

Lands of Lore II - Gegenstände

Waffen

Nahkampfwaffen

Schwerter, Dolche & Säbel

Kurzschwert



Fundort: Gladestone Wachen, Kitjaras Laden
Einfache Angriffswache ohne spezielle Wirkung.

Feines Langschwert



Fundort: Museum des Drarakels
Besser als das Kurzschwert.

Prisma-Langschwert



Fundort: Museum des Drarakels hinter einer Geheimtuer
Es kann einen Prismenspruch der Stufe 1 hervorrufen.

Streitaxt des edlen Ork

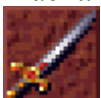


Fundort: Höhlen des vielarmigen Todes
Gute Angriffswaffe. Sie kann nur mit den Handschuhen der Macht, oder einem Heldenstein benutzt werden.

Thohans Breitschwert



Fundort: Museum des Drarakels (zerbrochen)
Verbesserungsort: Dorf der Hulinen, der Dorfmagier repariert es gegen eine Sphäre der Macht.



Gute Waffe, hohe Schlagrate
Verbesserungsort: Ru-Loi Zitadelle, in der großen Schmiede mit Hilfe des Traumsteines neu schmieden



Danach vermindert es nichtmagische Schäden um 50% und trägt zur Regeneration bei. Sinkt die Gesundheit unter 10 materialisiert sich ein Kobold der 2. Stufe. Es kann einen Feuersturm oder zumindest einen Magieblitz auslösen, der dem Gegner Magie entzieht.

Feuersturm-Breitschwert



Fundort: Kitjaras Laden, Kitjara tauscht es gegen eine Sphäre der Macht.

oder:

Diebesgilde im Dorf der Hulinen, wenn man die Wache des Häuptlings umbringt.

Sehr gute Angriffswaffe, kann einen Feuerzauber Stufe 5 auslösen.

Verbesserungsort: Ru-Loi Zitadelle, in der großen Schmiede mit Hilfe des Traumsteines neu schmieden zum

Vernichter-Breitschwert



Sehr gutes Angriffsschwert, das dem Gegner Magie und Kraft entziehen kann.

Schwert des Kriegers \ Schwert von Daniel



Fundort: Von Kitjara, die es Luther freiwillig gibt, oder umgebracht und das Schwert abgenommen werden kann.

Es ist unbedingt notwendig um im Spielverlauf weiter zu kommen

Drakoiden-Dolch



Fundort: Drakoidenfriedhof, hinter einer Kachel in einem Mausoleum.

Einzieht dem Gegner, der einen Zauberspruch aussprechen möchte, die Magie.

Äxte und Hellebarden

Streitaxt



Fundort: Höhlen des Drarakels, nachdem man die Höhle geflutet hat.

Einfache Angriffswaffe.

Verräterstreitaxt



Fundort: Im Geheimzimmer des Schlafzimmer des Imperators der Drakoiden, das sich über den Gargoyle über dem Bett betreten lässt.

Fügt dem Feind schwere Wunden zu, kann aber nur mit den Armpanzer des Tapferen ohne Selbstverstümmelung benutzt werden.

Sturmstreitaxt



Fundort: In den Klauenbergen, auf einem geheimem Turm in einem See.

Diese magische Axt, kann Gegner einfrieren.

Hellebarde



Fundort: Höhlen des Drarakels, nachdem man die Höhle geflutet hat.

Einfache Angriffswaffe.

Bastionshellebarde



Fundort: Zitadelle der Ru-Loi im Brutschleimsee.

Erzeugt ein schützendes Kraftfeld um Luther herum, wenn sich der Feind auf 10 Schritte nähert.

andere Waffen

Fehdehandschuh



Fundort: Dunkle Hallen

Besser als mit bloßen Fäusten zu kämpfen, es besteht eine 50%tige Chance den Gegner zu betäuben.

Stalagmit



Fundort: Höhlen des Drarakels, gleich zu Beginn bekommbar.

Die schwächste Waffe im ganzen Spiel.

3 davon können die Türen in Belias Heiligtum in kürzester Zeit öffnen.

zerbrochene Keule



Fundort: Höhlen des Drarakels, wo man die Kisten stapeln muss

Einfache Angriffswaffe.

Schlangen Stab



Fundort: In der Stadt der Ahnen. Wenn man immer schön böse war und den Mantel der Ahnen bekommen möchte, wird sich Bacatta ihnen in den Weg stellen. Von ihm bekommt Luther den Stab, der gegen Gift immun macht.

Belials Horn



Fundort: Stadt der Ahnen, entweder von Bacatta oder von der Statue Belials.
Beste Nahkampfwaffe im Spiel und die einzige, die Belial verletzen kann. Ihre niedrige Schlagrate sollte man am besten mit dem Kobrastein ausgleichen und dafür den Juwelenskarabäus ablegen (kann man sowieso machen, wenn man den Drachenhautpanzer hat).

Fernkampfwaffen

Bögen

Beschützer Langbogen



Fundort: Kitjaras Laden.
Er verschießt 2 Pfeile auf einmal und wirft den Gegner 5 Meter zurück.

Wilderer-Langbogen



Fundort: Runenhöhle der Hulinen.
Magischer Bogen, der sich in seiner Bestückung ganz nach den Schwächen des Feindes richtet: Blitzschlag, Eispeil, Feuerball oder normaler Pfeil.

Splitterlangbogen



Fundort: Klauenberge in einer versteckten Höhle am Fuße des Flusses, dort muss man mit der Echse hinein und einen Blitzspruch auf einen eingefrorenen Hulinen anwenden
Jetzt schnell den Bogen nehmen bevor er ins Wasser fällt.
Verschießt Eisbolzen, der aufsplittert und so den Gegner Schaden zufügt.

Schattenbogen



Fundort: Stadt der Ahnen, Drarakelkopf hinter den vielen Türen, nachdem man die Feuersbrunst freigelassen hat, noch einmal an diesen Ort zurückkehren.

Entzieht dem Gegner Energie und Magie.

Armbürste

Leichte Armbrust



Fundort: Höhlen des Drarakels, Dunkle Hallen
Verschießt einen Pfeil.

Fallensteller Armbrust



Fundort: Dorf der Hulinen in einem Haus.
Verschießt klebrige Netze, in denen sich der Gegner verfängt und langsamer wird.

Walküren Armbrust



Fundort: Drakoiden-Friedhof in einer Gruft.
Verschießt einen Feuerballzauber Stufe 3.

Edle Walküren Armbrust



Fundort: Im Hulinentempel in einem Geheimfach, hinter einem Wandteppich,
hinter dem Jkar-Symbol des Todes.
Verschießt 3 Feuerballzauber Stufe 3.

Myriaden-Armbrust



Fundort: Zitadelle im Brutschleimteich.
Verschießt 3 Blitzbolzen Stufe 3.

Wurfmesser

Wurfmesser



Fundort: Dorf der Hulinen in einem Haus.
Einfache Wurfwaffe, kehrt nicht zurück.
Verbesserungsort: Dorfmagier der Hulinen verbessert zu
Dolch des Lichts



Verschießt Kristalle wenn keine Fernwaffe getragen wird.

Dolch der hohlen Hand



Fundort: Fundort: Dschungel der Wilden, in einer Kiste hinter einer Rubinsphärentür in einer Art Baumhaus.

Ganz gute Angriffswaffe, die zurückkehrt, wenn man keine Fernangriffswaffe trägt.

andere Fernkampfaffen

Stein



Fundort: Höhlen des Drarakels.

Einfache Wurfaffe, kehrt nicht zurück.

Langarmaxt



Fundort: Museum des Drarakels auf einem Podium.

Wenn man keine Fernwaffe trägt, kommt diese Axt zurück.

Rix' Plasmastab



Fundort: Dunkle Hallen

Wenn man Rix tötet bekommt man diesen Stab. Er ist eine schlechte Nahkampfaffe, aber wenn man keine Fernwaffe trägt, verschießt er Plasmakugeln.

Rüstungsgegenstände

Verbrannter Panzer



Fundort: Höhlen des Drarakels, an der Stelle, bei der man eine Wache in einer Ölpfütze röstet.
Einfachste Rüstung des Spiels.

Kettenhemd



Fundort: Höhlen des Drarakels, beim Leuchtenden Pfade auf einem Tisch.

Xavers Plattenpanzer



Fundort: In den Höhlen des vielarmigen Todes in seinem Nest.

Lange Zeit das Beste was Luther bekommen kann.

Reflektierende Plattenrüstung



Fundort: Drakoiden-Friedhof, wo man als Echse eine Schräge zu dem Dach einer Krypta hinauflaufen muss.

Alle magischen Angriffe werden zurückgelenkt, eigene verpuffen meist auch.

Obsidian Kettenhemd



Fundort: Klauenberge, man muss auf einer Eisscholle den Fluss entlang treiben, bis man an einer Nische ankommt. Hier benutzt man einen Blitzspruch auf das Holzgestell. Sehr gute Rüstung mit hohem Verteidigungswert.

Drachenhautpanzer



Fundort: Belials Gemächer, Waffenkammer.

Man muss sehr schnell in jede der vier Ecken der Kammer kommen um alle 4 Drachengegenstände zu bekommen.

Diese sehr wertvolle Rüstung aus Drachenschuppen bietet Schutz gegen die Magie der Ahnen. Zusammen mit den Drachenfeuer-Armpanzern verwandelt sich die Rüstung im Kampf in eine Wand aus Feuer, die sowohl den Träger als auch den Gegner verletzt. Die Rüstung schützt Luther allerdings vor 75% des Schadens. Trägt Luther zusätzlich die Drachenhaut-Handschuhe, nimmt er gar keinen Schaden und ist unverwundbar gegenüber Feuer.

Schild

Orkschild (kaputt)



Fundort: Höhlen des Drarakels.

Schwächstes Schild im Spiel.

Orkschild



Fundort: Höhlen des Drarakels.

Geringe Verteidigung.

Schild



Fundort: Höhlen des Drarakels.

Besser als der Orkschild.

Todesstoß-Schild



Fundort: Runenhöhlen der Hulinen.

50% Chance die Hälfte eines sonst tödlichen Schlags abzufangen.

Feuerschild



Fundort: Dunkle Hallen

Schützt vor Feuerattacken, macht aber sehr anfällig gegen Eis und Kälte.

Feiglingsschild



Fundort: Zitadelle, im Brutschleimteich.

Setzt den Verteidigungswert auf 0 macht Luther aber permanent unsichtbar.

Im Falle eines Treffers ist er für 10 Sekunden wieder sichtbar.

Armpanzer

Garygoyle-Armpanzer



Fundort: Kitjaras Laden, gibt's umsonst.

Reduziert die Manakosten für die Beschwörung von Kobolden um ein Viertel.

Marmor-Armpanzer



Fundort: Dunkle Hallen.

Macht immun gegen jedes Gift.

Armpanzer der Toten



Fundort: Drakoiden-Ruinen, bei dem Drakoidenmagier.

Wichtig um mit dem Drakoidenpriester und dem Imperator zu sprechen.

Später kann man ihn bei Dawn gegen einen sprechenden Stein und eine Fluchkontrolle abgeben.

Armpanzer des Tapferen



Fundort: Klauenberge, im Dorf der Schneeffaffen.

Wenn man ihn trägt kann man die Verräter-Streitaxt benutzen, ohne selbst Schaden zu nehmen.

Drachenfeuer-Armpanzer



Fundort: Belials Gemächer, Waffenkammer.

Diese Armpanzer lassen den Träger Nahkampf sprichwörtlich in Flammen aufgehen. Wenn Luther nur den Armpanzer trägt, nimmt er den gleichen Schaden wie seine Gegner. Wenn er aber zusätzlich die Drachenhaut-Handschuhe trägt, nimmt er immerhin nur noch 75% Schaden; hat er nur die Drachenhaurüstung, nimmt er nur noch 25% Schaden von der Feuerattacke.

Weitere magische Ausrüstungsgegenstände

Handschuhe

Handschuhe der Macht



Fundort: Drakoiden-Ruinen im Turm des Magiers unterstes Stockwerk.

Sie erhöhen die Stärke von Luther; mit ihnen kann er die Streitaxt des edlen Ork benutzen.

Drachenhaut-Handschuhe



Fundort: Belials Gemächer, Waffenkammer

Diese Handschuhe schützen Luther vor 25% des Schadens, der durch die Drachenfeuer-Armpanzer im Kampf entsteht. Außerdem bieten sie ein wenig Schutz vor der Magie der Ahnen.

Ringe

Bezoar-Ring



Fundort: Drakoiden-Friedhof, in einem Sarg.
Schützt Luther vor schwachen Vergiftungen.

Mächtiger Bezoar-Ring



Fundort: Drakoiden-Ruinen, gleich am Anfang hinter einer Gittertür auf einem Podest und in der geheimen Nische in den Klauenbergen.
Schützt Luther vor starken Vergiftungen.

Kelens Ring



Fundort: Runenhöhlen der Hulinen, in einer Nische bei den 3 Katzenstatuen, wo auch der Wilderer Langbogen ist.

Mit ihm reißt Luther mit bloßen Händen Wunden wie ein Tiger in den Gegner.

Katzenring



Fundort: Im Hulinentempel, Untergeschoss, kniet vor dem Gott des Lebens und des Todes und eine geheime Nische wird sich öffnen, in der der Katzenring liegt. Ihr erhaltet zudem auch noch giftige Farbe und ein Aloe Blatt.

Der Ring reduziert den Sturzschaden um die Hälfte.

Ring der Heilung



Fundort: Runenhöhlen an der Hand eines Toten, Drakoiden-Ruinen im Thronsaal des Imperators.

Hinter einer Geheimtür in der Stadt der Ahnen kann man in dem Umwandlungsraum mit jedem Ahnenstein einen Heilungsring herstellen.

Er erhöht die Lebenspunkte Regenerationsrate. Wenn Luther stirbt wird er wiederbelebt, der Ring zerbricht jedoch dabei.

Drachenfeuerring



Fundort: Belials Gemächer, Waffenkammer.

Wird dieser Ring getragen, verwandelt er die Elektrofunktengruppe in die Feuerfunktengruppe.

Wird er zusammen mit den drei anderen Drachenrüstungsgegenständen getragen, werden die Manakosten für die Feuerfunktengruppe um die Hälfte reduziert.

weitere Ausrüstungsgegenstände

Elfenbeinspan



Fundort: 2 mal im Museum des Drarakels in Vasen, 4 mal in Stadt der Ahnen.

Erhöht das Mana von Luther. Man braucht 4 um eine Pyramide in der Stadt der Ahnen zu zerstören.

Sphäre der Macht



Fundort: Vom Hohepriester der Hulinen für den Runenabdruck aus den Höhlen.

Erhöht Lebensenergie um 10%, wird die Kugel abgelegt, während sich die Lebenspunkte in diesem Bereich befinden, stirbt man.

Als Tauschobjekt bei Kitjara für das Feuerstrum-Breitschwert und bei Rashar, dem Dorfmagier der Hulinen, für die Reparatur von Thohans Breitschwert gern gesehen.

Drachenjuwel



Fundort: Museum des Drarakels, mit Blitzspruch eine Kiste öffnen.
Bietet erhöhten Schutz gegen jede physische Attacke.

Kenneth' Anhänger



Fundort: Klauenberge, bei Kenneth' Leiche.
Geringer physischer und magischer Schutz und geringe Stärkeverbesserung.

Kenneth' Zauber



Fundort: Wenn man Kenneth' Anhänger wirft, zerbricht er und Kenneth' Zauber erscheint.
Sehr gutes Schutzartefakt.

Eisenstab



Fundort: Drakoiden-Ruinen in einem zerstörten Haus.
Funktioniert als Blitzableiter und macht deshalb gegen jegliche Elektroangriffe immun.

Colims Amulett



Fundort: Dunkle Hallen, in einem Bücherregal.
Schützt vor feindlicher Magie und verhindert den Raub von Mana- und Lebensenergie.

Juwelen-Skarabäus



Fundort: Stadt der Ahnen, in dem Raum wo die Statuen schießen und sich die kleinen Türen befinden. Dort, wo man die Säulen anzünden kann, befindet sich ein geheimer Gang.
Er bietet einen starken Schutz gegen die Magie der Ahnen.

Stein der Kobra



Fundort: Drakoiden-Ruinen, in einem Raum wo das Wasser steigt und man Kisten stapeln muss.

Er halbiert die Zeit, die vergeht, bis man eine Nahkampfwaffe wieder benutzen kann.
Unbedingt Aufheben! Belials Horn wird damit zu einer richtigen Bedrohung.

Kierans Band



Fundort: Dschungel der Wilden, in einer Truhe auf einem Baum hinter einer Rubinsphärentür.
Es erschafft eine magische Rüstung sofern man keine andere trägt. Die Rüstung bietet den selben Schutz wie ein normaler Plattenpanzer.

Cocos Kappe



Fundort: Hulinentempel, in einem Geheimfach hinter dem Bett.
Kann nur einmal benutzt werden. Setzt man sie auf und bewegt sich eine gewisse Zeit nicht, schläft man wie bei der Alraunenwurzel und regeneriert in diesem kurzen Schlaf die Lebens- und Zauberpunkte komplett.

Rubin der Wahrheit



Fundort: Stadt der Ahnen. Wenn man immer schön lieb war und Dawn alles gegeben hat (Bacatta gefolgt, befreit; Abdruck; Armpanzer; befreit) wird sie, wenn man sie mehrmals anspricht, Luther den Rubin der Wahrheit überlassen.
Er zerstört die Halluzinationen von Scotia und Anu (Drarakel).

Gegenstände die im Spielverlauf wichtig und unwichtig sind

Sprechende Steine



Fundort: siehe Anhang.
Viele tolle Videos.

Schriftrollen (Rezepte)



Fundort: siehe Anhang.
Viele nützliche und weniger nützliche Rezepte.

Fluchkontrollgegenstände



Fundort: Anhang.
Es existieren 2x die Menschenkontrolle und 2x die Echsenkontrolle. Diese Gegenstände erlauben es Luther seine Fluchkontrolle immer weiter auszubauen. Lediglich der Spruch der 5. Stufe kann nur durch den Mantel der Ahnen erhalten werden.

Skelettschlüssel



Fundort: Museum des Drarakels am Anfang, Stadt der Ahnen hinter einer Geheimtür.
Mit ihm kann man die passenden Schlösser öffnen und die Museumsstimme hören.

Schädelschlüssel



Fundort: Hulinendorf, beim Dieb.
Mit ihm lassen sich fast alle Türen im Dorf öffnen.

Drakoidensymbol



Fundort: Entweder man tötet den Häuptling der Wilden oder er gibt ihn Luther freiwillig.
Er ist wichtig um den Eingang des Friedhofes der Drakoiden zu öffnen.

Runenschlüssel



Fundort: Im Baum der Wilden.
Er ist wichtig um den Zugang zum Dorf der Wilden zu öffnen.

Flöte



Fundort: Vom Hohepriester des Klosters und im Hulinentempel erhältlich.
Mann kann die Flöten in dafür vorgesehene Nischen legen und so viel Gefahr von Luther abwenden.

Wachsabdruck



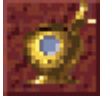
Fundort: Runenhöhlen, Abdruck mit Wachs von der Rune machen.
Sie sind wichtig für Dawn und den Oberpriester.

Glaskugel



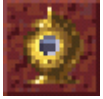
Fundort: Drakoiden-Friedhof.
Man kann die Glaskugeln überall in den Grüften finden und sie an den 3 Altären aufladen. Entweder Gelb, Blau oder Weiß. Sie sind wichtig um Türen auf dem Friedhof zu öffnen.
Sie können auch einen Zauberspruch aktivieren, wenn sie geladen sind.

Leere Urne



Fundort: Vom Priester der Drakoiden.
Ist wichtig um seine Asche hineinzufüllen.

Volle Urne



Fundort: Man füllt die Urne mit Asche.
Ist wichtig um das Ankh-Symbol zu erhalten.

Ankh-Symbol



Fundort: Vom Drakoidenpriester.
Ist wichtig um das Grab des Imperators zu öffnen.

Körper des Imperators



Fundort: Sarg des Imperators.
Ist wichtig um die Belial Statue zu erwecken.

Traumstein



Fundort: Zitadelle
Ist wichtig um die große Schmiede benutzen zu können, Dawn zu befreien, den Ausgang der Zitadelle zu öffnen, den Eingang des Hulinentempels zu öffnen, eine Treppe zu aktivieren und die Stadt der Ahnen zu erwecken

Rubinsphäre (Smaragdsphäre wäre angebrachter)



Fundort: Körper des Häuptlings der Wilden, Hulinentempel.
Ist wichtig um eine Tür im Dschungel der Wilden zu öffnen oder im Hulinentempel in die Schalen zu legen

Statue des Priesters der Hulinen



Fundort: Hulinentempel.
Ist wichtig um eine Rubinsphäre zu erhalten.

Jkar-Symbole



Fundort: Hulinentempel, Pfad des Todes, Lebens und des Gleichgewichts.
Man braucht die 3 Jkar-Symbole um eine Treppe entstehen zu lassen.

Verschiedene Körper

Beispiele:

Priesterkörper der Hulinen um daraus die Stau zu machen.

Priesterkörper der Drakoiden um daraus die Asche zu machen.

Kehlschnäbelchenkörper um den Aufzug im Hulinentempel zu beschweren.

Koboldkörper um einen Geheimgang in Belials Gemächern zu öffnen.

Zutaten

Aloe



Heilt 5 Lebenspunkte.

Höhlenaloe



Heilt 5 Lebenspunkte.

Silberblatt



5 Magiepunkte

Wachs



nichts

Eisenholzsaft



nichts

Bernstein



nichts

Giftbeutel



Luther vergiftet sich beim Essen.

Kehlschnäbelcheneier



Luther sieht im Dunkeln.

Bachflunder



Ein drittes Auge wächst im Hinterkopf, mit dem ihr alles hinter euch sehen könnt.

Gorgonit-Brocken



Unterstützten die Verwandlung in ein Monster.

Regenbogensulfit



Unterstützten die Verwandlung in eine Echse.

Alraunenwurzel



Sie lässt Luther 5 Sekunden einschlafen, danach sind Lebenspunkte um 40% und Magiepunkte um 20% gestiegen
Man kann sie der Stadt der Ahnen in den Silberkelch tun um in die andere Dimension zu kommen

Teerkristall



nichts

Amaranth-Serum



nichts

Vels Frucht



Heilt alle Vergiftungen.

Schwarze Moosflechte



nichts

Zaubergegenstände

Sturmkristall



Beschwört einen Sturm der den Gegner verschluckt

Entladener Sturmkristall



nutzlos

Blitzschlagkristall



Feuert Blitze der 4. Stufe ab.

Entladener Blitzschlagkristall



nutzlos

Feuerkristall



Feuert Feuerbälle der 4. Stufe.

Entladener Feuerkristall



nutzlos

Steinquader



Lässt mehrere Steinstalagmiten entstehen.

Eissamen



Lässt einen Eisstalagmiten entstehen, kann einfrieren.

Sphäre der Wächter



Lässt ein Schwert aus Licht entstehen, die den Gegner Schaden zufügt

Dolch der Gnade



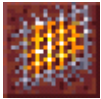
Feuert einen starken Blitz ab.

Drachenblut



Muss aktiviert und dann weggeworfen werden, funktioniert wie eine Granate.

Netz des Exils



Verbannt einen Gegner an einen anderen Ort, Koboldspruchgruppe 5. Stufe.

Schiftrolle der Heilung



Heilt Gift und Schaden.

Schiftrolle des Funken



Feuert einen Blitzspruch Stufe 3 ab.

Schiftrolle der Beschwörung



Beschwört einen Kobold Stufe 2.

Schiftrolle des Prismas



Macht Luther unsichtbar (Prisma Stufe 2).

Schiftrolle der Schamanen



Feuert einen Schamanenspruch Stufe 3 ab.

Gelbe Glaskugel



Feuert einen Blitz ab, der einem Dolch der Gnade entspricht.

Blaue Glaskugel



Aktiviert einen Prismenspruch der 4. Stufe.

Weißer Glaskugel



Aktiviert einen Schamanenspruch der 4. Stufe.

Ahnenstein



Fügt die 5. Stufe der Magie auf jede Zaubergruppe, bis auf die Fluchkontrolle, hinzu.

Rezepte

Einfache Rezepte

Hingemurkster Kram



Entsteht durch falsche Kombination von Zutaten.
nichts.

Bernstein + Eisenholzsafft = *Heldenstein*



Erhöht die Stärke für 1 Minute um 20%.

Bernstein + Giftbeutel = *Eifer des Gefechts*



Erhöht die Stärke für 1 Minute um 20%.

Kehlschnäbelchen-Eier + Giftbeutel = *Giftige Farbe*



Schwaches Gift, zum Einstreichen der Waffe geeignet.

Giftbeutel + Teerkristall = *Todesbeutel*



Starkes Gift, zum Einstreichen der Waffe geeignet.

Silberblatt + Regenbogen-Sulfit = *Meridian der Verdunklung*



Erhöht magische Energie um 50 Punkte.

Kehlschnäbelchen-Eier + Teerkristall = *Säurebeutel*



Vermindert die Stärke und die Lebenskraft des Gegners um 25% für 50 Sekunden, muss aber geworfen werden.

Alraunenwurzel + Teerkristall = *Pyraschale*



Verwandelt die Elektrofunktenspruch-Gruppe für zwei Minuten in die Feuerfunktenspruch-Gruppe.

Gorgonit-Brocken + Regenbogen-Sulfit = *Psychose der Plättung*



Noch nicht erforschte Stellen der Automap werden sichtbar.

Gorgonit-Brocken + Schwarze Moosflechte = *Stein der Gorgonen*



Jeder Gegner erstarrt kurzzeitig zu Stein, Muss geworfen werden

Silberblatt + Amaranth-Serum = *Larkhon-Dämpfe*



Zum Einschläfern des Larkhons.

Komplexe Rezepte

Giftige Farbe + Eifer des Gefechts = *Kraftschale*



Fügt die 5 Stufe für jede Gruppe außer die der Fluchkontrolle hinzu.

Heldenstein + Säurebeutel = *Schale des Wandelbaren*



Verwandelt Luhter für kurze Zeit in das Monster mit maximaler Kraft

Fundorte besonderer Gegenstände

Sprechende Steine

Im Museum des Drarakels (Skelettschlüssel benutzen).



Drakoiden erfinden die Sprechenden Steine.

Im Dschungel der Hulinen (Gysir verstopfen, Echsengang im abgelaufenen Flussbecken suchen).



Geheimer Raum im Kloster

In der Höhle eines Wasserfalls bei einem Skelett.



Angriff der Drakoiden

Beim Dorfmagier der Hulinen.



Unterhaltung von Drakoiden über das Versinken von ihren Häusern.

Im 4. Stock der Runenhöhlen.



Imperator der Drakoiden verkündet seinen letzten Willen.

In den dunklen Hallen hinter einer Eisentür (wegsprengen).



Missgeburt in den Drakoiden-Ruinen.

In den Drakoiden-Ruinen, in einem tempelartigen Gebäude, in einem Gerät das sprechende Steine abspielt.



Anu tötet Belial.

In einem der nördlichsten Gebäude im Drakoiden-Friedhof hinter einer Kachel (Mit Funkenspruch öffnen).



Hunlinenfrau wird von Ru-Loi entführt.

In einem Sarg im Drakoiden-Friedhof.



Mensch sitzt am Ufer und will Schmorfleisch tauschen

Von Dawn, wenn man ihr die Armpanzer der Toten gibt



Huline greift Belial an.

Wenn man den Kampf gegen Daniel gewinnt, kann man mehr Häuser der Wilden aufsuchen. Er ist in einem Haus mit einem Hulinen, der Käse kaufen möchte.



Ru-Loi Zitadelle landet in den Klauenbergen.

Hinter einer Geheimtür in dem Raum wo man den Skelettschlüssel in der Stadt der Ahnen findet.



Unterhaltung zwischen Anu und einem Ahnen über die Abreise.

Rezepte

In der Stadt der Ahnen existiert ein Schrein mit einem silbernen Kelch. Wenn man in diesen Kelch eine Alraunenwurzel hinein legt, schläft man ein und landet auf einer Insel im Weltraum gegenüber der Insel wo sich der Turm der Ahnen befindet. Hier kann man alle Zauberspruchrollen und wahrscheinlich auch alle Rezepte finden. Man hat nur begrenzte Zeit.

- im Hulinendorf in einem Haus



- im versteckten Tempel im Hulinendschungel



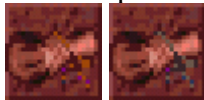
- wenn man den Häuptling der Wilden tötet findet man eins



- in der Grube beim Eingang zu den Drakoiden-Ruinen



- mit einer Rubinsphäre kann man eine Tür in einem Baum öffnen, wo sich zwei weitere Rezepte befinden



- in den Klauenbergen in einer Nische beim Fluß (siehe Obsidianhemd)



- in den Klauenbergen bei einem Echsengang (siehe Splitterbogen)



- im Hulinentempel hinter einem Wandteppich bei einem Jkar-Symbol des Todes



- in der Stadt der Ahnen, im oben erwähnten Schrein



Fluchkontrollspruchgruppe

CD 2

Wenn man Dawn einen Wachsabdruck der Runen gibt und sie dann im Kloster besucht (1. Stufe, Dämpfungszauber, kann nicht als Monster eingesetzt werden)

Amulett



Alternativ:

Man kann Dawn auch angreifen wenn man einen Wachsabdruck hat, wenn man sie besiegt und sie sich weg teleportiert, verliert sie das Amulett.

CD 3

Wenn man Dawn nach dem Untergang der Drakoiden-Ruinen, die Armpanzer der Toten gibt (2. Stufe, Menschengestalt-Zauber, kann nicht als Mensch und als Monster eingesetzt werden)
Menschenstatue



Alternativ:

Sobald man sich den Wilden angeschlossen hat, kann man diese Statue in einem Haus im Dschungel der Wilden finden

Sollte man alle Wilden getötet haben, kann man als Echse durch einen Gang an der Rückwand der Hütte!

Wenn man sich den Wilden angeschlossen hat, bekommt man vom Häuptling ein Amulett (3. Stufe, Echengestalt-Zauber, kann nicht als Echse und als Monster eingesetzt werden)

Amulett



Alternativ:

Mit einer Rubinsphäre kann man ein Schloss und danach eine Kiste im Dschungel der Wilden öffnen

(Rubinsphäre bekommt man im Tempel der Hulinen oder man tötet den Häuptling)

CD 4

Wenn man Dawn aus dem Gefängnis der Ru-Loi befreit, bekommt man einen Amulettstein von ihr

(4. Stufe, Monstergestalt-Zauber, kann nicht als Echse oder als Monster eingesetzt werden)

Amulettstein



Wenn man in der Stadt der Ahnen den Mantel der Ahnen erhält, erhält man permanent die 5. Stufe aller Zauber

(5. Stufe, Fluch entfernen, kann nicht als Monster eingesetzt werden)

Alle Bilder entstammen aus Lands of Lore II – Guardians of Destiny, die Rechte daran haben Westwood und EA Games

Text verfasst und bearbeitet von Stefan Rothe aka „Shard of Truth“
(scharlachroter_tanz@gmx.net)