

Ambermoon Komplett Lösung

Da es im Netz ja Quasi nur eine einzige Lösung zu geben scheint. Die angeblich immer von wem anders stammt und wenn verändert nur unwesentlich verändert wurde. dachte ich mir mal ich nehme mir das Herz und schreib mal selbst eine zu diesem wirklichen guten RPG. Das ganze wird aber mehr in Richtung gehen wie ich das Spiel gespielt habe und Randinformationen enthalten die man nicht wissen muss. Aber das Leben in Ambermoon und seiner Welt Lyramion einfacher machen wird.

Wichtig Windperlen Fundorte

Windperle 1: Spannberg Warenhändler

Windperle 2: Quest Belohnung bei Beim Sumpffiber Quest

Windperle 3: Im Banditenhaus

Windperle 4: Quest Belohnung für das zurückbringen der Amtskette

Gibt 12 Stück werde mit der zeit die restlichen Fundorte nachtragen, aber normalerweise sollte man alle so finden. Ist nur rein der Übersicht halber. :)

Infos zum Geld verdienen

Wenn ihr im späteren Spielverlauf bei Gegnern oder der Bibliothek von New Lake viele Schriftrollen habt die ihr nicht braucht. Könnt ihr sie gut zu Geld machen. Ich persönlich lese die für mich wichtigen Sprüche einmal ein und Verkauf den Rest für Ausrüstung. Ihr könnt aber auch Exemplare behalten und dann einfach wie einen Magischen Gegenstand benutzen. Angenommen man hat von den Eis zaubern mehre Exemplare können die beim Händler gut 10.000-30.000 Gold einbringen. Hängt auch vom Charisma Wert ab. Und man sollte bedenken das so ein paar Schriftrollen vielleicht wenn es viele sind 1-5 KG ausmachen aber 30.000 Gold kann wohl die Party leicht überfordern.^^

Kurzinfo zur Entwicklung der Charakter

Egil: Hat so um Level 25 3 Attacken pro Runde

Du selbst: Hat so um Level 25 2 Attacken pro Runde

Zudem steigen immer auch SP und LP

Spezielle Gegenstände (Aktivieren mit Gegenstand benutzen im Inventory)

Uhr: Damit wird die Uhrzeit angeben..

Monsterauge: Ein Auge das bei Gegner in der Nähe aufgeht, ansonsten geschlossen ist.

Kartenlokater: Zeigt den Standort anhand von Koordinaten an.

Windkette: Ermöglicht die Nutzung von Windtoren

Gegenstände und deren Fähigkeiten

Feuerstein und Eisen: Sehr wichtig immer 2-3 dabei haben um Fackeln/Kerzen zu entzünden!

Feuerbrand: Erhöht Stärke und hat 5 Ladungen Feuerball

Wunschmünzen: Können in Brunnen geworfen werden in Spannberg Brunnen wird Stärke erhöht.

Heiliges Horn: Hat Ladungen von nem Zauber der Untote Auflöst.

Eisenring: Gibt +1 zu Magischer Abwehr.

Ring des Sobek: Gibt +99 zur Fähigkeit schwimmen.

Goldbrosche: Erhöht Charisma um 50 gut um Waren zu verkaufen.
Stab der Gala: Hat Ladungen mit Massenheilung.
Keule der Gala: Hat Ladungen von Geisterwaffe (~10 Schaden)

Alles was nen Speziellen Namen hat wird irgendwelche Fähigkeiten haben. Die Liste wird nach und nach mal Erweitert. Beispiel dafür "**Dolch**" und "**Mörder Dolch**". Der Dolch ist Müll aber der "**Mörder Dolch**" hat Eigenschaften wie Kritische Treffer landen etc.

Transportmittel in Lyramion

Transportmittel	Land	Wasser	Wellen Wasser	Gebirge	Auf den Monden Nutzbar
Fuß	Ja	Ja, aber man nimmt Schaden !	Nein	Nein	Ja
Pferd	Ja	Nein	Nein	Nein	Nein
Floß	Ja	Ja	Nein	Nein	Nein
Flugscheibe	Ja	Ja	Nein	Nein	Ja
Schiff	Ja	Ja	Ja	Nein	Nein
Hexenbesen	Ja	Ja	Ja	Nein	Nein, wird bei Ankunft zerstört
Flöte(Drache)	Ja	Ja	Ja	Ja	Nein
Reitechse	Ja, nur auf dem Mond nutzbar	Nein	Nein	Nein	Nur auf dem Mond nutzbar

Wie benutzt man die Wunschkünzen?

Als erstes solltet ihr euch die **Attribute** des Gruppenmitglieds anschauen dies kann man im Inventory machen dort ist es dann der Knopf ganz oben Links in der Ecke. Der heißt **Statistik** oder so ähnlich. Wenn ich ganz links oben sage meine ich natürlich in den Feld mit den Knöpfen wo man Sachen wegwerfen angucken benutzen etc. machen kann.

Hier ist wichtig zu wissen das alle Gruppenmitglieder bestimmte "**Ist**" und "**Maximum**" Werte haben. Als Beispiel die **Stärke**, dort steht nun **STR 25/50**. Das heißt das Gruppenmitglied hat **25 Stärke** von möglichen **50**. Dieser Wert bezieht sich aber erstmal nur darauf das man diesen Wert mit **Trunken/Wunschkünzen** (was ist die Mehrzahl von Trunk?) erhöhen kann. Wichtig auf das Wort "**Trunk**" achten. Der "**Trunk der Stärke**" erhöht die **Stärke** aber ein "**Stärkungsmittel**" tut dies nicht. Der Wert kann nicht über das **Maximum** von hier **50** erhöht werden. Außer durch "**magische Gegenstände**" das Schwert "**Feuerbrand**" gibt z.b +5 STR. Dann haben wir einen **Maximal** Wert von **55/50**. Hat man hingegen **45 STR** + die +5 STR vom "**Feuerbrand**" hat man **50/50** aber man kann den Wert mit **Trunken** oder **Wunschkünzen** immer noch steigern. Im Fall von den **55/50** ist das Steigern aber **nicht** mehr möglich! Also aufpassen. :)

Jetzt zu den **Brunnen** und wie sie funktionieren. Es gibt in einigen Städten **Brunnen** diese können die **Attribute** eines Gruppenmitglieds erhöhen. Der erste **Brunnen** befindet sich im Garten von Spannberg direkt in der Mitte der Karte. Ihr lauft einfach bis zum Brunnen hin und schaut dann in euer **Inventory** und gebt dem **Charakter** bei dem die Werte erhöht werden sollen die **Wunschkünze(n)**. Dieser benutzt sie dann einfach mit dem entsprechenden **Symbol** (Gegenstand verwenden). Und schon hat er mehr **Stärke** um bei unserem Beispiel zu bleiben. :)





100 50 HD CD 02 02 02 02



100 50 HD CD 03 03 03 03

Großvaters Haus

Als erstes mit dem **Großvater** reden. Anschließend die Räumlichkeiten durchsuchen. Dort findet man dann **Kleidung** (Schuhe, Hemd.....) und auch **Dietriche** versucht aber **nicht** die Kommode im Zimmer des **Großvaters** zu öffnen da man dafür im späteren Spielverlauf einen **Schlüssel** bekommt, er würde nur **zerbrechen** und am Spielanfang sind die Dietriche sehr **wertvoll**. Jetzt haben wir 2 Möglichkeiten:

1. Man geht in den Keller und durchsucht alles man dort wenn mich nicht alles täuscht ein Kurzsword finden und man kommt soweit das man eine Leiter hinabsteigen kann dort dann unbedingt "**Shandra's Bernstein**" mitnehmen. Am einfachsten findet man ihn wenn man rum läuft und dann später auf die **Karte** schaut. Dort sollte dann ein "**Gerümpel**" verzeichnet sein wo der Stein liegt.

2. Ihr lasst den Keller vorerst Keller sein und begeht euch richtig **Spannberg (584/478)** einfach der Straße folgen Richtung Südwest über die Brücke.

Falls ihr euch dafür entscheidet erst in den Keller zu gehen schaut euch die Screenshots zu [Quest 2 Großvaters Ausrüstung](#) an.

Spannberg

Vom **Stadttor** aus gesehen wendet ihr euch nach Links. Dort kommt ihr an der **Werft** vorbei die aber noch geschlossen ist. Ihr haltet euch jetzt weiter in der Richtung am Garten vorbei und bei der 2ten Einmündung biegt ihr ein dort befindet sich der "**Trainer**" und die "**Sage**". Geht zum Trainer und redet mit allen Leuten dort bis ihr den Krieger "**Egil**" trifft der euch begleiten wird. (**Egil** so früh wie möglich zu rekrutieren ist in Spannberg wichtig da dort ca. 5-6 Kämpfe mit Dieben anstehen) Anschließend lege ich euch ans Herz die Stadt einmal komplett zu erkunden. Immer wenn die Meldung "**Dieser Ort kann Später schnell erreicht werden**" erscheint könnt ihr später mit einem Druck der **Punkte** auf der Karte direkt zu diesem Ort gehen. Ich Persönlich bewege mich in Spannberg dank dieser ich nenne sie einfach mal "**Waypoints**" überhaupt nicht mehr.^.^

Nach dem ihr alles erkundet habt solltet ihr folgende **Quest** kennen:

- Sabine Heilerin in Burnville (Quest im Haus der Heiler)
- Banditen Ärger (Quest beim Bürgermeister)
- Ork Ärger (Quest beim Bürgermeister)
- Weinpokale (Quest Haus 1 oder 2, die heißen wirklich auf der Karte nur Haus 1 bzw. 2)
- Sumpffieber (Quest Haus 1 oder 2, die heißen wirklich auf der Karte nur Haus 1 bzw. 2)
- Ärger auf dem Friedhof (Quest beim Dieb in der Taverne)
- Prüfung der Diebe (Im Keller der Taverne, durch Schilder und NPC)
- Großvaters Ausrüstung (Vom Großvater in seinem Haus)

Habe das Spiel schon mehrmals durch und folgende **Reihenfolge** hat sich oft bewährt.

- 1 Banditen Ärger (Dort findet man gleichzeitig einen der Weinpokale)
- 2 Die Ausrüstung des Großvaters holen
- 3 Sumpffieber (Nur Magier holen als Verstärkung holen)
- 4 Ork Ärger (Gleichzeitig der 2te Weinpokal)
- 5 Ärger auf dem Friedhof
- 6 Prüfung der Diebe
- 7 Großvaters Ausrüstung & 8 Sumpffieber
- 9 Sabine Heilerin in Burnville

WICHTIG

Ihr müsst auch wirklich mit den NPC geredet haben und lest es euch auch durch wenn ihr es noch nie durchgespielt habt ansonsten könnten z.b. Rätselmünder schnell euren Tod bedeuten. Bestes Beispiel Der Rätselmund im Keller der Taverne von Spannberg. Wenn ihr dort einfach hingehet ohne das Quest zu machen und dort das richtige Wort sagt öffnet sich zwar der Durchgang aber auch eine Falle wird ausgelöst die euch töten kann.

Quest 1 Banditen Ärger (Dort findet man gleichzeitig einen der Weinpokale)

Das **Banditenhaus** befindet sich an folgenden Koordinaten **627/412** . Es ist irgendwo in der Mitte der **Wüste** zu finden. Am einfachsten ist es von der Straße von **Großvaters Haus** zu starten. Dort ist eine **Straße** die nach Norden/Oben führt in die **Wüste**. Sie hört am Anfang der **Wüste** auf und man geht dann in Nord östlicher/Rechts oben Richtung und sollte dann das **Banditenhaus(627/411)** relativ schnell finden.

Dort angekommen geht ihr nun in das **Banditenhaus(627/411)** aber aufgepasst dort warten viele **Kämpfe** auf euch. Insgesamt **7 Stück** **6** davon sind noch relativ einfach aber der "**Banditenanführer**" mit seinem "**Kurzbogen**" kann euch noch etwas zu setzen. Daher empfehle ich euch so schnell wie möglich die **Treppe** auf der Rechten Seite zu benutzen. Oben warten **3 Kämpfe** auf euch. Wenn ihr sie überstanden habt öffnet mit einem Diederich die Truhe und gebt **Egil** das "**Feuerbrand**" Schwert.

Ab jetzt sollte ihr **ständig speichern**. Da das **Schwert** schon relativ stark ist aber leider auch die Angewohnheit hat **ständig kaputt** zu gehen! Ohne dieses **Schwert** wird es sonst sehr schwer. Im **Kamin** sind noch **Schätze** zu entdecken aber ihr solltet nur Dinge mitnehmen die als **Waffe** zu verwenden sind da ihr sonst **Platzprobleme** bekommen könntet. Wenn ihr dann später im Keller auf Schatzsuche geht.

Wieder im ersten Stock stehen euch noch **3 Kämpfe** bevor vorausgesetzt ihr seid schnell genug oben gewesen und habt die **3 Kämpfe** nicht schon bestritten. Im Raum neben der Treppe ist ebenfalls eine **Kiste** wo einiges gefunden werden kann. Auch hier gilt nur **Waffen** mitnehmen wegen der angesprochenen **Platzprobleme**.

Nun müsst ihr noch den **Hebel** im **Kamin** umlegen um die Wand die den Keller blockiert frei zu bekommen. Dort kommt es dann zum besagten **Kampf** mit dem ersten **Banditen Führer**. Im Keller müsst ihr dann die **Teleporter** in Folgender **Reihenfolge** betreten. **Links - Rechts - Mitte - Rechts**. Dies hättet ihr sonst erfahren wenn ihr den Zettel der Banditen mit der Runen Tabelle übersetzt



hättet. Jetzt kämpft ihr euch einfach bis zu "**Nagier**" durch. Ich empfehle euch mit ihm **Frieden** zu schließen da es sonst ein **Harter Kampf** werden könnte zudem weiß ich nicht ob man dann keine Möglichkeit mehr hat "**Kritische Treffer landen**" zu trainieren. Ihr findet dort wieder eine **Kiste** in seinem Schlafgemach die ihr wie gehabt öffnet und diesmal Ruhig alles was ihr wollt mitnehmt. Nicht vergessen den **Schalter** zu drücken der schafft dann eine **Abkürzung** zur Kellertreppe. So müsst ihr dann bei späteren besuchen nicht immer durch die **Teleporter** laufen.

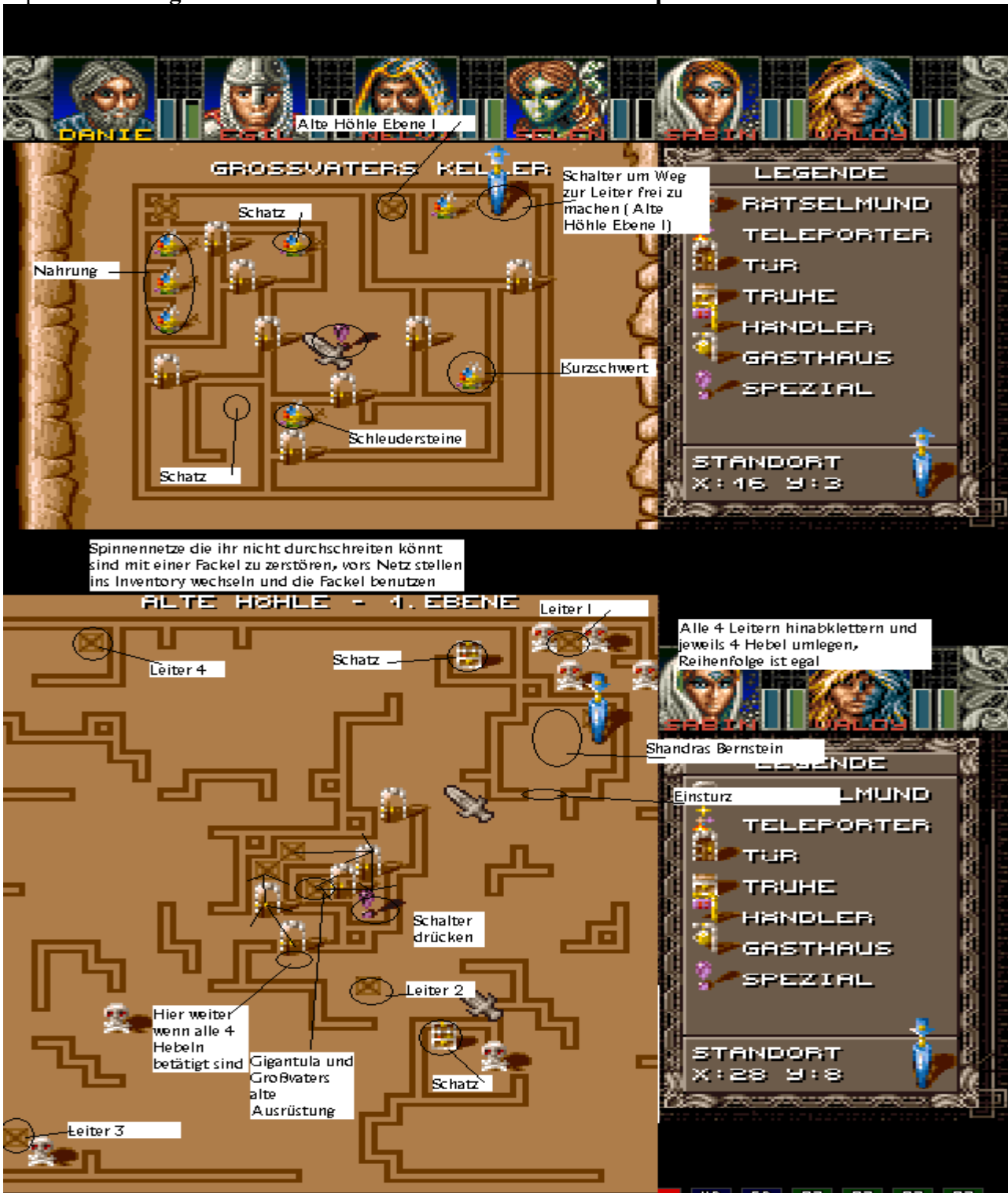
Jetzt geht es wieder nach **Spannberg(584/478)**. Dort gebt ihr dann einen "**Weinpokal**" entweder der Frau oder dem Mann die Belohnung unterscheidet sich glaube ich zwar aber ihr holt im nächsten Quest eh den nächsten "**Weinpokal**". Dann bringt ihr die "**Goldenen Hufeisen**" dem **Pferdehändler** der euch dafür **Werkzeug** gibt und dem **Bürgermeister** gebt ihr "**Nagier's Brief**". Dafür bekommt ihr Gold und einen **Schlüssel** zu einer der Truhen in dem **Bürgermeister Haus**.

Ich persönlich nutze diese beiden **Truhen** immer zum **verstauen** von nicht benötigten Dingen. z.b kann man jetzt (das Werkzeug vom Schmied und) alle **Windperlen und folgende Edelsteine (Diamant, Rubin, Smaragd, Topas, Erdstein, Bergkristall, Bernstein, Regenbogenstein)** dort lagern. Gold und Vorräte können dort auch gelagert werden. Was man nutzen sollte damit man beim Questen dann auch alles gefundene Gold mitnehmen kann.

Quest 2 Großvaters Ausrüstung

Nehmt die "**Spitzhacke**" mit ohne sie geht's im Keller von **Großvaters Haus** nicht weiter. Sobald ihr dann den **Einsturz** entfernt habt stirbt euer **Großvater** und **Vater Antonius** ist im Zimmer des **Großvaters**, aber vorher holen wir uns erstmal **Großvaters alte Ausrüstung**.

Es gibt **4 Leitern** ihr müsst alle hinabsteigen und jeweils einen **Hebel** um legen erst danach geht ihr durch die einzig **Offene Rundtür**. Im Endeffekt muss ich nicht viel sagen die **4 Leitern** findet man sehr leicht beim erkunden der Karte und der Weg nach der ersten Tür ist steif einfach da suchen wo man noch nicht wahr und schon bald steht man vor **Gigantula**. Nach dem sie besiegt ist einfach den **Einsturz** entfernen und **Großvaters Ausrüstung** verstauen. **Die ganze** auch wenn das meiste kaputt ist die **Gegenstände** können nämlich bald in **Burnville repariert** werden.





Ihr verlasst nun den Keller und redet mit **Vater Antonius** der er erzählt euch das er auf einen Tisch in eurem Zimmer einen **Schlüssel** gelegt hat. Dieser passt zu der **Kommode** die verschlossen im Zimmer vom Großvater steht.

Quest 3 Sumpffiber (Nur Magier holen als Verstärkung holen)

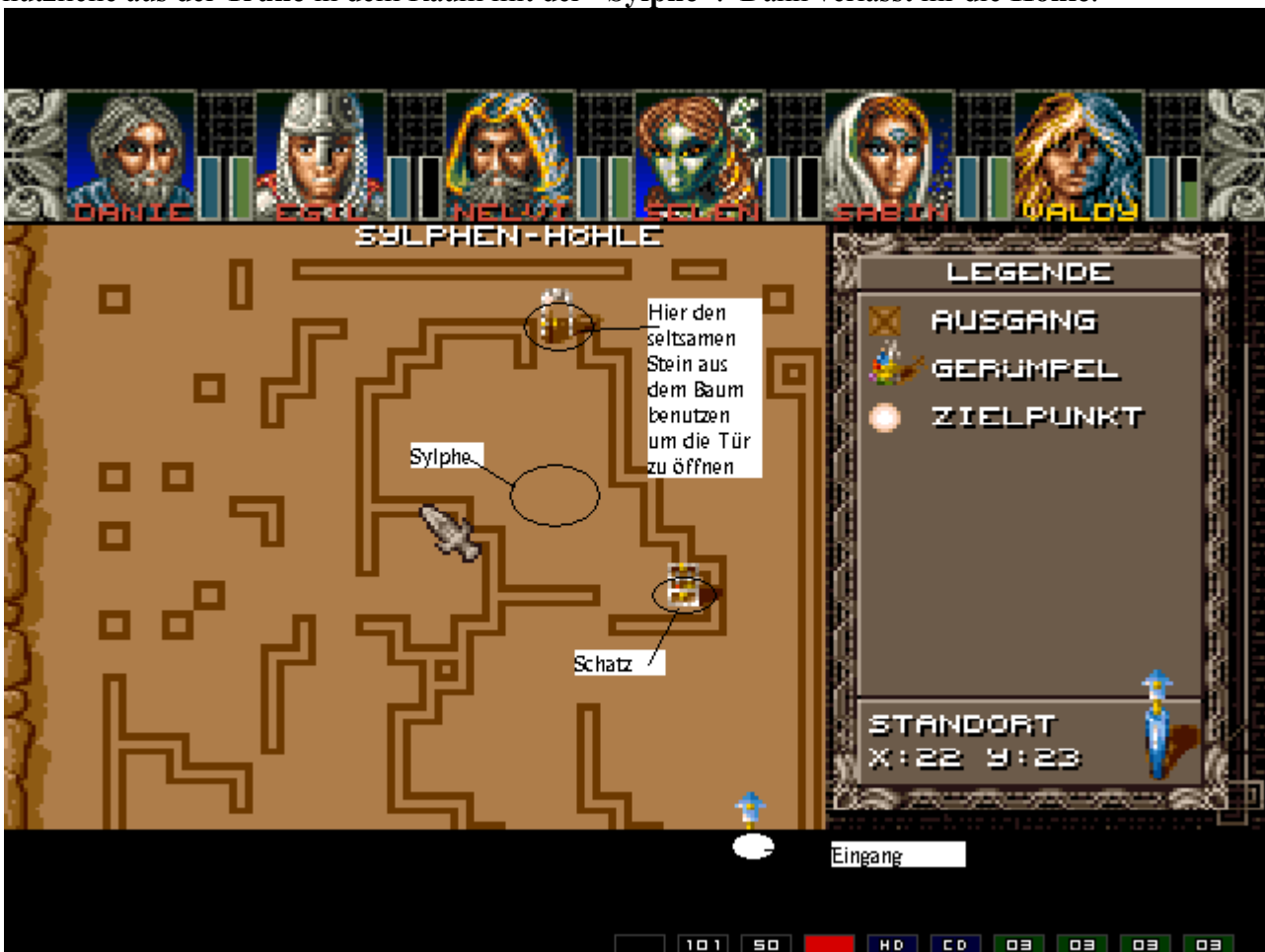
Ihr findet den **Turm** am einfachsten wenn ihr Spannberg(584/478) verlasst und dann nach Oben Norden geht. Dort kommt ihr ziemlich schnell zum Meer dann Rechts/Östlich halten und immer Weiter nach Norden/Oben. Also Quasi am Strand langlaufen bis ihr wieder Wald/Wiesen seht dort ist dann irgendwo Westlich/Rechts der **Magierturm**(Alchemisten Turm keine Ahnung was es jetzt genau war). Als Hilfe der Turm ist in der Nähe eines kleinen Gebirges. Die Koordinaten wären 521/328 .

In der 2ten Etage gibt es 2 Räume einer ist das Gästezimmer dort findet ihr den Magier "Nelvin" der euch eine große Hilfe sein wird. Mit dem Questgeber im anderen Raum müsst ihr nicht reden da der euch einen Schlüssel gibt der nur Platz im Inventar weg nimmt. Das Quest wird später erledigt und man kann ihn sich dann bei Bedarf holen.

Quest 4 Ork Ärger (Gleichzeitig der 2te Weinpokal)

Nachdem ihr alles unnötige verstaubt habt begeben euch zum **Trainer** und **trainiert** noch etwas **Angriff** und **Parade**. Ich persönlich habe erst die **Angriff** gepusht und bin Grad dabei langsam **Parade** nach zu skillen. Nur ein Gegner der öfter getroffen wird ist schneller Tod und kann mich nicht mehr töten. Nützt ja nix das ich und der Gegner beide nicht treffen.^^

Von **Spannberg(584/478)** aus machen wir uns auch in Richtung Nordwest/Oben links. Ich glaube man kann dazu fast quasi der **Straße** folgen. Dann einfach wenn so 2 "**Felder**" die mit Steinen eingezäunt sind auftauchen zwischen ihnen hindurch gehen. Dort ist dann ein kleiner **See** ein einzelner **Baum** und eine **Höhle**. Es kommt zu nem **Zufallskampf**. Danach durchsucht man den **Baum** und findet einen "**seltsamen Stein**" den ihr **unbedingt** mitnehmen müsst. Dann erkundet ihr wie gehabt die **Höhle** bis ihr zu einer verschlossener **Tür** kommt dort benutzt ihr den "**Stein**" aus dem **Baum** um sie zu Öffnen. Dort redet ihr mit der "**Sylphe**". Und krallt euch natürlich alles nützliche aus der **Truhe** in dem Raum mit der "**Sylphe**". Dann verlasst ihr die **Höhle**.



Vom der **Höhle** aus geht ihr jetzt Richtung Norden/Oben dort ist dann eine weiter **Höhle** mit 2 Eingängen welchen ihr nutzt ist egal ist ein und die dieselbe **Höhle**. Hier gibst nicht viel zu sagen einfach die **Höhle** durchsuchen und alle 4 "**Gongs**" Schlagen. Einfach drauf zulaufen dann kommt die Frage ob man den Gong Schlagen will einfach bestätigen. Verschwendet an der verschlossener Tür keinen Diederich den Schlüssel hat "**Reg der Hügelriese**".

Kampf gegen **Reg**. Am einfachsten sollte es sein mit **Nelvin "Reg den Hügelriesen"** in "**Schlaf**" zu versetzen und die **Orks** zu töten und anschließend dann **Reg** zu töten. Tipp das Schwert "**Feuerbrand**" heißt nicht umsonst "**Feuerbrand**" ihr könnt wenn ihr im **Kampf** seid und dann ins **Inventory** geht die Funktionen "**Gegenstand benutzen**" auswählen und dann das **Schwert** wählen. Dann wird ein "**Feuerball**" beschworen wie von einem Magier. Das **Schwert** hat aber nur

5 Ladungen aber im späteren **Spielverlauf** kann man es wieder **aufladen**.



Wenn **Reg** besiegt ist **Kiste** Plündern und dann zur **verschlossen** Tür und aufschließen tata ihr habt nun eine **Diebin** in der Gruppe. Nun wieder ab nach **Spannberg(584/478)** und die Sachen zurückgeben. Der Bürgermeister bekommt die "**Amtskette**" und den "**Kopf des Hügelriesen**" und dann nur noch den 2ten "**Weinpokal**" abgeben. So geschafft auf zum nächsten Quest. :)

Quest 5 Ärger auf dem Friedhof & Quest 6 Prüfung der Diebe

Der **Friedhof** ist ganz links oben in der Ecke in **Spannberg(584/478)**. Einmal durchlaufen bis euch der "**Zombiemeister**" angreift. Solltet mit der Truppe sehr leicht sein. Wenn das Geschäft ist solltet ihr bis auf eure Waffen alles in die **Truhen** beim Bürgermeister legen. Ein Charakter vorzugsweise **Egil** weil der am meisten Tragen kann muss nämlich **150 Schleudersteine** mitnehmen können. Diese könnt ihr beim **Warenhändler** in **Spannberg(584/478)** kaufen. Mit diesen Steinen geht ihr jetzt in die **Taverne** und gebt dem **Dieb** die **Brosche** vom "**Zombiemeister**". Er verrät euch das **Lösungswort** und ihr betretet den Keller.

Dort gibt es in der Linke Oberen Ecke 2 verschlossene Türe eine ist mit einem **Diedrich** zu öffnen. **Speichert** vorher ab nicht das ihr einen **Diedrich** an der Falschen Tür verschwendet. Dort gibt es dann eine Truhe mit einem **Schlüssel** drin. Dieser passt zu der verschlossen Tür die etwas oberhalb der Mitte der Karte liegt. Ihr werdet es schon finden. :) Dort findet ihr einen **Brunnen**. Wenn ihr in diesen schaut wird eure sehen das dort eine Schachtel mit einem Schlüssel drin schwimmt, nur leider ist der Wasserstand zu niedrig hier kommen nun besagt **Schleudersteine** zum Einsatz und ihr habt den Schlüssel für die Letzte Tür. Dort gibt es dann eine **Kiste** mit Sachen für eine **Diebin**.



Quest 7 Großvaters Ausrüstung & 8 Sumpffieber

Sumpffieber

WICHTIG

Mit dem Heiligen Horn könnt ihr Untote bannen. Ihr bekommt dann zwar kein Gold aber es lohnt sich kaum für das bisschen Gold immer die Gefahr von Verzauberungen auf sich zu nehmen. Erfahrung bekommt ihr aber ganz normal.

GANZ GANZ WICHTIG

Den Lichlord am Ende wenn ihr den Ring aufhebt nicht mit dem Heiligen Horn bekämpfen da ihr sonst nicht an die Lichkrone kommt. Einer der beste Kopfbedeckungen im Spiel!!! Die Beiden Banshees dürft ihr aber gerne mit dem Heiligen Horn bannen.

Stellt sicher das ihr **Vater Antonius Schlüssel** dabei habt. Ihr begeht euch nun wieder zum **Turm** wo ihr **Nelvin** aufgenommen habt. (521/328) Im 2ten Stock mit dem **Magier** reden der euch einen **Quest** gibt in dem es darum geht seinen **Ring** aus der **Gruft** zu holen.

Die **Gruft** befindet sich direkt rechts/östlich des Turms in dem kleinem Gebirge nicht zu verfehlen. Die Ganze **Gruft** ist **Symmetrisch** aufgebaut. Fängt mit ner Tür Links und rechts an in jeder ist ein **Schalter** in verschiedenen Formen zu betätigen. Mal **Grabsteine**, mal **Kreuze** und mal normale **Knöpfe**. Arbeitet die Räume einfach **symmetrisch** ab und ihr solltet relativ fix durch seien. Es gibt 1 oder 2 **Geheimgänge** Nelvin wird euch auf (beide)(den) **Geheimgänge** (Geheimgang) aufmerksam machen. Dort einfach durch die Wand gehen. Wenn ihr den **Ring** habt und die **Gruft** verlassen habt. Müsst ihr dem **Auftraggeber** aus dem **Turm** den **Ring** geben und dann im **Turm** eine "**leere Phiole**" kaufen und eventuell Tränke und andere nützliche Gegenstände je nach belieben. Ihr solltet aber ruhig schon ein paar **SP** und **LP** Tränke kaufen.



Dann geht es östlich weiter. Dort werdet ihr irgendwann auf ein **Sumpfgelbiet** stoßen dort gibt es die **Sumpflille(657/307)** zu finden einfach mit dem Auge auf die **Weiße Blume** im **Sumpf** drücken et voilà.

Anschließend geht ihr die Bergkette im Osten nach unten bis ihr einen **Durchgang** findet dort hindurch und weiter nach unten/Norden reisen dort ist der Eingang zur "**Höhle des Lebens**".

Einfach die **Höhle** durchsuchen bis ihr **2 Golems** getötet habt die jeweils eine "**Gemme**" fallen lassen. Diese beiden "**Gemme**" werden in das **Loch** gesteckt was man von der Karte Mitte aus nach oben/Norden geht findet. Irgendwann kommt ihr in einen Raum mit **Teleportern**. Vorher einfach **speichern** und die **Teleporter** alle ausprobieren. Wenn ihr nach dem **Teleportieren** nicht angegriffen werdet ist es der richtige gewesen. Oben an der **Quelle** einfach die "**leere Phiole**" mit dem "**Lebenswasser**" füllen und zurück nach **Spannberg(584/478)** zu **Vater Antonius**.



Dieser Mix nun ein "**Gegenmittel**". Dieses verabreicht ihr dem **Mädchen** und holt euch von ihr und ihrem Vater jeweils eine **Belohnung**.

Quest 9 Sabine Heilerin in Burnville

Ihr habt den Leuten in **Spannberg(584/478)** nun soweit geholfen wie es möglich ist. Es wird Zeit euch auf den Weg nach **Burnville(530/594)** zu machen.

Ihr habt die bei dem **Quest** mit dem **Sumpffieber** von dem **Mädchen** einen "**Ring des Sobek's**" bekommen. Dieser verleiht euch die **Fähigkeit** zu schwimmen ohne Verletzungen davon zu tragen. Ihr müsst nun alle Gruppenmitglieder **entlassen**. Redet einfach mit euch selbst und wählt dann z.b. Egil und drückt im Dialog mit ihm "Entlassen". So verfährt ihr mit allen anderen auch.

Jetzt seid ihr allein. Ihr solltet jetzt den "**Ring des Sobeks**" anlegen. Nun begeben ihr euch an den **Spannberger Anleger** der befindet sich direkt unterhalb von **Spannberg(584/478)** leicht links versetzt. Von dort **schwimmt** ihr dann schräg runter so das ihr links und rechts von "**Wellen**" umgeben seid. Ich definiere das mal als "**tiefes Wasser**" wo ihr nicht Schwimmen könnt. Jetzt einfach weiter Südlich/unten **schwimmen** und ihr kommt zu einem **Strand**. betretet die **Höhle** aber **nicht** sondern sucht etwas links/westlich vom **Strand** dort ist ein **Floß** mit dem ihr wieder zurück nach **Spannberg(584/478)** fahrt.

Ihr sammelt jetzt alle Gruppenmitglieder wieder ein.

Egil: **Beim Trainer in Spannberg (584/478)**
Selena: **In der Sylphenhöhle**
Nelvin: **Alchimistenturm (521/328)**

Wichtig

"Burnville Schlüssel", "Feuerstein und Eisen" und "Sphäre der Öffnung" nicht vergessen!!!

So nun stellt sicher das ihr alle **kaputten Gegenstände** mit nehmt, den "**Burnville Schlüssel**" bitte nicht vergessen. Das erspart euch später das nochmalige Zurück reisen für die Sachen nach **Spannberg(584/478)** da es Zeitintensiv ist und auch lästig zudem bin ich faul.^^

Nachdem eure Gruppe wieder **komplett** ist begeben ihr euch jetzt zum **Floß** und reist dorthin wo ihr das **Floß** her hattet und betretet nun die **Höhle**, die dürfte **Burnville Tunnel** oder so heißen. Ihr



Trefft dort auf ein paar **Orks** und am Ende auf einen "**Feuerriesen**" der etwas knackig ist aber machbar. Ihr müsst **nicht** alles mitnehmen weil ihr später wieder durch die **Höhle** Reisen müsst und könnt den Rest dann auf den **Rückweg** holen. **Burnville(530/594)** ist auf einer kleinen **Insel** gelegen sie ist rechts und links von **Wasser und Wüste** umgeben und es gibt auf jeder Seite eine **Brücke**. Es dürfte euch relativ leicht finden **Burnville(530/594)** zu finden.

In **Burnville(530/594)** stellt ihr fest das niemand da ist. Ihr könnt die Stadt Schonmal erkunden um an die "**Waypoints**" zu kommen. Es gibt aber bis die Leute wieder in **Burnville(530/594)** sind nur **2 wichtige Orte**. Zum ersten die "**Magie schule**" und zum zweiten das "**Haus der Heiler**" oder "**Heiler Gilde**" weiß den Namen Grad nicht. Als erstes könnt ihr euch auf die Suche nach der "**Magie schule**" machen. Diese findet ihr direkt gegenüber vom **Stadteingang**. Geht einmal um dieses Rechteck dort gibt es einmal einen kleinen **Weg** hinein der sofort von einer **Mauer** verschlossen wird. Dort benutzt ihr das "**Auge**" Symbol ihr findet ein **blaues Leuchten** und berührt es danach ist der Weg zur "**Magie schule**" frei. Dort solltet ihr **M-B Trainieren**. **M-B** steht für "**Magie benutzen**" und gibt an wie hoch die Wahrscheinlichkeit ist einen **Zauberspruch** erfolgreich zu sprechen. Ist sozusagen das Pendant zu **Attacke** für Krieger. **SR-L** könnt ihr auch etwas skillen wenn ihr mögt. Damit ist gemeint wie hoch die Erfolgsaussichten sind eine "**Spruch rolle**" zu lernen.



Im "**Haus der Heiler**" findet ihr unten Links im **Bücherregal Sabines Tagebuch** und einen **Schlüssel**. Ihr verlasst nun **Burnville(530/594)** und reist nach unten/Norden. Wo wieder eine **Höhle** kommt diese müsst ihr betreten. Ich glaub da ist auch nochmal ein "**Feuerriesen**" bin mir aber nicht sicher. Wenn ihr die **Höhle** verlasst solltet ihr die Richtung Süden/unten einschlagen und ein kleines **Haus** suchen.



Wichtig

Nicht vergessen keiner eurer Gruppe kann schwimmen ohne Schaden zu nehmen außer der der den "Ring des Sobeks" trägt. Ihr solltet also erstmal speichern. Und immer an der dünnsten Stelle versuchen die Flüsse zu überqueren. Und ja es ist möglich nur etwas üben. :)

Nachdem ihr das **Haus** gefunden habt und betreten habt wird **Nelvin** euch was darüber erzählen und euch wird sicher sofort klar das hier einfach auf dem Altar die "**Sphäre der Öffnung**" nutzen müsst. Erst dadurch ist der Weg zum **Turm** frei.

Luminors Turm

Ihr seid in einem kleinem Raum in dem es augenscheinlich kein weiterkommen gibt. Ihr schaut euch und entdeckt die **Fackel** die nicht brennt entzündet sie mit dem "**Feuerstein und Eisen**" schon ist der Weg frei. Und der erste "**Feuerdrache**" stürmt auf euch zu.

Kampftipps

Wenn der Feuerdrache einzeln ist habt ihr leichtes Spiel wenn ihr ihn mit Nelvin immer in Schlaf versetzt. Und die anderen Hauen einfach drauf bis er tot ist.

Bei 2 Feuerdrachen sind die Kämpfe eher nur nach Glück ohne Größere Verluste zu überstehen.

Vor jedem Kampf speichern!

Wichtig

Vor jedem fast jeder Treppe ist eine Falle, diese müsst ihr vorher ausschalten. Die Schalter finden sich jeweils in Geheimgängen. Im Erdgeschoss einfach auf die Fallen schauen und rückwärts gehen. In den anderen Stockwerken ist der Geheimgang jeweils links oder rechts direkt vor der Falle. Guck einfach auf die Karte wenn z.B Links kein Gang seien kann weil dort das Karten Ende ist muss der Geheimgang direkt rechts neben der Falle seien.

Speichert vorher ab da man ab und an unbeabsichtigt in die Falle laufen könnt statt in den Geheimgang und ihr würdet euch tot ärgern im wahrsten sinne des Wortes.^^

Es gibt nun **2 Treppen** hinter den **2 Türen** eine führt nach oben und eine nach unten. Ihr wählt als erstes den Weg nach **unten** dort Schließt sich euch **Sabine** an.



Wichtig

Ihr könnt hier Valdyn den Held aus Lionheart finden und ebenfalls 3* Eiswasser was den Endgegner hier deutlich einfacher macht. Zudem gibt es hier wandernde Flammen diese sind sehr Gefährlich haltet euch von diesen Fern! Speichert in jeder Etage ab bevor ihr die Etage durchsucht! Wenn ihr in dem Raum selbst speichert wo die Flammen sind werden sie euch beim Laden des Spielstands Verbrennen und höchstwahrscheinlich fast die Ganze Party killen!!!

Valdyn und eins der "**Eiswasser**" befindet sich in der Etage die Dunkel ist. Wenn ihr vor der **Tür** steht ist links von euch ein **Geheimgang** wo sich ein "**Eiswasser**" befindet. Die **Tür** selbst könnt ihr mit der "**Sphäre der Öffnung**" öffnen. Dort gibt es dann so "**Leuchterscheinung**" die ihr berühren müsst die Funktionieren wie **Wunschmünzen/Trunken** und erhöhen **Attribute**. wenn ihr

wollt könnt ihr vorher immer mal **abspeichern** und gucken welche Fähigkeit erhöht wird und dann die Erscheinung mit dem Charakter den ihr wollt berühren um die entsprechende **Fähigkeit zu erhöhen**. Bei der **Letzten Erscheinung** handelt es sich um ein **Amulett** wenn ihr das berührt erscheint **Valdyn** und sorgt für Schleichwerbung.^





Das 2te "Eiswasser" dürfte im **obersten** Stockwerk seien. Dort sind 2 "**Feuerdrachen**" **kämpfe** und irgendwo ist ein **Geheimgang**. **Nicht** durch die **Tür** gehen das ist der Weg zu **Luminor** und ohne die Schwächung durch "Eiswasser" kaum zu bestehen. Lauft einfach die Wände ab ihr werdet es schon finden.

Das letzte "Eiswasser" ist wenn mich nicht alles täuscht im selben Raum wie die "**Lebensflamme**", bin mir aber nicht ganz sicher. Sicher bin ich nur dabei das diese Letzte Flasche "**Eiswasser**" ganz normal im Raum liegt in ner Kiste die in **KEINEM** Geheimraum ist.

Wenn ihr alle 3 "Eiswasser" habt begeben euch in die Etage mit **Luminors** "**Lebensflamme**". Sie ist leicht zu erkennen da wenn ihr etwas näher kommt die **Flamme** euch sagen wird das sie das "**Lebenslicht**" von Luminor ist, sie ist aber genau so **tödlich** wie die **Flammen** die sich bewegen also **nicht zu nah dran!** Hinter der Flamme ist eine Wand wo eine **Fratze** zu sehen ist. Dort müsst ihr das "Eiswasser" einfüllen. **Alle 3 Flaschen!**

Dann geht's in die **Oberste** Etage um dem Blöden **Luminor** die Lebensflamme endgültig aus zu blasen.

Vorher Speichern!

Das wird ein schwerer **Kampf** da der Sack **viel zaubert** und **sehr schnell** ist. So das **Nelvin** erst nach ihm zum Zug kommt und somit der "**Schlaf**" Zauber bei ihm nichts bringt.

Nachdem Kampf findet ihr in dem Raum von **Luminor** nen **Schalter** nachdem drücken könnt ihr da auch noch ne **Truhe** in nem **Geheimgang** finden ganz in der Nähe von dem Schalter.

Ihr begeben euch nun in den **Keller** und befreit mit dem **Schlüssel** den ihr von **Luminor** habt die **Bevölkerung** von **Burnville(530/594)**. Anschließend reist ihr nach **Burnville(530/594)**.

Zurück in Burnville

Ihr redet jetzt mit allen Leuten und lasst auch endlich **Großvaters alte Ausrüstung** in der Schmiede **Reparieren**.

Sachen die ihr in **Burnville(530/594)** erreichen solltet:

- **Mit dem Mystiker reden (Haus Heiler) über Zauberwörter**
- **Mit dem Künstler reden und sein Bild nehmen was für den Baron von Newlake ist**
- **Eventuell nochmal zur Magie schule und M-B und SR-L skillen**
- **Schmuck kaufen empfehle das Mond Amulett für Selena (12.000 Gold)**

Infos zu Schmuck

Der Schmuck ist bereits identifiziert das erkennt ihr wenn ihr das "Gegenstand untersuchen" Symbol drückt ein Auge zu sehen ist. Welches euch anzeigt welche Eigenschaften der Gegenstand hat. Ihr solltet mit den Schmuck versuchen die Schwächen auszugleichen. Selena hat nur 50/50 Attacke und das Mond Amulett würde ihr ich glaub es waren +15 ATT geben also hätte sie dann 65/50 und trifft somit häufiger. Und so weiter. :)

Jetzt könnt ihr die **Flugscheibe** nutzen die ist etwas Schneller als zu **Fuß** oder **Pferd** und ihr könnt normales Gewässer überqueren immer noch Tabu **Wasser mit Wellen**. Ihr müsst nun Zurück nach **Spannberg(584/478)**.

Quest das Bild für den Baron von Newlake

Ihr solltet sicher stellen das ihr genug **Gold** tragen könnt. Einfach pi mal Daumen rechnen. Im Inventory seht ihr ja immer wie viel **Gewicht** ihr bereits tragt und wie viel **Reserven** noch vorhanden sind. Der **Baron** wird nämlich für die Überbringung des **Bildes** gut **10.000 Gold** locker machen. :)

Ihr müsst jetzt wieder zurück nach **Spannberg(584/478)** wie ihr das macht schenke ich mir mal einfach den Weg rückwärts gehen den ihr schon gekommen seid. Dann solltet ihr bevor ihr weiter geht dem "**Trainer**" noch einen Besuch abstatten und eventuell Dinge in den Truhen verstauen wenn ihr magt.

Ferner wäre ein Besuch bei "**Nagier**" im **Banditenhaus(627/411)** auch angebracht um **Valdyn** "**Kritische Treffer landen**" Trainieren zu lassen.

Wichtig

Ihr braucht unbedingt "**Shandra's Bernstein**"!!!

Ihr habt in **Burnville(530/594)** den **Schiffsbauer** befreit der wenn ihr mit ihm in seiner Spannberger Werft redet ein **Schiff** Schenken wird mit dem ihr endlich das "**Wellen Wasser**" durchfahren könnt. Macht euch nun mit dem Schiff auf nach **Newlake(348/352)**.

Ihr solltet euch einen "**Scimitar**" kaufen. Das ist ein sehr gutes Schwert kostet aber auch seine **25.000 Gold** die dürften aber kein Problem seien mit der **Belohnung** vom **Baron** und den Schriftrollen die ihr Verkaufen könnt. (Dazu mehr am Anfang im grünen Text)

Im **Palast des Barons** kann man **2 Schätze** finden die sich definitiv lohnen. Die Kämpfe sind aber



etwas knackig. Zudem ist dort der **Baron** wer hätte das Gedacht der euch **Gold** für das Bild gibt und gleichzeitig einen **Schlüssel** um in der **Gruft** von **Newlake(348/352)** für Ruhe zu sorgen.

Die **Gruft** an sich sollte kein Problem seien. Es gibt **3 Kämpfe** mit Gegnern einen großen **Schatz** und "**Shandra's Sarg**" auf dem man "**Shandra's Bernstein**" benutzen muss. Er gibt uns daraufhin einen **Schlüssel** zur **Geheimtür** in der **Bibliothek**. Der **Schalter** ist direkt links neben dem **Eingang** durch eine **Geheimtür** zu finden. Also einfach erstmal durch die **Tür** und sofort links runter. Da einfach die **Wand** ablaufen und ihr findet ihn.

Anschließend ist ein weiterer Bereich erforschbar in dem nochmal ein **Gegner** auf euch zu kommt. Danach ist der Weg frei zu "**Shandra's Sarg**" und ihr benutzt an ihm wie oben schon erwähnt "**Shandra's Bernstein**".



Dann ab zur **Bibliothek** und die **Geheimtür** öffnen einfach vom **Eingang** Grade durchlaufen auf die **Bücherreihe** zu. Dort mit dem **Schlüssel** aufschließen und die **Regale** durchsuchen ihr findet dort:

- **Ein Buch**
- **Ein Rezept**
- **Einen Schlüssel**
- **Zauber für Nelvin (Die Eiszauber sind die mächtigsten besonders Eisschauer gefolgt von Eissturm und Eisball)**

Quest Nera der Hexenmeister

Ihr begeben euch nun auf die **Insel von Mera** und sucht die **Gnom Mine(270/559)** auf. Dort gibt es 2 **Schalter** und einen **Teleporter**. Der **Teleporter** führt zu einer **Schatztruhe** und die 2 **Schalter** braucht man um zum nächsten **Quest Geber** zu kommen. Ein **Schalter** ist in einem **Geheimgang** ganz unten rechts auf der **Karte** den anderen findet man so.



Anschließend begeben sich die Spieler zum **Hexenhaus(283/519)**. Im Haus können sie einige **Bücherregale** durchsuchen und für alle **4 Magie Klassen** Sprüche finden. Wenn sie mit **Tieren sprechen** können verrät euch die **Katze** ein **Geheimnis**. Sie rät euch wenn ihr die Treppe hinabsteigt die **Wand zu berühren** die sich daraufhin öffnet und einen **Schatz** freigibt.

Wenn ihr den "**Eisschauer**" Zauber gelernt habt solltet ihr hier keine Schwierigkeiten haben.

Jetzt wieder zurück zum **Gnomkönig** und ihm den **Ring** zeigen und die **Belohnung** abstauben.



Quest Das Biest

Ihr macht euch nun auf den Weg zur **Insel des Waldhüters**. Und stattet ihm in seiner "**Hütte**" (174/679) einen Besuch ab. Er erzählt euch von seinem verschwundenem Lehrling Kay und schickt euch auf die Suche nach ihm. Zusätzlich gibt er euch einen Schlüssel für den Waffenschrank in seiner Hütte. Schlagt nach Herzenslust zu.

Wichtig

Sabine sollte folgende Sprüche können um die Gruppenmitglieder heilen zu können. da die "Imp's" nur so mit Fluchen um sich schießen.

Krankheit heilen

Drogen auflösen (wobei ich das ganz lustig finde^^)

Altern auflösen/stoppen

Verrücktheit heilen

Blindheit heilen/Schatten lösen

Die **Höhle der "Bestie"** befindet sich an folgenden **Koordinaten (222/542)**

Die folgenden Screenshots sagen ja aus wo's langgeht daher spare ich mir da Einzelheiten. Man sollte nur wissen das es dort von "**Imp**" **Gegner** nur so wimmelt und diese fiese **Zauber** sprechen ihr solltet **vorsichtig** seien.





Ups Fehler im Screenshot man bekommt dort den "Öffnungsstab" nicht den "Aufbaustab".

Wichtig

Ihr braucht unbedingt folgendes:

Spitzhacke

Brecheisen

Entweder speichert ihr vorm Gebrauch der Spitzhacke oder aber euer Held kennt den Spruch "Gegenstände reparieren" ansonsten werdet ihr euch schnell ärgern. Das Liebe Ding geht schnell kaputt. :)

Und weil es so schön war besuchen wir nochmal die **Insel des Waldhüters**. Und Öffnen mit dem "Öffnungsstab" "**Dönners Mine**" an diesen **Koordinaten(252/714)**. Dort ist ein kleines **Loch** wo ihr den "Öffnungsstab" rein stecken müsst. In der **Mine** selbst sind ein paar nette **Sachen** zu holen, es lohnt sich definitiv. :)



Quest tötet Sansrie

Wir begeben uns nun nach **Illien(376/277)**. Dort gibt es 4 **Brunnen** einer ist für **Schnelligkeit**, einer für **Konstitution**, einer für **Glück** und einer für (Grad vergessen sorry). Sonst gibt es nix außergewöhnliches bis auf **Pelani**, der uns den **Quest** gibt "**Sansries Blut**" zu besorgen.

Wichtig

Ich Spiele derzeit mit Version 1.01 und die scheint in Snakesign nen Bug zu haben. Mit 1.05 habe ich es noch nicht getestet. Aber genug zurück zum Bug. Wenn ihr Snakesign betretet dürft vom Stadttor aus NICHT sofort Grade gehen Richtung Taverne. Da es auf diesem Weg reproduzierbar bei mir zum Absturz kam. Ich bin dann sofort Rechts oder Links gegangen und hab mir das als Quadrate vorgestellt.

Mauer	Taverne	Mauer
Weg	Weg	Weg
Weg	BUG	Weg
Weg	Weg	Weg
Mauer	Stadttor	Mauer

Unser Weg führt von **Illien(376/277)** aus nun zur **Windtorinsel(267/635)** und benutzen das mittlere "**Windtor**" womit wir **Sansries Insel** erreichen. Als erstes machen wir uns auf den Weg nach **Snakesign(442/697)** dort angekommen können wir wie gehabt die **Stadt** erkunden und **Ausrüstung** kaufen. Hier kann man auch den "**Schlangenstein**" kaufen der wichtig ist, denn ohne ihn können wir "**Sansries Tempel**" nicht betreten.

Wichtig

Ihr solltet im Besitz des Schlangensteins seien sonst erscheint im Tempel der Teleporter nicht mit dem es weiter geht.

Ihr betretet den **Tempel** und wenn ihr in die Nische gegenüber des **Eingangs** geht wird der "**Schlangenstein**" anfangen zu glühen und ein **Teleporter** erscheint. Jetzt geht es darum im **Tempel** jede Menge **Schalter** zu betätigen, den "**Zeitstopper**" zu finden und mit ihm die "**Sanduhren**" zu zerstören um weiter zu kommen. Wie heißt es denn so schön Bilder sagen mehr als 1000 Worte von daher hab ich auch fleißig welche gemacht. :)

Wichtig

Eventueller gibt es im Tempel noch nen 2ten Bug Hatte nachdem ich Sansrie besiegt hatte und den Teleporter zum Ausgang genommen hatte war mein Gold weg. Speichert am besten ab bevor ihr den Teleporter nutzt und schaut dann nach ob euer Gold noch da ist.







Nachdem wir **Sansrie** besiegt haben können wir **Snakesign(442/697)** nochmal einen Besuch abstatten und die **Ausrüstung** eventuell noch etwas ergänzen. Wenn dies erledigt geht es wieder mit dem **"Windtor"** zurück auf die Windtor Insel. Von dort führt uns der Weg wieder nach **Illien(376/277)**.

Pelani gibt uns nun eine **Belohnung** wo runter nun auch eine **Flöte** ist um einen **Drachen** zu rufen. Das beste **Transportmittel** in Lynamion. Mit diesem können wir uns aufmachen **Gryban** in der **Feste Godsbane(400/80)** zu besuchen.

Hier gibt es nix besonderes außer den **Paladin**. Einmal den **Schalter** drücken dann erscheint der **Teleporter** und schon steht ihr vor **Gryban**.

Ihr müsst euch dann nur entscheiden ob ihr ihn wirklich in der Gruppe aufnehmen wollt, ich habe mich **dagegen** entschieden aus folgenden Gründen:

- Der Held selbst hat immerhin 2 Attacken pro Runde bis jetzt zudem Allrounder
- Egil super Kämpfer hat nun schon 4 Attacken pro Runde
- Selena gut zum Fallen Finden, Entschärfen und Schlösser öffnen zudem hat sie "Kritische Treffer landen"
- Nelvin die Schadens Maschine überhaupt
- Sabine gut gegen Untote zudem hat sie schon fast alle Wichtigen Sprüche gelernt
- Valdyn "Kritische Treffer landen" und auch schon 2 Attacken pro Runde

Daher bringt mir nen weiterer **Kämpfer** erstmal nix den ich erst mühsam alle wichtigen **Sprüche** beibringen muss. Aber das ist Geschmackssache. :)



Wenn das erledigt ist machen wir uns daran die **Zutaten** zusammen zu suchen um den "Schlaftrunk" zu brauen. Diese wären folgende:

- Ein Blatt von der Feuerdistel (248/476)
- Ein Stück Feuerstein(Händler Spannberg(580/480)
- Eine Blüte der Sumpflille(657/307)
- Einen Rotpilz
- Einen Blaupilz
- Ein Kalmir-Kraut(474/581)
- Eine leere Phiole(Alchemisten Turm(521/328)

Einen "Pilz" gibt es in **Spannberg(580/480)** und ich glaub einen in **Burnville(530/594)** bin aber Grad nicht sicher.

Wenn wir das alles zusammen haben geht es ab zum **Hexenhaus(283/519)** und braut dann in dem Kessel im Keller von Nera den "Schlaftrunk" den ihr braucht um das nächste **Quest** zu bestehen.

Jetzt eventuell noch Ausrüstung auffrischen und ab geht's zum **Tempel der Bruderschaft(440/400)**.



Danach gehen wir ins "Luftschiff" und nehmen mit was wir brauchen können. Vergesst nicht das Skelett zu durchsuchen.



Ist dies erledigt machen wir uns daran die "**Edelsteine**" die nötig sind zusammen zu tragen so wie sie in **Kire's Nachricht** beschrieben wurden. Welche im Einzelnen wären:

1. Topas
2. Rubin
3. Smaragd
4. Erdstein
5. Bergkristall
6. Regenbogenstein
7. Diamant
8. Bernstein
9. Den Truhen Schlüssel aus dem Luftschiff bzw. der Bruderschaft von Tarbos

Die findet man überall mal wenn was fehlt einfach nochmal alle Händler abklappern.

Als **Belohnung** gibt es dann einen "**Grünen Navi Stein**". Der euch dann mit dem "**Luftschiff**" auf den "**Waldmond**" bringen wird.



Ihr solltet euch auch bis an die Zähne **bewaffnen** und zusehen das **Sabine** alle Möglichen **Heilsprüche** kennt bevor ihr euch aufmacht auf den "**Waldmond**" zu fliegen. Die wichtigsten werde ich später nachtragen. Als **Anhaltspunkt** wären schon mal alle **Sprüche** interessant mit denen ihr schon **verflucht** wurdet und Sabine sie **nicht heilen** konnte.

Habt ihr euch ausgerüstet geht es mit dem nächsten **Quest** weiter. Fliegt abermals zum **Tempel der Bruderschaft(440/400)** und besteigt das "**Luftschiff**". Benutzt dafür den "**Grünen Navi Stein**" am richtigem **Gerät**, was in diesem Fall das rechte seien **müsste**.



Quest Die Nachricht für Kire's Frau

Ihr acht euch nun auf **Dorina Kire's Frau** ausfindig zu machen und begeben euch an folgende **Koordinaten(64, 237)**. Dort angekommen müsst ihr dem **Baum "SCHNISM"** nennen eins der Wörter die ihr in **Burnville(530/594)** kennen gelernt hattet im **"Haus der Künstler"**.

Ihr müsst jetzt nur **4 "Blumen Blasen"** sammeln den einzelnen Schalter drücken und die anderen Schalter nach folgendem Schema drücken:

Freier Platz	Rote Blume	Freier Platz	Rote Blume
Rote Blume	Freier Platz	Weiße Blume	Freier Platz
Freier Platz	Weiße Blume	Freier Platz	Rote Blume
Rote Blume	Freier Platz	Rote Blume	Freier Platz

The screenshot shows a maze interface with a legend on the right. The legend includes: RÄTSELMUND, TELEPORTER, TUR, TRUHE, SCHALTER (with a note: 'Schalter um Fallen aus zu schalten'), GEHEIMTÜR, and SPEZIAL. The maze has labels for 'Eingang', 'Schalter', 'Fallen mit Blumen Blasen entschärfen', 'Geheimtüren', 'Dorinas Höhle unten', and 'Fallen'. A status bar at the bottom shows '101 50' and several colored icons.

Jetzt müssen wir nur noch die **Leiter** hinabsteigen (siehe nächsten Screenshot) und **Dorina** den **Brief** überreichen. Dadurch reisen wir Automatisch nach **Kire Dor(180/130)** zurück.

Bin mir nicht sicher ob es dort irgendwo einen Schatz zu entdecken gibt aber dank des **EXP Bugs** auf dem **Waldmond** habe ich da auch keine Lust zu gehabt zu suchen.

Wichtig

Auf dem ganzen "Waldmond" scheint es einen EXP-Bug zu geben da man meist nur 5-6 EXP bekommt ich denke nicht das das im Sinne des Erfinders war deswegen würde ich vorschlagen den kämpfen soweit wie möglich aus dem Weg zu gehen.



Redet anschließend mit **Kire** und **Dorina** von **Kire** bekommt ihr **2 Schlüssel** und von **Dorina** eine **Brosche**. In den **Truhen** solltet ihr alles an **Bernstein** mitnehmen was ihr findet. Braucht ihr später für die "**Navi Stein**" Herstellung. Nehmt am besten auch die "**Edelsteine**" mit und zusätzlich noch **alle Tränke** die ihr finden könnt eine **Kiste** ist voll damit.

Quest Kires Sohn

Jetzt folgt ihr dem Rat von **Kire** und sucht seinen Sohn **Ketnar** in **Dor Grestin(104/165)** auf. Ihr Sprecht nun **Ketnar** auf "**Ruinen**" an so wie es **Kire** gesagt hatte. Prompt erzählt er euch von einer "**Entdeckung**" und ihr macht euch auf die **Ruinen(50/50)** zu erkunden.

Info

In Dor Grestin erzählt euch eine Wache etwas über die "Wandernden Pilze" wenn er diese untersucht könnt ihr einen mitnehmen und die meisten der Insekten lassen euch in Ruhe. Zudem solltet ihr im Laden das Tornak Ei kaufen, das hält euch die Tornaks vom Leib.

Wichtig

Ihr solltet folgendes dabei haben:

- Seil
- Tornak Ei
- Bernsteinbrocken

Angekommen betretet ihr die Ruinen(50/50). Ihr haltet nun Ausschau nach einer "**Falltür**" in diese müsst ihr hineinfallen und dort unten dann die "**Maschine**" mit einem "**Bernsteinbrocken**" in Gang setzen, damit öffnet sich die **Tür**.





Quest die Alte Zwerge Mine

Wichtig

Ihr braucht unbedingt folgende Gegenstände:

Seil oder Zauberspruch Levitation

Bernsteinbrocken so 20 Stück

Spitzhacke

Ordentlich SP und LP Tränke

Tornak Ei

Oft speichern, da hier sehr starke Gegner sind

Stellt am besten von allen Navi Steinen 3 Stück her sicher ist sicher. :)

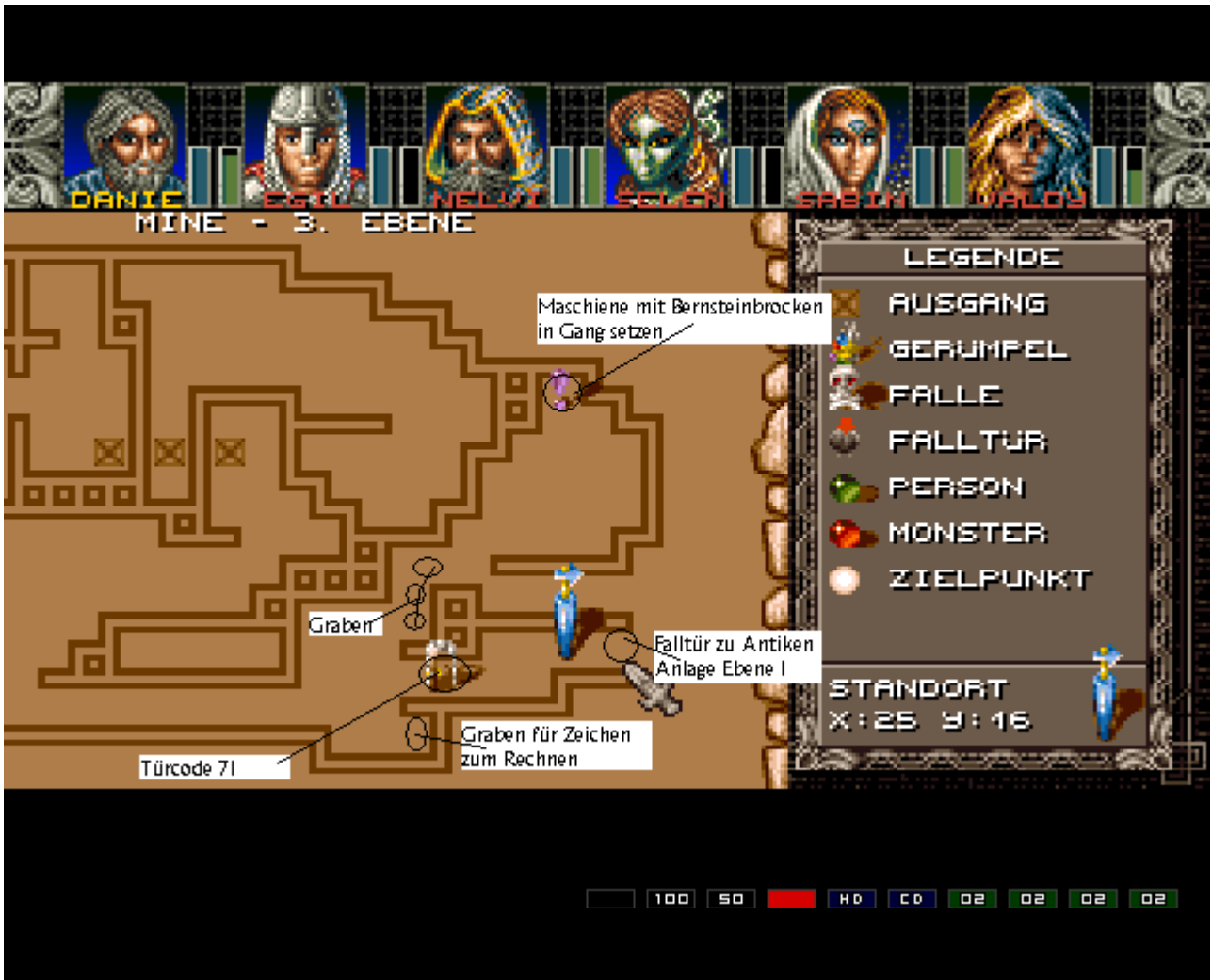
Kampftipps

Ihr werdet am Anfang lachen wenn euch die ersten Gegner begegnen aber die Wellen mit je 6 Wächtern und je 2 Hauptwächtern wird euch zu schaffen machen. Durchschnittlicher schaden von nem Wächter 50, Hauptwächter 70 zusätzlich können die Zaubern. Am besten mit Nelvin ständig Eisschauer zaubern und die anderen greifen nur die Hauptwächter an die sterben eh meist beim 2ten Eisschauer. Je nach bedarf heilen.



Jetzt betretet ihr die "Versuchsmine" in Kire Dor(180/130). Ihr müsst eigentlich nur auf die Screenshots achten dann solltet ihr ohne Probleme durchkommen. Wobei der Screenshot von Mine Ebene 1 irgendwie verschütt gegangen ist aber ihr werdet es denke ich mal trotzdem Schaffen besonders wegen dem sehr praktischem "Tornak Ei". Nachdem ihr die "Navi Steine" habt und von "Gordon" zurück seid geht's ab zum Luftschiff und ab nach Morag.



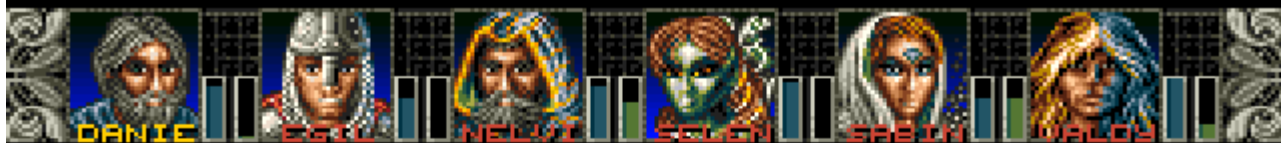




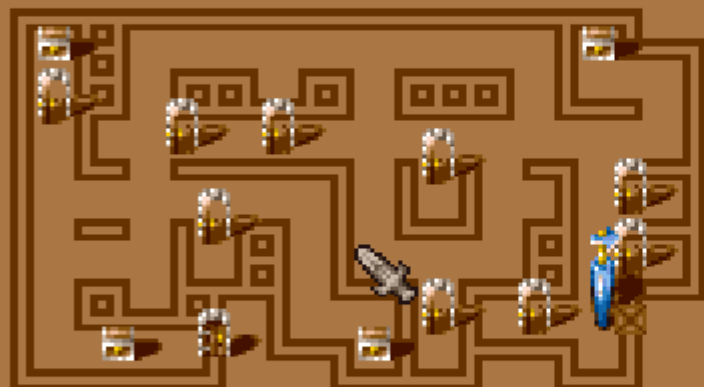
PS. Ich hasse diese Stellen mit den Blitzen. :)







GADLON: KELLER 4



LEGENDE

- AUSGANG
- GERÜMPEL
- FALLE
- FALLTUR
- PERSON
- MONSTER
- ZIELPUNKT

STANDORT
X: 20 Y: 12



101 50 HD CD 03 03 03 03



GADLON: ERDGESCHOSS



LEGENDE

- AUSGANG
- GERÜMPEL
- ZIELPUNKT

STANDORT
X: 13 Y: 11



100 50 HD CD 03 03 03 03



GADLON: 4. STOCK



LEGENDE

- RATSELMUND
- TELEPORTER
- TUR
- TRUHE
- HANDLER
- GASTHAUS
- SPEZIAL

STANDORT
X: 11 Y: 13



101 50 HD CD 03 03 03 03



GADLON: 2. STOCK



LEGENDE

- RATSELMUND
- TELEPORTER
- TUR
- TRUHE
- HANDLER
- GASTHAUS
- SPEZIAL

STANDORT
X: 3 Y: 11



101 50 HD CD 03 03 03 03

Quest die 7 Kristallseiten auf dem Planet Marog.

Wir verlassen **Kire Dor(180/130)** und betreten das "**Luftschiff**". Und fliegen nun nach **Morag** in dem wir den "**Navi Stein**" an der richtigen "**Maschine**" benutzen.



Nachdem wir gelandet sind wird die "**Flugscheibe**" explodieren es sei den ihr packt sie in eine der **Kisten** im "**Luftschiff**" oder ihr **schmeißt sie weg**. Danach geht's ab in den **Knast**, von da in **S'Riels Palast(187/91)**. Dort nehmt ihr alles mit was ihr findet paar "**Waffen**" nen "**Zettel**" mit **Koordinaten** und den Schlüssel zu **S'Orels Palast(33/179)**. Entweder Geht ihr erst noch in die Stadt **S'Angria(22/133)**. Kauft dort ein etc. ihr könnt ruhig schon eine "**Morag Wasserflasche**" kaufen. Zudem wäre es noch gut nen "**Morag Dart**" zu kaufen(ist optimal ab S'Arins Palast(87/26) gibt es eh immer nen "**Morag Dart**" wenn ihr das **Ratsmitglied** besiegt) da der sehr gut ist aber leider nicht von Egil getragen werden kann.

Leider sind auf **Morag** alle "**Eis Zauber**" deaktiviert, deswegen solltet ihr auf die "**Feuer Zauber**" ausweichen. Im Endeffekt ist auf **Morag** nicht viel zu tun einfach von **Palast** zu **Palast** laufen. Damit es schneller geht könnt ihr euch noch eine "**Reitechse**" für **5000 Gold** kaufen. Der "**Reitechsenhändler**" ist an folgenden Koordinaten zu finden **78/136**.

Zudem ist die **Kartenzeichnung deaktiviert** deswegen kann ich euch nun leider keine Screenshots bieten.

Wichtig

Hier wimmelt es wieder von "**Magischen Wachen**" also nutzt das altbekannte Prinzip wie beim **Tempel der Bruderschaft**.

aus dem Boden kommen. Hier gibt es dann links ne **Tür** und ne **Kiste** wo noch nen paar "**Navi Steine**" zu finden sind. Hier könnt jetzt weiter runter gehen. Dort gibst aber nur die **Kristallkugel** die uns das Wort "**Morag**" mitteilt das wir für den **Rätselmund** brauchen. Hinter dem **Rätselmund** gibt es dann **3 lange Gänge** der **Mittlere** hat am Ende eine **Tür** und im **linken, rechten** und wie im Gang in der **Mitte** ist eine **Falle**. Ihr müsst jetzt in jeden Gang soweit reingehen das ihr die **Falle sehen könnt** d.h. jemand eurer Gruppe sagt er sieht eine Metallscheibe am Ende des Gangs glitzern, erst danach kann man den **Schalter** drücken. Jetzt geht ihr in den **Gang ganz rechts** und lauft **rechts** die **Wand** ab dort ist wieder ein **Geheimgang** wo ihr einen **Schalter** drücken müsst um die **Falle** im rechten **Gang** zu deaktivieren. Dann geht ihr im **rechten Gang** etwas weiter die **Wand** entlang und findet einen **2ten Geheimgang** wieder mit einem **Schalter** diesmal für den **linken Gang**. Der **mittlere Gang** ist etwas merkwürdig hatte nirgends dafür einen **Schalter** gefunden also hatte ich mal **gespeichert** und bin **rein gelaufen** und prompt **gestorben** nach dem **Laden** war die **Scheibe** weg. Ich hab die **Gelegenheit** genutzt und bin Fix zur **Tür** geeilt. Aufgeschlossen und **S'Endar besiegt** dann hab ich den Raum gesucht und im **rechten Teil** war wieder ein **Geheimgang** und **Schalter** ich denke der war für die **Falle** im **ersten Gang**, denke ich zumindest.

Character status screen for Morag Drache S. The top bar shows party members: DANIE, ESTE, NELUT, SELEN, SABIN, WALDY. The status window displays the following data:

ATTRIBUTE		FAHIGKEITEN	
STA	084/087	DTT	0000000000
INT	081/081	HTT	0000000000
GES	053/053	HTL	0000000000
SCH	052/053	HTU	0000000000
KON	053/053	HTD	0000000000
KAR	003/004	HTM	0000000000
GLU	064/064	HTB	0000000000
A-M	000/000	HTG	0000000000

----- DATEN -----
 LP : 319/500 SP : 346/350
 G: 00856 R: 0000
 ↓ : +065 ♂ : +015
 APR: 4
 MORAG DRACHE S

VALDYN ZAUE
 DEN
 MONSTERWISS
 - SRAUCH!

Character status screen for S'Endar S0. The top bar shows party members: DANIE, ESTE, NELUT, SELEN, SABIN, WALDY. The status window displays the following data:

ATTRIBUTE		FAHIGKEITEN	
STA	021/046	DTT	0000000000
INT	084/088	HTT	0000000000
GES	048/050	HTL	0000000000
SCH	045/045	HTU	0000000000
KON	023/023	HTD	0000000000
KAR	011/011	HTM	0000000000
GLU	040/040	HTB	0000000000
A-M	015/015	HTG	0000000000

----- DATEN -----
 LP : 297/300 SP : 500/550
 G: 01500 R: 0011
 ↓ : +030 ♂ : +027
 APR: 4
 S'ENDAR S0

VALDYN ZAUE
 DEN
 MONSTERWISS
 - SRAUCH!

S'Trog Palast

Vom **Eingang** aus geht ihr nach **links** in den **Gang** das **Pendel** dort ist eine **Illusion**. In dem **Raum** dahinter befindet sich ein **Schalter**. Der die übrigen beiden **Pendel ausschaltet**. Dann nach **oben** vom **Eingang** ausgesehen. Nach der **Geheimtür** kommt dann ne **Kreuzung**. Dort nach nach **links** und so weit gehen bis die ganzen **Stacheln** aus dem **Boden** kommen. Dann **abspeichern** und versuchen dieser **Skizze** nach da durch zu laufen.

Falle	Illusion	Falle
Illusion	Illusion	Falle
Illusion	Falle	Falle
Illusion	Illusion	Falle
Falle	Illusion	Falle

Wenn ihr da durch seid einfach immer weiter laufen bis ihr zu **S'Trog** kommt und besiegt ihn wie gehabt. Ich bin nach dem **Kampf** erstmal in die Stadt **S'Angria(22/133)** um das **Gold** und überflüssige **Ausrüstung** zu verkaufen aber das könnt ihr machen wie ihr wollt. :)



S'Kat Palast(127/182)

Diesmal ein Palast ihr müsst nur alle "Zoobewohner" töten, welche in einzelner **Feuerriesen**, **Feuerdrachen**, **Minotauren** und **Imp's** wären. Die **Imp's** sind wie gehabt die **schwersten** wegen den blöden **Flüchen** die sie sprechen. In jedem **Raum** gibt es einen **Hebel** sind alle betätigt ist der **Weg** frei zu **S'Kat**. Dort gibst auch ne **Kiste** mit ner **Nachricht** **unbedingt** mitnehmen. Wenn **S'Kat** besiegt ist geht's weiter zum **Sandboot(184/189)** und von da nach **S'Lorwin(127/82)**.



DANIE EGEL NELVI SOLEN SABIN WALDY

ATTRIBUTE		FÄHIGKEITEN	
STA	067/070	PHYSIK	
INT	040/040	LOGIK	
GES	040/040	WISSEN	
WCH	000/000	WILLKÜR	
KON	000/000	WISSEN	
KAR	000/000	WISSEN	
GLU	040/000	WISSEN	
M-E	000/000	WISSEN	

----- DATEN -----
 LP : 174/220 SP : 070/100
 G: 00421 T: 0002
 ↓ : +050 G : +012
 APR: 2
 MINOTAUR 3

VALDYN ZAUE
DEN
MONSTERWISSE
- SPRUCH!

DANIE EGEL NELVI SOLEN SABIN WALDY

ATTRIBUTE		FÄHIGKEITEN	
STA	000/000	PHYSIK	
INT	000/000	LOGIK	
GES	000/000	WISSEN	
WCH	000/000	WILLKÜR	
KON	000/000	WISSEN	
KAR	000/000	WISSEN	
GLU	000/000	WISSEN	
M-E	000/000	WISSEN	

----- DATEN -----
 LP : 072/075 SP : 067/070
 G: 00000 T: 0000
 ↓ : +020 G : +005
 APR: 4
 IMP 4

VALDYN ZAUE
DEN
MONSTERWISSE
- SPRUCH!

100 50 00 00 00 00 00 00

DANIE EGEL NELVI SOLEN SABIN WALDY

ATTRIBUTE		FÄHIGKEITEN	
STA	000/000	PHYSIK	
INT	000/000	LOGIK	
GES	000/000	WISSEN	
WCH	000/000	WILLKÜR	
KON	000/000	WISSEN	
KAR	000/000	WISSEN	
GLU	000/000	WISSEN	
M-E	000/000	WISSEN	

----- DATEN -----
 LP : 308/420 SP : 740/800
 G: 01000 T: 0000
 ↓ : +030 G : +027
 APR: 5
 S'KAT 70

VALDYN ZAUE
DEN
MONSTERWISSE
- SPRUCH!

100 50 00 00 00 00 00 00

Palast S'Lorwin(127/82)

Der **Palast** ist simpel einfach nur bis **S'Lorwin** durch kämpfen und ihn besiegen. Dann gibst eigentlich noch irgendwo jemanden der **Halb verdurstet** ist hab den aber nicht mehr gefunden für den wäre die "**Morag Wasserflasche**" hat aber nur **Einfluss** auf den **Abspann** und ist nicht für den Spielabschluss nötig. Also begeben wir uns wieder nach **S'Angrila(22/138)**. Hier kaufen und verkaufen wir noch ein bisschen und dann geht's ab zurück nach **Lyrarnion**.

BUG

Nachdem S'Lorwin Selena bei mir mit dem Spruch "Opfer auflösen" getötet hatte konnte ich mich nach dem Kampf mit S'Lorwin nicht mehr bewegen und musste neu laden.



Das Letzte Kapitel der Kampf gegen die Maschine

Die Morag Maschine ist nicht so schwer wie es zu erst den Anschein hat. Im Endeffekt macht ihr es wie mit den "Magischen Wachen". Das heißt wer schneller in die erste Reihe und mit Nelvin immer schön "Eisschauer" zaubern. Das Ding hat so denke ich mal 2000 LP. Das ist nur ne Vermutung da der Zauber "Monster LP zeigen" zwar vorher schon greift aber nur 3 stellige Werte anzeigt. Ist auch gut auf dem Screenshot zu sehen. Wenn ihr das Geschäft habt könnt ihr euch zurücklegen und den Abspann genießen.



Ich hoffe dieses **Walkthrough** hat euch geholfen das **Abenteuer** zu meistern. Einige Dinge sind noch ungeklärt z.b wie man an den **Amberstar** kommt ohne den **Cheat** zu nutzen und ins **Thalion Büro** zu gehen und ihn von da zu holen. Zudem kommen/werden noch **Zusatz Info's** kommen aber ich hab für die nächsten Tage erstmal genug gemacht.

Autor:

BlackJack

Besucht:

[cgboard - knowledge is the key](http://cgboard.com)