

SO SPIELEN SIE

Auch wenn das Handbuch und das „Quicktutorium“ im Spiel sehr umfangreich sind, ein paar Ergänzungen möchten wir uns dennoch erlauben. Zudem finden Sie ab Seite 7 einen exklusiven Charakterbogen für die Hauptfigur Ashley Lionel. Darauf markieren Sie, welche Techniken Sie bereits erlernt haben, um in Gefahrensituationen blitzschnell reagieren zu können.

Menü: Aus dem Kampfmodus bzw. Relaxmodus mit der -Taste aufzurufen

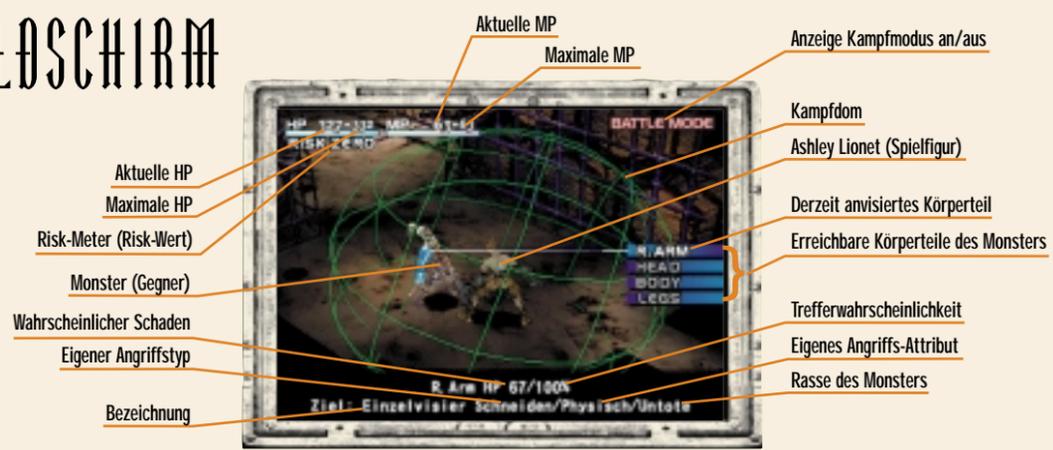


- Zauber: Sprechen Sie einen Zauberspruch oder teleportieren Sie sich in einen entfernten Raum
- Break-Technik: Liste der zusätzlichen Angriffstechniken
- Kampf-Ability: Chain- und Verteidigungs-Abilities
- Item: Unter diesem Punkt verwalten Sie Ihr Inventar
- Status: Näheres zu Ihrem Gesundheitszustand
- Karte: Die Gesamtkarten aller erkundeten Abschnitte
- Stand: Sichern oder laden Sie einen Spielstand
- Option: Passen Sie das Spiel Ihren persönlichen Vorlieben an und verändern Sie die entsprechenden Parameter
- Daten: Schauen Sie nach, welche Ehrentitel Ihnen bereits verliehen wurden und welche Monster Sie bisher besiegt haben
- Quicktutorium: Eine Kurzanleitung geht prägnant auf alle wichtigen Spielelemente von „Vagrant Story“ ein



Statt sich aus dem Menü zu den einzelnen Punkten zu klicken, können Sie auch die -Taste drücken und halten. Auf diesem Wege lassen sich die wichtigsten Punkte mit lediglich einem weiteren Tastendruck direkt anwählen.

DER BILDSCHIRM



DER KAMPFDOM

Der grüne Gitterkreis, der bei gezogener Waffe und anschließend gedrückter -Taste eingeblendet wird, nennt sich „Kampfdom“. Er zeigt die Reichweite Ihrer Waffe bzw. Ihres ausgewählten Zauberspruchs an. Generell gibt es drei Arten von Kampfdomen:

- 1) Kugelförmig: Der „normale“ Kampfdom, der bei den meisten Ihrer Kampffaktionen eingeblendet wird
- 2) Vertikale Säule: Bei allen Fusionszaubern wird diese Art von Kampfdom eingeblendet
- 3) Horizontale Säule: Kampfdom, der nur bei den Zaubersprüchen Analysieren und Entriegeln angezeigt wird

DER ROTE KAMPFDOM

Bei Angriffszaubersprüchen mit großer Reichweite, wie etwa Aquakaskade, erscheint nach dem grünen Kampfdom ein roter Kampfdom, mit dem Sie den Wirkungsbereich des Zaubers festlegen. Alle Wesen bzw. deren Körperteile, die sich innerhalb dieses roten Kampfdoms befinden, werden anschließend von dem Zauberspruch getroffen.

- 1) Haben Sie sich für einen Zauber entschieden, wird der „normale“ Kampfdom eingeblendet. Die grüne Fläche lässt sich in ihrer Höhe verschieben, womit Sie die Angriffshöhe festlegen.
- 2) Nach Bestätigen der Angriffshöhe mittels der -Taste erscheint der rote Kampfdom. Dieser lässt sich nun auf der gewählten Höhe verschieben.
- 3) Sobald Sie einen Körperteil eines Gegners berühren und nochmals die -Taste betätigen, werden am unteren Bildschirmrand die üblichen Informationen (Trefferwahrscheinlichkeit, Schadenshöhe etc.) eingeblendet. Sollten Sie nun einen oder mehrere Schritte rückgängig machen wollen, drücken Sie entsprechend oft die -Taste. Ansonsten entfesseln Sie mittels der -Taste die Wirkung des Zaubers. Kleiner Tipp: Ist der rote Kampfdom eingeblendet, lässt sich dessen Höhe mittels gedrückter -Taste variieren.

DIE STÄRKE IHRER AUSTRÜSTUNGS-GEGENSTÄNDE: DP UND PP

Waffen, Schilde und Rüstungen besitzen in der Regel zwei Werte, die besondere Aufmerksamkeit verdienen: DP und PP, also Schadenspunkte und Phantom-Punkte. Während Waffen mit null DP nur noch die halbe Durchschlagskraft besitzen, reduziert sich bei

Rüstungen mit null DP die Abwehrleistung um 50%. Erreichen die mystischen PP ihren maximalen Wert, verdoppelt sich die Effektivität Ihrer Waffe bzw. Ihres Schildes. Die DP- und PP-Werte verändern sich vornehmlich während der Gefechte.



VERÄNDERUNGEN DES DP- UND PP-WERTES

Aktion	DP-Wert		PP-Wert	
	Waffe	Schild*1, Rüstung	Waffe	Schild*1
Sie fügen mit Ihrer Waffe dem Gegner Schaden zu	fällt	-	steigt	-
Sie reparieren Ihre Ausrüstung in einer Faktorei	steigt	steigt	fällt	fällt
Sie erleiden Schaden durch einen Angriff bzw. eine Falle	fällt*2	fällt	steigt*2	steigt
Sie befinden sich längere Zeit im Kampfmodus	-	-	fällt	fällt
Sie wenden die Chain-Ability „Spalten“ an	steigt	-	-	-
Sie wenden die Chain-Ability „Lockvogel“ an	-	-	steigt	-
Sie wenden die Chain-Ability „Phantomplage“ an	-	-	fällt	-
Sie wenden die Verteidigungs-Ability „Phantom-Blockade“ an	-	-	-	fällt

*1 DP und PP des Schildes ändern sich nur, wenn Sie sich im Kampfmodus befinden (Ausnahme: Reparatur in einer Faktorei)
*2 DP und PP der Waffe ändern sich nur bei Fallen

GEZIELT ZUSCHLAGEN: KÖRPERTEILE UND SCHADEN

Je nachdem, welcher von Ashleys Körperteilen getroffen wird, verändert sich der Zustand dieses Körperteils. Es gibt fünf Kategorien, die über den Zustand Auskunft geben. Der maximale HP-Wert jedes Körperteils beträgt 200.

Befindet sich ein Körperteil im Zustand „Dying“, hat dies zusätzliche Auswirkungen, die Sie der folgenden Tabelle entnehmen. Sowohl der HP-Wert als auch die einzelnen Körperteile können mit Heil-Gegenständen, Zaubersprüchen, Kampf-Abilities und entsprechenden Fallen kuriert werden. Dieselben Auswirkungen treten natürlich auch bei Ihren Gegnern auf. Wollen Sie also feindliche Zauberspruch-attacken verhindern, rauben Sie Ihrem Widersacher alle HP seines Kopfes.

ZUSTAND	AKTUELLE HP DES KÖRPERTEILS	BESCHREIBUNG
Excellent	100%	Gesund und quicklebendig
Good	99% - 75%	In gutem Zustand..
Average	74% - 25%	Normal. Heilung wäre ratsam
Bad	2% - 24%	In einem kritischen Zustand
Dying	0%-1%	So gut wie abgestorben

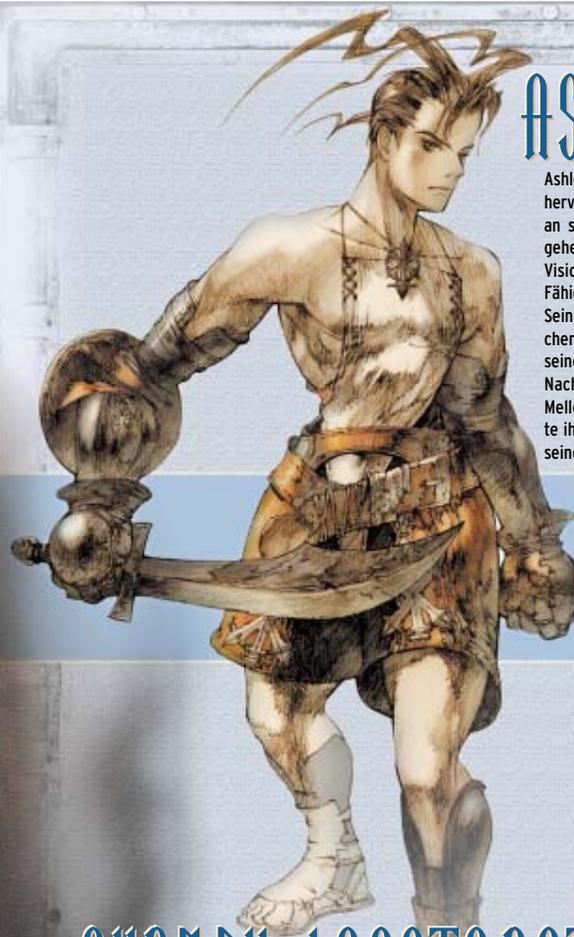


AUSWIRKUNGEN IM ZUSTAND „DYING“

KÖRPERTEIL	AUSWIRKUNG, SOBALD KÖRPERTEIL IM „DYING“-ZUSTAND	BESCHREIBUNG DER AUSWIRKUNG
Kopf	Silentium	Zaubersprüche können nicht mehr eingesetzt werden (außer Zauber durch Grimoire)
R. Arm	Schlagkraft 50%	Stärke der normalen Angriffe und Break-Techniken wird halbiert, somit reduziert sich der Schaden
L. Arm	Parieren 50%	Die Ausweichfähigkeit wird halbiert
Körper	Risk 200%	Risk-Erhöhung verdoppelt sich, Risk-Wert steigt auch bei geöffnetem Kampfdom
Beine	Schnelligkeit 50%	Laufgeschwindigkeit wird halbiert

CHARAKTERE

Zar ist Ashly Lionet der einzige Feind, in dem die Welt sein
Vergangenheit schlief, die Welt wird nicht sein, in dem die
Hauptstadt von Le Monde, die Welt der Welt
in dem die Welt wird nicht sein, in dem die
Welt wird nicht sein, in dem die Welt wird nicht sein.



ASHLEY LIONET

Ashley ist der beste Riskbreaker, den die VRF-Akademie jemals hervorgebracht hat. Allerdings besitzt er wenig Erinnerungen an seine eigene Vergangenheit. Doch je mehr Zeit er in der geheimnisvollen Stadt Le Monde verbringt, desto häufiger füllen Visionen seine Erinnerungslücken. Auch bestimmte Kampffähigkeiten fallen ihm erst nach und nach ein...

Seine eigentliche Aufgabe bei der VRF ist die Beseitigung jeglicher Schwerverbrecher. Ashley zeigt nie Emotionen und erledigt seine Aufträge mit der Perfektion und Routine eines Uhrwerks. Nachdem das Fürstenhaus der Familie Bardorba von der Mellenkamp-Sekte überfallen und eingenommen wurde, schickte ihn die VRF dorthin. Dort trifft er auf Sydney Losstarot, und seine Reise nach Le Monde beginnt...

SYDNEY LOSSTAROT

Sydney ist der Führer des Sektenkultes Mellenkamp und besitzt eine ungemein starke Ausstrahlung. Dieses Charisma ist es auch, was ihn von all den anderen selbst ernannten Sektenführern unterscheidet. Vermutlich hängt Sydneys Charisma mit seiner übermenschlichen Macht und seinen besonderen Kräften zusammen. Er ist nämlich in der Lage, Menschen zu kontrollieren und zu manipulieren. Sydney kann zudem in die Seelen von Personen blicken und deren Vergangenheit wie ein Buch lesen. So war es für ihn natürlich auch ein Leichtes, innerhalb kürzester Zeit zum Anführer der Mellenkamp-Sekte aufzusteigen.

Sydney ist scheinbar unsterblich, nicht einmal ein Dolchstoß ins Herz könnte seinen Pulsschlag verebben lassen. Als Sydney im Fürstenhaus Bardorba dem VRF-Agenten Ashley Lionet begegnet, erkennt er dessen besondere Stärke und lockt ihn nach Le Monde. Seine Motive für dieses seltsame Katz-und-Maus-Spiel liegen jedoch im Verborgenen...



SO SPIELEN SIE

KAMPFSYSTEM

CHARAKTERE

LÖSUNGSWEG

GEGENSTÄNDE

MONSTER

GEHEIMNISSE

17

CHARAKTERE

WEINKELLER

[1-1] PORTAL DER DÄMMERUNG

Gleich nach Betreten des Weinkellers sind Sie völlig auf sich allein gestellt. Der erste Raum des Gewölbes bietet Ihnen die Möglichkeit, sich mit der Steuerung Ihres Helden Ashley vertraut zu machen. Laufen Sie ruhig ein wenig herum und justieren Sie die Kamera mittels der Schultertasten Ihres Controllers. Oder wechseln Sie in die Ego-Perspektive (START-Taste oder rechter Analog-Stick), um die Umgebung aus der Sicht von Ashley zu betrachten. Die Ego-Ansicht ist gleichzeitig eine Art Pausenmodus: Nutzen Sie diese Perspektive, erstarren alle Gegner und Sie haben Zeit zum Verschnaufen. Die interne Spieluhr, die Ihre Gesamtspielzeit misst, läuft jedoch weiter. Verlassen Sie dann den Raum durch die einzige vorhandene Tür.



[1-2] RASTPLATZ

Im Rastplatz stoßen Sie neben einem Kreis mit blauem Magienebel auch auf eine Schatzkiste (Bild 1). Begeben Sie sich vor die Truhe und drücken Sie die (X)-Taste, um an den Inhalt zu gelangen. So erhalten Sie: Tovarisch / Einfaches Schild / Lederhandschuh / Aloknohle 5x / Heilknohle 5x. Wenn Sie mögen, können Sie sich auch in den magischen Kreis stellen und Ihren Spielstand auf einer Memory Card sichern. Da Sie das Terrain jedoch gerade erst betreten haben, sollten Sie sich lieber in den nächsten Raum begeben, statt jetzt schon Ihre Fortschritte abzuspeichern.

KARTENLEGENDE



PENTAGRAMM: Magischer Kreis (Speicherpunkt) zum Sichern Ihres Spielstandes



SCHATZKISTE: Hier finden Sie eine Hand voll wertvoller und nützlicher Utensilien



CONTAINER: Legen Sie darin überflüssige Gegenstände ab



WINDROSE: Gibt die Himmelsrichtung an – Norden ist stets „oben“



ROT UMRANDETE RÄUME: Hinterhält – Nach Betreten des Raumes werden die Türen verriegelt. Erst, wenn Sie alle Gegner ausgeschaltet haben, lassen sie sich wieder öffnen.



„ONE WAY“ TÜREN: Diese Türen lassen sich nur von einer Seite öffnen



OFFENE TÜREN: Diese Türen lassen sich problemlos öffnen

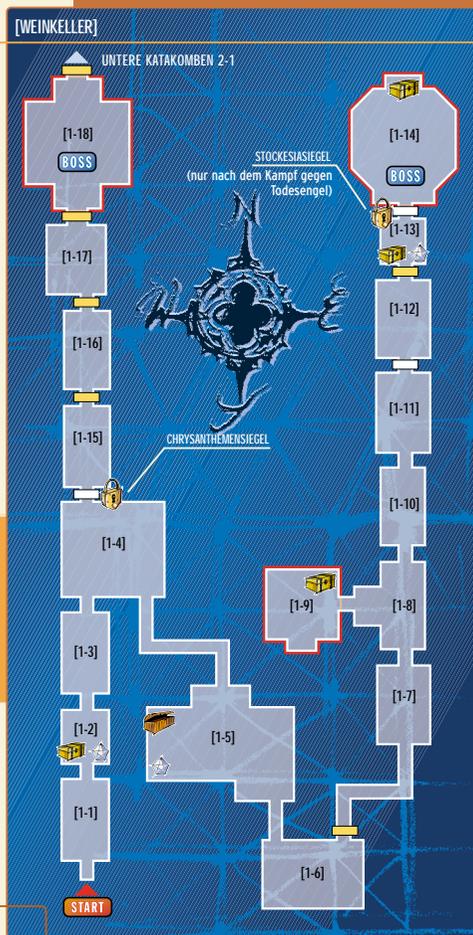


VERSCHLOSSENE TÜREN: Hier benötigen Sie bestimmte Schlüssel oder Siegel (stets angegeben)

[7-12] RAUMNUMMERN: Verweisen auf die entsprechende Beschreibung im Text



BOSS: Hier erwartet Sie ein Endgegner zum Gefecht



[1-3] GANG DER VERHÄRTETEN

Kaum haben Sie diesen Abschnitt betreten, werden Sie auch schon aus der Luft attackiert. Sollte dies Ihr erster Kampf sein, zücken Sie zunächst durch Drücken der (O)-Taste Ihre Waffe. Sobald die Fledermaus sich Ihnen nähert, betätigen Sie abermals die (O)-Taste. Der grüne Kampfdom zeigt anschließend die Reichweite Ihrer Waffe an, und sofern sich die Fledermaus innerhalb dieses Radius befindet, können Sie durch nochmaliges Drücken der (O)-Taste zuschlagen (Bild 2). Stecken Sie anschließend Ihre Waffe weg ((X)-Taste), und klettern Sie auf die Holzwürfel, um durch einen kleinen Sprung mittels der

(O)-Taste die Barriere in der Mitte der Halle zu erklimmen (Bild 3). Springen Sie auf der anderen Seite hinunter und verlassen Sie dann die Halle. Sollte Ihnen die Fledermaus ein wenig zugesetzt haben, können Sie beobachten, wie sich Ihre HP regenerieren. Sofern Sie Ihre Waffe verstaubt haben, kurieren Sie Ihre Wunden sogar ein wenig schneller aus.



BILD 2



BILD 3

[1-4] TREPPE DER TRAUBEN

Beim Betreten dieses Raumes können Sie beobachten, wie zwei Ritter, Goodwin und Markwart, beim Öffnen einer Tür scheitern. Dies hat jedoch nichts mit mangelnder Muskelkraft zu tun, sondern mit dem magischen Siegel, das die Tür verschlossen hält. Nachdem sich das Duo davongemacht hat, können Sie Ihrerseits den Raum inspizieren.

Sie stellen bei der besagten Tür fest, dass Sie ein Chrysanthemensiegel benötigen, um das Schloss zu knacken. Somit bleibt Ihnen nur noch der Ausweg, ebenfalls durch die Tür zu gehen, durch die vorhin die beiden Ritter verschwunden sind. Zuvor sollten Sie noch einen Blick links neben die große Treppe werfen (Bild 4). Dort befindet sich eine Grannus-Falle, die Ihnen hilft, einige HP zu regenerieren – wenn doch alle künftigen Fallen solche angenehmen Wirkungen hätten.



BILD 4

[1-5] WEINLAGERSTÄTTE

Erneut stoßen Sie auf die zwei Ritter, die diesmal über ein anderes Phänomen staunen: Eine schwebende Felsplattform durchkreuzt den Raum. Ihrem Gespräch entnehmen Sie, dass dies wohl mit der Kraft der „Grimoire“ zu tun hat.

Plötzlich erblicken Sie ein Kind vor sich, das jedoch genauso schnell wieder verschwindet, wie es aufgetaucht ist. Dummerweise werden Sie nun von den Rittern entdeckt, und es kommt zu einem unausweichlichen Gefecht. Konzentrieren Sie sich immer nur auf einen Gegner, und halten Sie diesen möglichst zwischen sich und dem verbleibenden Ritter. Attackieren Sie im Kampf vor allem die am wenigsten geschützten Körperregionen, beispielsweise den Kopf (Bild 5).

Sofern Sie sich nach Ihrem Sieg noch ein wenig umschauen, entdecken Sie einen weiteren magischen Kreis zum Sichern Ihres Spielstandes. Nur wenige Schritte davon entfernt stoßen Sie auf einen Container, in den Sie jederzeit überflüssige Gegenstände ablegen können (Bild 6). Denn schließlich können Sie nicht unbegrenzt viele Utensilien mit sich führen, daher sollten Sie von Zeit zu Zeit Ihr Inventar ein wenig aussortieren.

Klettern Sie nun auf den Felsvorsprung in der Mitte der Halle und nutzen Sie den schwebenden Stein als Transportmittel, um auf die gegenüberliegende Seite zu gelangen (Bild 7). Verlassen Sie den Abschnitt durch die dortige Tür.



BILD 5



BILD 6



BILD 7

ITEM (GEGENSTÄNDE)

HEIL-GEGENSTÄNDE

Alchemistenprobe	Heilt HP und senkt Risk-Meter um 25 Punkte
Aloeelixier	Senkt Risk-Meter vollständig
Aloeknolle	Senkt Risk-Meter um 50 Punkte
Aloeserum	Senkt Risk-Meter um 75 Punkte
Aloewurzel	Senkt Risk-Meter um 25 Punkte
Essenz d. Mönche	Heilt HP und MP um 100 Punkte
Heilelixier	Heilt HP vollständig
Heiligenmittel	Heilt HP und MP vollständig
Heilknolle	Heilt HP um 100 Punkte
Heilserum	Heilt HP um 150 Punkte
Heilwurzel	Heilt HP um 50 Punkte
Knolle der Mana	Heilt MP um 50 Punkte
Manaelixier	Heilt MP vollständig
Manaserum	Heilt MP um 100 Punkte
Reagenz d. Magier	Heilt HP und senkt Risk-Meter um 50 Punkte
Wurzel der Mana	Heilt MP um 25 Punkte

ZUSTANDSHEILLENDE GEGENSTÄNDE

Allheilmittel	Hebt „Betäubung, Gift und Lähmung“ auf
Gebet der Elfen	Hebt „Gift“ auf
Insektenwein	Hebt alle Zustände außer „Betäubung, Gift, Lähmung und Fluch“ auf
Lächeln d. Engel	Hebt „Fluch“ auf
Segen d. Geister	Hebt „Lähmung“ auf
Träne der Urd	Hebt „Betäubung“ auf

ATTRIBUTERHÖHENDE GEGENSTÄNDE

Arznei der Hast	Erhöht AGL-Wert um 1 bis 4 Punkte
Arznei d. Königs	Erhöht STR-Wert um 1 bis 4 Punkte
Arznei d. Weisen	Erhöht INT-Wert um 1 bis 4 Punkte
Audentiawein	Erhöht HP-Wert um 1 bis 4 Punkte
Kraut d. Druiden	Erhöht MP-Wert um 1 bis 4 Punkte
Prudenswein	Erhöht INT-Wert um 1 bis 4 Punkte
Valenswein	Erhöht STR-Wert um 1 bis 4 Punkte
Virtuswein	Erhöht MP-Wert um 1 bis 4 Punkte
Volarewein	Erhöht AGL-Wert um 1 bis 4 Punkte
Wundermittel	Erhöht HP-Wert um 1 bis 4 Punkte

UNTERSTÜTZENDE GEGENSTÄNDE

Feenflügel	Ashley kann für eine Weile schneller laufen
Stein d. Weissage	Die Fallen im Raum werden sichtbar

GRIMOIRE

Grimoire d. Anemogen	Ashley lernt Aero-Fusion
Grimoire d. Antidot	Ashley lernt Antidot
Grimoire d. Berstung	Ashley lernt Explosion, bei mehrfacher Anwendung steigt der Level um 1. Maximallevel ist 4
Grimoire d. Blitze	Ashley lernt Blitzpfeil
Grimoire d. Dämonen	Ashley lernt Exorzismus
Grimoire d. Donners	Ashley lernt Donnerschlag, bei mehrfacher Anwendung steigt der Level um 1. Maximallevel ist 4
Grimoire d. Dynamik	Ashley lernt Dynamik
Grimoire d. Einfalls	Ashley lernt Erleuchten
Grimoire d. Feuers	Ashley lernt Feuerball
Grimoire d. Fluches	Ashley lernt Verfluchen
Grimoire d. Gaia	Ashley lernt Gaia-Fusion
Grimoire d. Geister	Ashley lernt Entseelung
Grimoire d. Gezügel	Ashley lernt Feuer-Fusion
Grimoire d. Giftes	Ashley lernt Giftnebel
Grimoire d. Heilung	Ashley lernt Graduelle Heilung
Grimoire d. Herakles	Ashley lernt Herakles
Grimoire d. Hitze	Ashley lernt Aquaschutz
Grimoire d. Impaktes	Ashley lernt Meteoritimpakt, bei mehrfacher Anwendung steigt der Level um 1. Maximallevel ist 4
Grimoire d. Kampfes	Ashley lernt Kampfgeist
Grimoire d. Kaskade	Ashley lernt Aquakaskade, bei mehrfacher Anwendung steigt der Level um 1. Maximallevel ist 4
Grimoire d. Lava	Ashley lernt Vulkanlanzette
Grimoire d. Lebens	Ashley lernt Heilen
Grimoire d. Lichtes	Ashley lernt Seelenspaltung
Grimoire d. Magier	Ashley lernt Gegenspruch
Grimoire d. Meeres	Ashley lernt Aqua-Fusion
Grimoire d. Mirage	Ashley lernt Psychotrauma
Grimoire d. Nova	Ashley lernt Radialnova, bei mehrfacher Anwendung steigt der Level um 1. Maximallevel ist 4
Grimoire d. Ohnmacht	Ashley lernt Degeneration
Grimoire d. Phlegma	Ashley lernt Müde Knochen
Grimoire d. Schocks	Ashley lernt Schockwelle
Grimoire d. Schutzes	Ashley lernt Gaiaschutz
Grimoire d. Schwäche	Ashley lernt Ungeschützt
Grimoire d. Schwans	Ashley lernt Schwanengesang
Grimoire d. Schwere	Ashley lernt Luftschutz
Grimoire d. Seele	Ashley lernt Entgeisterung
Grimoire d. Segnung	Ashley lernt Segnen
Grimoire d. Seher	Ashley lernt Markieren
Grimoire d. Stärke	Ashley lernt Stärken
Grimoire d. Starre	Ashley lernt Fixieren
Grimoire d. Stille	Ashley lernt Silentium
Grimoire d. Taubheit	Ashley lernt Betäubungsgas
Grimoire d. Taufe	Ashley lernt Flammentaufe, bei mehrfacher Anwendung steigt der Level um 1. Maximallevel ist 4
Grimoire d. Tilgung	Ashley lernt Ausmerzen
Grimoire d. Todes	Ashley lernt Totspruch
Grimoire d. Truhen	Ashley lernt Entriegeln
Grimoire d. Walles	Ashley lernt Feuerschutz
Grimoire d. Wassers	Ashley lernt Wasserbrunst
Grimoire d. Weihe	Ashley lernt Entkräften
Grimoire d. Wissens	Ashley lernt Analysieren
Grimoire d. Zorns	Ashley lernt Gaias Zorn, bei mehrfacher Anwendung steigt der Level um 1. Maximallevel ist 4

SCHLÜSSEL

NAME	ZU FINDEN IN		EINZUSETZEN IN	
	RAUMNUMMER	ABSCHNITT	RAUMNUMMER	ABSCHNITT
Eisenschlüssel	22-4	Vergessene Stollen		
Goldschlüssel	7-16	Armenviertel (W)		
Kupferschlüssel	8-25	Schneeinsektenwald		
Ordenschlüssel	4-5	Westl. Stadtteil	4-1	Westl. Stadtteil
Silberschlüssel	18-4	Tempel d. Kylthia		
Stahlschlüssel	20-3	Schneeinsektenwald (O)		
Titanschlüssel	15-5	Armenviertel (O)		
Truhenschlüssel	23-11	Die eiserne Jungfrau B1		
		Atelier sündiger Ritter		
		Arme Einkaufsstraße		
		Gemach des Blutreizes		
		Tympanonfluss		
		Kapelle der Verzweiflung		
		Platz der Mutter Natur		
		Leere Waffenkammer		
		Spanischer Tickler		

SIEGEL

NAME	ZU FINDEN IN		EINZUSETZEN IN	
	RAUMNUMMER	ABSCHNITT	RAUMNUMMER	ABSCHNITT
Cattleyasiegel	7-10	Armenviertel (W)	14-3	Östl. Stadtteil
Chrysanthemensiegel	1-14	Weinkeller	1-4	Weinkeller
Clematissiegel	7-18	Armenviertel (W)	16-4	Nördl. Stadtmauer
Dracaenasiegel	23-2	Eiserne Jungfrau B1	11-5	Südl. Stadtteil
Palmettosiegel	19-27	Kathedrale 2. S.	19-28	Kathedrale 1. S.
Siegel d. Anemone	23-23	Eiserne Jungfrau B1	10-3	Festung Le Mondes
Siegel d. Carduus	23-16	Eiserne Jungfrau B1	10-2	Festung Le Mondes
Siegel d. Gerbera	24-9	Eiserne Jungfrau B2	10-5	Festung Le Mondes
Siegel d. Maranta	24-7	Eiserne Jungfrau B2	10-4	Festung Le Mondes
Siegel d. Melissa	7-12	Armenviertel West	17-17	Transportschacht
Siegel d. Muskari	6-7	Mine 1. UG	6-10	Mine 1. UG
Siegel d. Verbena	24-2	Eiserne Jungfrau B2	10-3	Festung Le Mondes
Siegel der Akazie	19-24	Kathedrale EG	19-13	Kathedrale 1. S.
Siegel der Aster	15-13	Armenviertel (O)	17-2	Transportschacht
Siegel der Calla	19-13	Kathedrale 1. S.	19-26	Kathedrale 2. S.
Siegel der Culus	15-3	Armenviertel (O)	17-13	Transportschacht
Siegel der Eiche	19-20	Kathedrale EG	19-23	Kathedrale EG
Siegel der Iris	6-11	Mine 1. UG	6-20	Mine 1. UG
Siegel der Kalmia	23-4	Eiserne Jungfrau B1	10-2	Festung Le Mondes
Siegel der Lilie	2-18	Untere Katakomben	2-12	Untere Katakomben
Siegel der Rose	13-27	Mine 2. UG	23-2	Mine 2.UG
Siegel der Scilla	24-4	Eiserne Jungfrau B2	10-4	Festung Le Mondes
Siegel des Farn	25-1	Eiserne Jungfrau B3	10-5	Festung Le Mondes
Stockesiasiegel	15-9	Armenviertel (O)	1-13	Weinkeller
		Saal der bebenden Erde		
		Exekutionsplatz d. Liebe		
		Vorratslager für den Winter		
		Der Kessel		
		Raum d. wahren Hoffnung		
		Der Knoten		
		Die Leichenbestattung		
		Die Schraubzwinge		
		Die Säge		
		Spielplatz der Kinder		
		Gang der Ausschreitung		
		Ort der Feuerprobe		
		Raum des Heiligenlichtes		
		Verkaufsort f. Diebesgut		
		Saal d. falschen Paktes		
		Marktplatz der Fremden		
		Stufe d. verkauft. Seele		
		Lagerplatz für Kohle		
		Der Hungertod		
		Ort der schlafenden Bestien		
		Speiseraum im Dunkeln		
		Die Presse		
		Die eiserne Jungfrau		
		Marktpl. d. Schwerter		

NEUE AUSTRÜSTUNGSGEGENSTÄNDE FINDEN

Wie es sich für ein ordentliches Spiel gehört, liegen die Utensilien nicht einfach auf dem Fußboden der Verliese und Gemäuer herum. Es gibt vier Möglichkeiten, um zu neuen Ausrüstungsgegenständen zu kommen. Hierbei ist jedoch nicht nur Ihr Spürsinn, sondern auch handwerkliches Geschick gefragt.

SCHATZTRUHEN: Sobald Sie eine Schatztruhe zum ersten Mal öffnen, werden alle darin befindlichen Gegenstände angezeigt. Mit den Richtungstasten können Sie nun einzelne Utensilien anwählen und durch Drücken der **○**-Taste in Ihr Inventar übernehmen. Mit der **⊕**-Taste dagegen stopfen Sie automatisch alle Sachen in Ihren Rucksack. Sobald Sie nur einen Gegenstand aus der Kiste nehmen, den Rest liegen lassen und die Truhe schließen, gehen diese Utensilien für immer verloren. Schatzkisten, die Sie bereits durchsucht haben, sind fortan am geöffneten Deckel zu erkennen.



GEGENSTÄNDE

SO WIE SIE
KAMPFSYSTEM
CHARAKTERE
LÖSUNGSWEG
GEGENSTÄNDE
MONSTER
GEHEIMNISSE

MONSTER

Es ist immer gut, sich mit seinen Gegnern auseinander zu setzen. Und zwar am besten, bevor sie handgreiflich werden. Lernen Sie in diesem Kapitel alles über Ihre Widersacher und wo deren Schwachstellen sind.

MONSTERARTEN UND EIGENSCHAFTEN

Alle Monster sind je nach ihren biologischen Eigenschaften in sechs verschiedene Kategorien aufgeteilt. Die Rasse-Werte bestimmen die Stärke gegenüber anderen Monsterarten. Möchten Sie bei einem Treffen mit einem unbekanntem Wesen die Monsterart erfahren, betätigen Sie die -Taste, um den Kampfdom zu öffnen. Am unteren Bildschirmrand wird nun rechts die Monsterart angezeigt.

- Human (Mensch):** beispielsweise Ritter des Ordens, Goblins und Orks.
- Beast (Biest):** beispielsweise Minotaurus, Fledermaus und Mangopra.
- Undead (Untot):** beispielsweise Zombie, Skelett und Gespenst.
- Phantom (Phantom):** beispielsweise Feuerelementar, Geist und Spukgespenst.
- Dragon (Drache):** beispielsweise Drache, Wyvern und Echsenmann.
- Evil (Böse):** beispielsweise Durahan, Gremlin und Todesengel.

WANN GREIFT EIN MONSTER AN?

1. WAHL DER ANGRIFFE: Eine Sprechblase erscheint und das Monster blinkt rot. Zu diesem Zeitpunkt bestimmt das Monster seine Angriffstechnik und beginnt, sich entsprechend zu bewegen.



2. ABSCHÄTZEN DER ENTFERNUNG: Nachdem das Monster sicher ist, dass sich Ashley innerhalb seiner Reichweite befindet, vermehren sich die Punkte in der Sprechblase. Bei drei Punkten ist die Vorbereitung vollständig abgeschlossen.



3. BEREIT ZUR ANGRIFFE: Ein „!“-Zeichen erscheint in der Sprechblase, das Monster ist somit bereit, zu attackieren.



ANSCHLIESSEND:

- Befindet sich Ashley noch in Reichweite, wird der Angriff ausgeführt. Ist Ashley der Reichweite des Monsters bzw. dessen Sichtwinkel entkommen, verschwindet das „!“-Zeichen. Hat das Monster Ashley gänzlich aus den Augen verloren, das „?“-Zeichen.

SCHÄTZE BESIEGTER MONSTER UND ARCHIV

Die Wahrscheinlichkeit, dass Ihnen ein Monster nach dem Sieg etwas hinterlässt, liegt etwa bei 10%. Bei den meisten Endgegnern beträgt die Wahrscheinlichkeit jedoch 100%, so dass Sie beispielsweise bestimmte Schlüssel oder Grimoires auf jeden Fall erhalten.

Die von Ashley besiegteten Gegner werden in der Regel im Archiv aufgelistet, was Sie erreichen, indem Sie das Menü aufrufen und anschließend „Daten“ anklicken. Besiegen Sie ein Monster durch Gift, wird es im Archiv nicht aufgeführt. Zudem werden einige menschliche Gegner nicht mit aufgelistet, da diese beispielsweise bis auf den Namen mit dem „Grundtyp“ „Ritter des Ordens“, identisch sind.

WASSERELEMENTAR

Name des Monsters: Wasserelementar
 HP-Werte der einzelnen Körperteile („normal“/Boss):
 Kopf: 76/133
 R. Arm: 119/200
 L. Arm: 115/200
 Körper: 173/300
 Beine: 138/240

Es gibt zwei Typen dieses Monsters, „normal“ und als Endgegner (Boss). Gelegentlich unterscheiden sich zwei „normale“ Monster geringfügig voneinander, dies ist dann mit „Typ A“ und „Typ B“ gekennzeichnet.

Aufflistung der weiteren Attribute des Monsters (HP – Hit Points, MP – Magic Points, STR – Stärke, INT – Intelligenz, AGL – Gewandtheit)

GEGERNTYP	HP	MP	STR	INT	AGL
NORMAL	230	120	134	118	112
BOSS	400	170	142	130	120

Attribut, gegen die das Wesen gut geschützt ist und das Sie daher nicht für den Angriff, sondern für Ihre Verteidigung einsetzen sollten („normal“/Boss): Wasser

Attribut, gegen die das Monster empfindlich ist und über das Ihre Angriffswaffe am besten verfügen sollte („normal“/Boss): Feuer

Waffentyp, gegen den das Wesen empfindlich ist und über den Ihre Angriffswaffe am besten verfügen sollte („normal“/Boss): Schlag

ERKLÄRUNG: Ein Wasserelementar mit einer großen Schwäche gegen das Attribut Feuer. Empfehlenswert ist, das eigene Attribut durch Feuer-Fusion zu stärken, ehe Sie angreifen. Ist der Angriff trotzdem zu schwach, sollten Sie Zauberspiegel einsetzen, um den Schaden auf das Elementar-Monster zurückzuführen. Dabei sollten Sie natürlich nicht vergessen, sich selbst zu heilen.

Anhand der Farbe erkennen Sie die Monsterart (Rasse)

Aufflistung der speziellen Angriffe inklusive Spruchattacken

Hier finden Sie Tipps zum Verhalten des Wesens und wie Sie es am besten bekämpfen

ANARAZEL

KÖRPERTEIL HP
 R. Arm: 90/130
 L. Arm: 90/130
 Körper: 135/195
 Abdomen: 135/195
 Beine: 108/156

SPEZIELLE ANGRIFFE: Schockwelle, Degeneration, Ungeschützt, Aqua-Fusion, Kontraspruch

GEGERNTYP	HP	MP	STR	INT	AGL
NORMAL	180	90	128	138	115
BOSS	260	110	128	138	115

UNEMPFINDLICH GEGEN FOLGENDES ATTRIBUT: Dunkel
 EMPFINDLICH GEGEN FOLGENDES ATTRIBUT: Siehe Erklärung
 EMPFINDLICH GEGEN FOLGENDEN WAFFENTYP: Durchstoß

ERKLÄRUNG: Der Fluch der verstorbenen Soldaten bekam durch die Magie eine feste Form in der realen Welt. Dieser Gegner hat verschiedene Schwachpunkte in jedem Körperteil: R. Arm = Luft, L. Arm = Feuer, Körper = Erde, Abdomen und Beine = Licht. Das beste Ergebnis erzielen Sie allerdings durch Angreifen des Abdomens, da der Anarazel in diesem Bereich die schlechteste Abwehr besitzt. Außerdem haben Chain-Abilities in dieser Körperzone eine höhere Trefferwahrscheinlichkeit als bei den anderen Körperteilen.

ASTAROTH

KÖRPERTEIL HP
 R. Arm: 240/200
 L. Arm: 240/200
 Brust: 360/300
 Abdomen: 240/200
 Beine: 288/240

SPEZIELLE ANGRIFFE: Herakles, Stärken, Betäubungsgas

GEGERNTYP	HP	MP	STR	INT	AGL
A	480	240	134	142	118
B	400	180	134	142	118

UNEMPFINDLICH GEGEN FOLGENDES ATTRIBUT: Siehe Erklärung
 EMPFINDLICH GEGEN FOLGENDES ATTRIBUT: Physisch
 EMPFINDLICH GEGEN FOLGENDEN WAFFENTYP: Schneide

ERKLÄRUNG: Die rote Rüstung war ein Zeichen der heiligen Ritter, bis ihr durch Magie neues „Leben“ eingehaucht wurde. Der Astaroth besitzt eine starke Abwehr gegenüber fast allen Angriffen. Das einzig wirkungsvolle Attribut gegen ihn ist Physisch. Es ist ansonsten kaum möglich, hohen Schaden anzurichten. Das Abdomen und die Beine haben verhältnismäßig den schwächsten Schutz.

CAMBION

KÖRPERTEIL HP
 Kopf: 167
 R. Arm: 250
 L. Arm: 250
 Körper: 375
 Beine: 300

SPEZIELLE ANGRIFFE: Schwanengesang, Meteoritimpakt Lv. 3, Verfluchen, Magie +100

GEGERNTYP	HP	MP	STR	INT	AGL
BOSS	500	180	145	135	122

UNEMPFINDLICH GEGEN FOLGENDES ATTRIBUT: Dunkel
 EMPFINDLICH GEGEN FOLGENDES ATTRIBUT: Licht
 EMPFINDLICH GEGEN FOLGENDEN WAFFENTYP: Schlag

ERKLÄRUNG: Der Cambion versetzt Sie mit Verfluchen in den Fluch-Zustand, um Sie anschließend mit einem Zauberspruch zu attackieren. Diese Kombination können Sie mit dem Spruch Entkräften verhindern. Falls Sie nicht mehr genügend MP besitzen, sollten Sie sich mit Hilfe der Ability Magiezunahme heilen. Idealerweise greifen Sie das Wesen mit einer Schlag-Waffe und einem hohem Licht-Attribut an.

SO SPIELEN SIE
 KAMPFSYSTEM
 CHARAKTERE
 LÖSUNGSWEG
 GEGENSTÄNDE
 MONSTER
 GEHEIMNISSE