

# Lands of Lore III – Gegenstände aller Art

## Ausrüstungsgegenstände

### Ringe

*Ring der Regeneration* [verbrauchbar]



Auf der Innenseite dieses einfachen Goldringes ist eine Rune eingraviert. Selten.

Sobald dieser Ring angezogen wird, verschwinden kleinere Schnittwunden und Abschürfungen vor den Augen des Trägers.

Wer diesen Ring trägt, erholt sich schneller von seinen Verwundungen und ist vor einem tödlichen Schlag geschützt. Allerdings zerbricht der Ring, sobald er einen tödlichen Schlag abgewehrt hat, und ist dann völlig nutzlos.

Fundort: verschieden, in Obergladestone

*Kleiner Bezoar-Ring*



Ein einfacher Goldring mit einem ganz kleinen Smaragd darin. Selten.

Der Stein in diesem Ring verstrahlt ein schwaches, grünes Licht.

Das organische Material tief im Herzen dieses Ringes beschützt den Träger vor Schwächeren Giften.

Fundort: Bacchanal Laden 1

*Großer Bezoar-Ring*



Ein einfacher Goldring mit einem großen Smaragd darin. Sehr selten.

Der Stein in diesem Ring verstrahlt ein grünes Licht.

Das organische Material tief im Herzen dieses Ringes beschützt den Träger vor Stärkeren Giften.

Fundort: Höhle des Drarakels, hinter dem Buntglasfenster, dass man für 400.000 Münzen öffnen kann

*Katzenring*



Dieser schlichte Metallring ist sehr leicht. So leicht, daß er sogar kurz in der Luft hängenbleibt, wenn man ihn hochwirft. Sehr selten.

Dieser Ring verbessert Balance und Reflexe seines Trägers.

Wer diesen Ring trägt, erleidet bei einem Fall nur den halben Schaden.

Fundort: Bacchanal Laden 1

*Kelens Ring*



Ein unscheinbarer Ring aus stumpfem, grauem Metall. Sehr selten.

Wird dieser Ring von einem unbewaffneten Abenteurer angelegt, wachsen über den Fingern beider Hände kurze, aber messerscharfe Krallen heraus.

Wer diesen Ring trägt, schlägt mit bloßer Hand mit der Kralle des Tigers zu, begleitet von einem lauten Knurren.

Fundort: Bacchanal Laden 1

### *Reflektionsring*



Ein segmentierter Zintring, an dessen Innenseite ein mit Runen bedecktes Steinband entlangläuft. Artefakt.  
Der Träger dieses Ringes ist immer von einer schwachen, violetten Aura umgeben.  
Dieser Ring wirft, wenn er getragen wird, in der Hälfte aller Fälle Angriffszauber auf den angreifenden Magier zurück. Der Träger des Rings erleidet allerdings trotzdem die Wirkung des Zaubers.  
Fundort: Talamari Laden 2

### *Ring des Drachenfeuers*



Ein goldener Ring mit schwarzen Gravuren auf der gesamten Oberfläche. Artefakt.  
Als Bestandteil der kompletten Drachen-Ausrüstung, die Belial einst erschaffen und getragen hat, wirkt dieser Ring am besten, wenn man ihn mit allen anderen dieser Ausrüstungsgegenstände zusammen trägt.  
Wird dieser Ring ohne die Drachenschuppen- Handschuhe, die Drachenschuppen-Rüstung und die Drachenfeuer-Armschienen getragen, verwandelt er nur die Elektrofunken-Zaubergruppe in eine Feuerfunken-Zaubergruppe, solange er am Finger bleibt. Wird er aber mit den anderen Drachen-Ausrüstungsgegenständen zusammen benutzt, braucht der Spieler für die Zauber der Feuerfunkengruppe nur die Hälfte des Manas.  
Fundort: Talamari Laden 2

## **Status- und Effektausrüstungsgegenstände**

### *Stab*



Eine Art Talisman, mit dem man Schätze finden kann. Artefakt.  
Eine Art Talisman, mit dem man Schätze finden kann?  
Puh! Nichts!  
Fundort: Risshundeharz

### *Cocos Mütze* [verbrauchbar]



Auf dem Etikett innen steht 'Eigentum von Rick Gush'. Sehr selten.  
Mit dieser Mütze fällt der Spieler sofort in Tiefschlaf, sobald er sich ein paar Sekunden lang nicht bewegt.  
Wenn der Spieler die Wirkung dieser Kopfbedeckung zu spüren bekommt, erhält er noch 50 Gesundheits- und Manapunkte zurück, bevor die Mütze verschwindet.  
Fundort: verschieden, in der Kanalisation hinter einer brüchigen Wand in einer Truhe

### *Kriegsstein*



Ein einfacher, im Fluß rundgeschliffener Stein, in den eine einzelne Rune eingraviert ist. Selten.  
Wer diesen Stein im Kampf in der Hand hält, fühlt sich erheblich lebendiger.  
Wird der Stein aktiviert, erhöht sich die Trefferpunktzahl des Benutzers um 25 Prozent. Läßt diese Wirkung nach, während die Gesamtpunktzahl nur noch in diesem erweiterten Bereich liegt, dann stirbt der Benutzer.  
Fundort: Risshundeharz

### *Elfenbeinsplitter*



Ein kleiner Splitter aus gesprungenem, vergilbtem Elfenbein, in den eine Rune eingraviert ist. Selten. Diese Splitter scheinen das Mana ihrer Besitzer mit Hilfe der eingravierten Rune zu fokussieren. Jeder aktivierte Splitter fügt dem maximalen Mana des Benutzers 5 Punkte hinzu. Fundort: Obergladestone, bei den vielen Fässern nahe des „Eisernen Ringes“

### *Walküren-Talisman*



Ein einfacher Knoten aus geflochtenen Haaren, zusammengebunden mit einem grünen Band. Sehr selten. Der sorgsam geflochtene Zopf und das magische Band bilden zusammen einen mächtigen Talisman. Dieser Talisman verbessert nicht nur den Schutz vor Angriffen, sondern auch die Fertigkeiten im Kampf. Fundort: Gefrorene Einöde, Weißer Turm. In einer Truhe, nahe des Einganges, nachdem man alle 4 Edelsteine eingesetzt hat.

### *Totenkopfschlüssel*



Ein Schlüssel in Form eines Dämonen-Totenkopfes. Sehr selten. Dieses Diebeswerkzeug ist sehr praktisch, um schwierige Schlösser zu öffnen. Dieser Schlüssel erhöht die Fähigkeit des Spielers, Schlösser zu knacken. Er kann sich damit an Schlösser heranwagen, die fünf Stufen über seiner eigenen Fähigkeitsstufe liegen. Wird der Schlüssel von jemandem benutzt, der kein Dieb ist, kann er damit Schlösser der Stufe Fünf oder niedriger knacken. Fundort: Untergladestone, von Mauri. Er will, das man ihn verkauft. Man kann ihn leicht mit einem Mimikri-Stein nachbilden, alternativ kann man ihn durch ein Risshundeherz bekommen. Wichtig: Man kriegt den Schlüssel nur, wenn man vorher noch nicht im Kanal oder direkt beim Bacchanal war.

### *Eisenstab*



Ein kurzer Metallstab, der mit Kabel umwickelt ist. Sehr selten. Dieses unkomplizierte Gerät sammelt elektrischen Strom und leitet ihn harmlos in den Boden ab. Wird dieser Stab aktiviert, macht er den Träger immun gegen alle Arten von Angriffen mit elektrischer Energie. Fundort: Talamari Laden 2, Eiserner Ring Laden 2

### *Kierans Tiara*



Diese graublaue Tiara ist mit einem Ring kleiner Saphire verziert. Artefakt. Sobald dieser Artefakt den Kopf seines Trägers berührt, hüllt er ihn in eine blauschimmernde, ätherische Plattenrüstung. Diese Kopfbedeckung bietet den gleichen Schutz wie eine normale Plattenrüstung, läßt sich aber nicht mit anderen Rüstungen kombinieren. Fundort: Talamari Laden 2

### *Maske des Schattens*



Eine einfache Gesichtsmaske aus schwarzem Stoff. Artefakt. Der Zweck dieser Maske ist schwer zu erkennen, aber sie sieht auf jeden Fall gut aus! Wer diese Maske trägt, ist unsichtbar, solange er sich nicht bewegt. Fundort: Bacchanal Laden 1

### *Drachenstein*



Dieser große, grüne Edelstein summt leise, wenn man ihn in die Hand nimmt. Selten. Den Träger dieses Edelsteins umgibt ein schwacher Schimmer von magischen grünen Schuppen. Dieser Edelstein, der nur im Herzen eines Drachens zu finden ist, wird als Amulett getragen und gibt dem Träger einen gewissen Schutz vor körperlichen Angriffen.  
Fundort: Talamari Laden 1

### *Drachenfürststein*



Dieser große, grüne Edelstein summt hörbar, wenn man ihn in die Nähe eines Herzens hält. Artefakt. Dieser Edelstein, der nur im Herzen eines sehr alten Drachens zu finden ist, wird als Amulett getragen und verleiht dem Träger einen enormen Schutz vor körperlichen Angriffen. Die Drachen waren die ersten Geschöpfe der Ahnen, und als solche entwickelten sie eine gewisse Widerstandskraft gegen die Kräfte ihrer Schöpfer. Der Drachenfürststein verbessert nicht nur die allgemeine Widerstandskraft seines Trägers enorm, sondern halbiert auch noch alle Schäden, die ihm durch Ahnenmagie zugefügt werden, und macht ihn gegen die meisten Gifte immun.  
Fundort: Von Dawn als Belohnung für das 2. Quest der Talamari

### *Colims Amulett*



Das Pulsieren dieses reich verzierten Saphiramuletts paßt sich mit der Zeit dem Herzschlag des Trägers an. Artefakt. Beim genaueren Hinsehen entdeckt man in der Rückseite des Amuletts einen eingelassenen Obsidiansplitter. Dieses in den Lands ungeheuer seltene Gestein soll die Fähigkeit haben, magische Energien zu absorbieren. Dieses Amulett wurde vor langer Zeit von einem längst verstorbenen Kriegsmagier der Elfen hergestellt. Es schützt den Träger in gewissem Umfang vor magischen Angriffen. Seine wichtigste Fähigkeit aber ist der Schutz vor jedem Versuch, die magische Energie des Trägers zu stehlen.  
Fundort: Risshundeherz

### *Kobrastein*



Diese winzige Granitstatue kann als Amulett getragen werden. Artefakt. Wer diesen Artefakt um den Hals trägt, erlebt eine Beschleunigung seiner Zeitwahrnehmung, wodurch alles andere in seiner Umgebung sich langsamer abzuspielen scheint. Dieses praktische Amulett verkürzt für seinen Träger die Wartezeit zwischen zwei Schlägen seiner Nahkampfwaffe.  
Fundort: Vulkania, auf einem Podest in der Nähe der Grabkammer des Wasserdrachen

### *Edelstein-Skarabäus*



Diese elegante Artefakt wird als Brosche getragen. In den Bauch des Skarabäus ist eine komplexe, rote Rune eingraviert. Artefakt. Der Träger dieses Skarabäus' wird von einer schwachen, roten Aura der Magie umgeben. Dieser Talisman absorbiert, solange er getragen wird, die Hälfte des Schadens, der durch Angriffe mit Ahnenmagie zugefügt wird.  
Fundort: Talamari Laden 2

### *Herz des Sonnenaufgang*



Ein einzelner Stein, der wunderschön das Licht der Sonne reflektiert. Artefakt.

Fährt man diesen Stein über die Haut, so heilt er Wunden und beseitigt Narben.

Dieser uralte Artefakt der Drachen wandelt Sonnenlicht in reine heilende Energie um. Wird er aktiviert, erholt sich der Träger viermal so schnell wie normal.

Fundort: Vulkanwelt, in der Drachenstadt auf einem Podest die Drachenklauenstatue abstellen, ein Teleporter führt Copper zum Herz

## **Nahrungs- & Heilungsgegenstände**

### *Notration*



Zum Anwenden mit rechts anklicken. Eine Tüte voller trockener Kekse und Räucherfleisch. Nichts Ungewöhnliches. Ziemlich trocken und geschmacksneutral, aber dafür nahrhaft: Notrationen können einen Abenteurer auf langen Reisen vor dem Verhungern bewahren.

Diese getrockneten Vorräte schmecken nicht toll, beseitigen aber das Hungergefühl.

### *Aloেকে*



Zum Anwenden mit rechts anklicken. Dieses leckere Gebäck eignet sich vorzüglich dazu, aus hungrigen Abenteurern satte Abenteurer zu machen. Nichts Ungewöhnliches.

Dieses Knabberzeug ist weitaus sättigender, als die geringe Größe vermuten lässt.

Diese Kekse heilen 10 Verletzungspunkte.

### *Bonbons*



Zum Anwenden mit rechts anklicken. Kleine Süßigkeiten mit Schokoladenüberzug. Nicht allzu häufig.

Diese weichen Bonbons schmecken einfach nur gut!

Diese Süßigkeiten schmecken zwar gut, haben aber keinerlei besondere Eigenschaften.

### *Grünliches Fleisch*



Zum Anwenden mit rechts anklicken. Würst ... Nichts Ungewöhnliches.

Dieses höchst fragwürdige Nahrungsmittel könnte Euch beim Essen vergiften. Seid also vorsichtig.

Es besteht eine geringe Chance, da diese verdorbenen Lebensmittel eine schwächere Vergiftung bewirken.

### *Rattenfleisch*



Zum Anwenden mit rechts anklicken. Zähes, sehniges Fleisch. Nichts Ungewöhnliches.

Es mag nicht allzu gut schmecken, aber dieses Fleisch kann Euch in einer Notlage zumindest am Leben erhalten.

Rattenfleisch stillt den Hunger, und auch wenn es fürchterlich schmeckt, ist es doch nicht giftig.

### *Schweinegeschnetzeltes*



Zum Anwenden mit rechts anklicken. Fleischstücke vom Wildschwein. Nichts Ungewöhnliches.

Hmm, lecker!

Wird dieses wohlschmeckende Fleisch gegessen, füllt es den Magen und beseitigt eventuelle Hungergefühle.

### *Grill-Stak*



Zum Anwenden mit rechts anklicken. Ein geröstetes Stück Fleisch. Schmeckt wie Hähnchen. Selten. Eines der besseren Nahrungsmittel, die man in den Lands findet: Stak-Fleisch, das allerdings nicht leicht zu bekommen ist.

Diese zarten Fleischstücke sind sehr lecker und nahrhaft.

### *Tigerfleisch*



Zum Anwenden mit rechts anklicken. Frische, noch blutige Steaks aus der Hüfte einer großen Raubkatze. Nicht allzu häufig.

Das Fleisch ist lecker und sättigt ausgesprochen gut.

Ein treffliches Mahl für einen wahren Krieger. Kein Wunder, da die Nachfrage gerade beim Eisernen Ring immer groß ist. Wenn man ihrem Gildenladen ein paar davon verkaufen kann, bekommt man immer einen fairen Preis.

Ansonsten wird man sie aber auch in der Pfandleihe gut los.

### *Drachenfleisch*



Zum Anwenden mit rechts anklicken. Dieses Fleisch stammt von den Körpern der mystischen Geschöpfe, die auf der Vulkanwelt leben. Sehr selten.

Das Fleisch ist etwas schwer zu kauen, aber sehr lecker und sättigend.

Angesichts der Seltenheit dieses Fleisches solltet Ihr Euren Appetit lieber zügeln und das Zeug dem Meistbietenden verkaufen.

## **Verbrauchbare Items (Angriff, Verteidigung und Status)**

### *Heilungszauberrolle*



Zum Anwenden mit rechts anklicken. Diese Zauberrolle ist in ein fleischiges Weinblatt eingerollt, und der Text scheint mit Blut geschrieben zu sein. Nicht allzu häufig.

Die Macht, die in dieser Zauberrolle schlummert, kann eine Menge Verletzungen heilen.

Wird diese Zauberrolle laut gelesen, verbessert sich der Gesundheitszustand des Zauberers um 50 Punkte.

### *Lebensstein*



Zum Anwenden mit rechts anklicken. Ein transparenter Kristall, gefüllt mit einer roten Flüssigkeit. Sehr selten.

Wenn der Kristall zerbrochen wird, findet die warme Flüssigkeit darin irgendwie ihren Weg unter die Haut, was sehr angenehm kribbelt.

Wird ein Lebensstein aktiviert, überträgt er das darin gespeicherte Blut auf den Benutzer, dessen Gesundheit daraufhin wieder völlig in Ordnung ist. Außerdem können sie einen toten magischen Begleiter wiedererwecken, wenn man damit dessen Leiche mit rechts anklickt.

### *Herzstein*



Zum Benutzen auf den magischen Begleiter klicken. Ein kleiner, herzförmiger Stein, der sich warm anfühlt. Sehr selten.

Die Oberfläche dieses glatten Steins fühlt sich immer etwas feucht an und scheint der Hand, die den Stein hält, Wärme zu entziehen.

Diese Steine wurden in einer magischen Quelle der Ahnen gewaschen. Berührt man mit ihnen den toten Körper seines magischen Begleiters, so wird er sofort wieder zum Leben erweckt.

### *Manastein*



Zum Anwenden mit rechts anklicken. Ein leichter, poröser Stein, gefüllt mit einem unbekanntem Kristall. Selten.

Werden sie aktiviert, übertragen Manasteine die in ihnen gespeicherte Energie auf den Benutzer, so daß er wieder auf die volle Manapunktzahl kommt.

Verwahrt Euch diese mächtigen Helfer am besten für Momente, wenn Euer Mana fast völlig erschöpft ist. Je schwächer Ihr seid, desto mehr bekommt Ihr vom Manastein.

### *Blitzdolch*



Zum Anwenden mit rechts anklicken. Dieser verzierte, nachtblaue Kristalldolch leuchtet im Dunkeln. Selten.

Beim Zerbrechen stößt dieser Kristall einen blendenden Energieblitz aus.

Wird der Dolch geworfen, zerfällt er und wird zu einem extrem starken Blitz, der sich den nächstgelegenen Gegner als Ziel wählt.

### *Feuerkristall*



Zum Anwenden mit rechts anklicken. Dieser Kristall fühlt sich sehr heiß an. Selten.

Ein Feuerkristall schleudert bei seinem Einsatz eine Feuerkugel auf das ausgewählte Ziel. Es fällt viel leichter, diese flammenden Geschosse einzusetzen, wenn man sie mit dem Cursor aufnimmt und von dort aus verschießt.

Feuerkristalle können drei Ladungen fassen und lassen sich im Talamari-Gildenhaus wieder aufladen.

### *Ausgebrannter Feuerkristall*



Diese verkohlte Kristallmasse hat in ihrem derzeitigen Zustand keinerlei Nutzen. Selten.

Erschöpfte Kristalle sind erst einmal nutzlos. Wenn man ihre magischen Kräfte wieder auffüllen könnte, wären sie wieder wertvoll und einsatzbereit.

Feuerkristalle können drei Ladungen fassen und lassen sich im Talamari-Gildenhaus wieder aufladen.

### *Blitzkristall*



Zum Anwenden mit rechts anklicken. Blaue Energie sprüht in diesem milchigen Kristall Funken. Sehr selten.

Ein aktivierter Blitzkristall verschießt einen elektrischen Überschlagbogen, der den nächstgelegenen Gegner trifft - mit meist verheerenden Auswirkungen. Die Naturgesetze der Elektrizität machen es allerdings schwierig, ein anderes Ziel auszuwählen.

Blitzkristalle können drei Ladungen fassen und lassen sich im Talamari-Gildenhaus wieder aufladen.

### *Ausgebrannter Blitzkristall*



Diese verkohlte Kristallmasse hat in ihrem derzeitigen Zustand keinerlei Nutzen. Sehr selten. Erschöpfte Kristalle sind erst einmal nutzlos. Wenn man ihre magischen Kräfte wieder auffüllen könnte, wären sie wieder wertvoll und einsatzbereit. Blitzkristalle können drei Ladungen fassen und lassen sich im Talamari-Gildenhäus wieder aufladen.

### *Sturmkrystall*



Zum Anwenden mit rechts anklicken. Dieser diamantenförmige Kristall scheint im Inneren aus Rauch und leuchtend roten Blitzen zu bestehen. Artefakt. Wird der Sturmkrystall gegen einen nicht resistenten Gegner eingesetzt, beschwört er eine übernatürliche Wolkenbank herbei, deren rote Blitze die meisten Gegner völlig vernichten. Diese Artefakte können nur eine einzige Ladung fassen und lassen sich im Talamari-Gildenhäus gegen eine nicht gerade geringe Gebühr wieder aufladen.

### *Ausgebrannter Sturmkrystall*



Diese verkohlte Kristallmasse hat in ihrem derzeitigen Zustand keinerlei Nutzen. Erschöpfte Kristalle sind erst einmal nutzlos. Wenn man ihre magischen Kräfte wieder auffüllen könnte, wären sie wieder wertvoll und einsatzbereit. Ausgebrannte Sturmkrystalle können nur eine einzige Ladung fassen und lassen sich im Talamari-Gildenhäus gegen eine nicht gerade geringe Gebühr wieder aufladen.

### *Wächterkugel*



Zum Anwenden mit rechts anklicken. Mitten in dieser Glaskugel scheint ein Schwert eingeschlossen zu sein. Artefakt. Wird diese Kugel aktiviert, beschwört sie ein mystisches Schwert herbei, das einem einzelnen Gegner schreckliche Wunden zufügt, bevor es wieder verschwindet. Diese Kugeln sind Artefakte der Ahnen. Die Phantomschwerter, die man damit erschaffen kann, richten bei jedem Treffer Ahnenmagie-Schaden an. Benutzt sie also mit Bedacht.

### *Nesträuber-Augen*



Zum Benutzen werfen. Findet man bei toten Nesträubern auf der Ru-Loi-Heimatwelt. Nichts Ungewöhnliches. Wenn man sie wirft, explodieren diese harten Kugeln beim Aufschlag. Achtet darauf, diese Kugeln nicht zu dicht an Eurem Körper explodieren zu lassen. Unfälle ereignen sich immer im Umkreis von etwa drei Metern.

### *Drachenblut*



Zum Benutzen mit rechts anklicken und werfen oder hinlegen. Ein blauer Kristall, gefüllt mit einer blubbernden roten Flüssigkeit. Sehr selten. Die Verbrennung in dieser Säure beschleunigt sich in ungeheurer Weise, sobald sie der frischen Luft ausgesetzt ist. Es ist ratsam, sich von ihr zu trennen, bevor fünf Sekunden um sind. Sobald der Stopfen entfernt wird und die Mischung der Luft ausgesetzt wird, beginnt sie, sich in einem bestimmten Tempo zu zersetzen. Es gibt keine Möglichkeit, diesen Vorgang umzukehren. Fünf Sekunden nach der Aktivierung explodiert der Kristall, wobei alle Ziele in der Nähe Schaden davontragen. Paßt also auf, da Ihr ihn nicht mehr in der Hand habt, wenn er detoniert.



### *Sprengtopf*



Rechts anklicken, um den Sprengtopf auszulegen und den Zünder zu bekommen. Ein kleiner Keramiktopf, der mit Wachs versiegelt ist. Ein kurzer Holzstab ist daran befestigt. Nicht allzu häufig.

Diese Töpfe werden eingesetzt, indem man sie auf dem Boden auslegt. Dann könnt Ihr den kleinen Holzzünder an Euch nehmen - der Sprengtopf ist scharfgemacht. Ihr könnt den Sprengtopf auch noch aus größerer Entfernung zünden und damit schweren Schaden anrichten, indem Ihr einfach auf den Auslöser drückt.

Bis zu zehn solche Sprengtöpfe können über einen einzigen Zünder gekoppelt werden. Plaziert einfach weitere Töpfe in der Gegend, indem Ihr sie mit rechts anklickt und ablegt. Um alle ausgelegten Töpfe zu zünden, klickt mit rechts auf den Zünder. Um ausgelegte Sprengtöpfe wieder einzusammeln, hebt sie einfach wieder auf. Sobald der letzte Topf aufgesammelt ist, verschwindet auch der Zünder wieder.

### *Minentopf*



Rechts anklicken, um Minentopf auszulegen und Zünder zu bekommen. Ein großer Keramiktopf, der mit Wachs versiegelt ist. Ein kurzer Holzstab ist daran befestigt. Nicht allzu häufig.

Diese Töpfe werden eingesetzt, indem man sie auf dem Boden auslegt. Dann könnt Ihr den kleinen Holzzünder an Euch nehmen - der Minentopf ist scharfgemacht. Ihr könnt den Minentopf auch noch aus größerer Entfernung zünden und damit schweren Schaden anrichten, indem Ihr einfach auf den Auslöser drückt.

Bis zu zehn solche Minentöpfe können über einen einzigen Zünder gekoppelt werden. Plaziert einfach weitere Töpfe in der Gegend, indem Ihr sie mit rechts anklickt und ablegt. Um alle ausgelegten Töpfe zu zünden, klickt mit rechts auf den Zünder. Um ausgelegte Minentöpfe wieder einzusammeln, hebt sie einfach wieder auf. Sobald der letzte Topf aufgesammelt ist, verschwindet auch der Zünder wieder.

### *Minentopf-Zünder*



Zum Anwenden mit rechts anklicken. Dieser Zünder läßt einen scharfgemachten Minentopf aus einiger Entfernung hochgehen. Nichts Ungewöhnliches.

Seid vorsichtig beim Hochjagen von Minentöpfen. Zündet sie nur aus sicherer Entfernung.

Dieser Zünder kann bis zu 10 Minentöpfe gleichzeitig auslösen. Der Zünder zeigt die Anzahl der Töpfe an, während sie ausgelegt werden.

### *Steinwürfel*



Zum Anwenden werfen oder auf den Boden legen. Ein perfekter Würfel aus massivem Stein. Nicht allzu häufig. Paßt auf, da Ihr Euch mit diesen elementaren Transformativen nicht selbst einmauert.

Beim Aufprall auf den Boden entstehen aus diesem Gegenstand mehrere Steinwände, die allerdings auch wieder zerstört werden können.

### *Frostsamen*



Zum Benutzen werfen oder auf den Boden legen. Eine kleine Kugel aus unglaublich kaltem Eis. Selten.

Seid vorsichtig, da Ihr Euch nicht selbst einsperrt mit diesen eisigen Samenkapseln.

Beim Aufprall auf den Boden entstehen aus diesem Gegenstand mehrere Eiswände, die allerdings auch wieder zerstört werden können.

### *Stein der Ahnen*



Zum Anwenden mit rechts anklicken. In die Oberfläche dieses Steines ist eine glühende, rote Rune eingraviert, in der mächtige Zauberkraft summt. Artefakt.

Wenn einer dieser Steine aufgebrochen wird, fließt dem Zauberer eine gewisse Menge Ahnenmagie zu, mit deren Hilfe er jeden Zauber der Ahnen verwenden kann, den er kennt.

Wenn die Macht eines solchen Steines freigesetzt wird, kann der Zauberer ungeheure und seltene Ahnenmagie herbeirufen. Doch jeder Stein kann nur einmal benutzt werden, danach ist er zerstört.

### *Stein der Weisen*



Zum Benutzen damit auf einen nicht identifizierten Gegenstand klicken. Eine kleine, runenbedeckte Steinscheibe, hergestellt von den Elfen des Südländes. Wird die Scheibe über einem Gegenstand entzwei gebrochen, zerbröseln sie und gibt dabei Wissen über den Gegenstand an den Benutzer weiter. Selten.

Ist es einmal identifiziert, kann ein Objekt nicht weiter von den Fähigkeiten des Steins der Weisen profitieren.

Einen Stein der Weisen benutzt man am besten bei Gegenständen, die merkwürdig erscheinen oder an denen etwas auf verborgene Fähigkeiten hinweist.

### *Quecksilber*



Zum Benutzen mit rechts auf einen Gegenstand klicken. Kleiner Glasbehälter mit einer silbrigen Flüssigkeit. Artefakt.

Diese glänzende Flüssigkeit heftet sich an alle metallischen Oberflächen von Waffen.

Das erste Auftragen von Quecksilber auf eine Nahkampfwaffe erhöht deren Stärke dauerhaft um 10 Punkte.

## **Wichtige Items und Quest-Items**

### **Schlüssel**

#### *Skelettschlüssel [wo?]*

Zum Benutzen einfach das entsprechende Schloß anklicken. Es handelt sich um einen steinernen Schlüssel in Form einer Pyramide. Nichts Ungewöhnliches

Dieser Schlüssel hat keinerlei besondere Eigenschaften

Dieser Schlüssel bietet Zugang zu den verschlossenen Bereichen im Museum des Drarakels.

Fundort: Fundort unbekannt

#### *Schlüssel der Docks*



Dieser abgenutzte Schlüssel öffnet die alten Tore zu den Docks im Wald von Gladstone. Nichts Ungewöhnliches.

Nachdem man damit erst mal die Tore zu den Docks aufgeschlossen hat, ist dieser Schlüssel ziemlich nutzlos.

Dieser Schlüssel hat keine besonderen Eigenschaften.

Fundort: Von Celerian für die Aufnahmeprüfung des „Eisernen Ringes“

#### *Kasernenschlüssel*

Zum Benutzen einfach das passende Schloß anklicken. Sehr selten.

Schämt Euch! Einfach zu stehlen ...!

Dieser Schlüssel wird normalerweise von den Stadtwachen benutzt, um den Zugang zu gewissen verbotenen Bezirken von Gladstone zu regeln.

Fundort: Von den Wachen stehlen? Fundort unbekannt

### *Turmschlüssel*



Ein kleiner Metallschlüssel. Nichts Ungewöhnliches.

Dieser Schlüssel, der bis vor kurzem noch der Amazonenkönigin Jacinda gehört hat, muß ein wertvolles Geheimnis schützen.

Mit diesem Schlüssel läßt sich die innere Gruft des Weißen Turms öffnen.

Fundort: Von Jacinda, einfach ihre Leiche fleddern.

### *Chesaras Medaillon*



Ein abgenutztes Medaillon, das mit einfachen Runen verziert ist. Artefakt.

Dieser Gegenstand hat keine magischen Eigenschaften.

Wird gebraucht, um die verlassenenen Räume oben im Weißen Turm aufzuschließen.

Fundort: Von Chesara für das 3. Quest des „Eisernen Ringes“

### *Messing-Uhrenschlüssel*



Zum Benutzen eine Uhr damit anklicken. Mit diesem verzierten Schlüssel kann man fast jede antike, mechanische Uhr aufziehen. Nichts Ungewöhnliches.

Die Uhren in der Unterwelt sind mehr, als man ihnen auf den ersten Blick ansieht. Mit diesem Schlüssel hat man Zugriff auf ihre Kräfte.

Eine Uhr kann man aufziehen - oder überdrehen.

Fundort: Wald von Gladstone, von Dash. In der Unterwelt gibt es auch einen oder zwei.

### *Ru-Loi-Hand*



Die abgetrennte Hand eines Ru-Loi-Kriegers oder einer Drone. Nicht allzu häufig.

Ein sehr nützlicher Gegenstand - solange er noch an seinem Eigentümer befestigt war. Jetzt kann er allenfalls noch als Briefbeschwerer dienen.

Es muß doch einen Grund geben, warum Ihr so etwas mit Euch herumschleppt?

Fundort: Ru-Loi-Welt, einmal bei einer toten Ru-Loi-Drohe und einmal bei einer toten Amazone in einem Nebengang der Säurekanäle

### *Mechanisches Auge*



Ein kleines, rundes Auge, umgeben von Kabeln und Metall-Anschlüssen. Artefakt

An diesem Gegenstand ist nichts außergewöhnlich, außer da. er natürlich selber sehr ungewöhnlich ist.

Die Retina dieses Auges ist perfekt geformt, offenbar aus Silber- und Kupferfäden. Eine genauere Untersuchung bestätigt, da. es nicht funktionsbereit ist.

Fundort: Scherbenwüste, Nod-Gebäude in einem Raum mit lauter kaputten riesigen Glasbehältern. Ein kaputter Cyborg hat es.

## Andere Questgegenstände

### Gladestone:

#### *Gildencharta*



Die Talamari: Wir sind mit Sicherheit die stärkste und einflußreichste Gilde in Gladstone. Wir konzentrieren uns auf die Beherrschung der Elementarkräfte und andere destruktive Aspekte der Zauberei. Wer braucht schon ein Schwert, wenn er seinen Gegner mit einem einzigen Gedanken zu Asche verbrennen kann?

Der Eiserne Ring: Wenn es Euch nach Stahl und Stärke gelüstet, seid Ihr dort am richtigen Platz. Wenn Ihr allerdings lieber aus sicherer Entfernung angreift, verschwendet dort nicht Eure Zeit. Aus irgendeinem Grund verlassen die besten Bogenschützen früher oder später immer die Gilde und treiben sich dann in Nieder-Gladstone herum. Wenn Ihr zum Ring kommt, paßt auf Celerian auf. Seine Verletzungen haben ihn etwas grantig gemacht.

Der Orden der Finken: Boris und Josiah führen dort ein strenges Regiment. Die Finken praktizieren mächtige Heilzauber und wissen alles über die Alchimie und was man darüber nur wissen kann.

Fundort: Von Dawn nach der Rückkehr ins Schloss überreicht

#### *Bacchanal-Charta*

Diese Schriftrolle enthält die Charta der vierten 'Gilde' von Gladstone, dem Bacchanal.

In dieser Gilde wird man nur auf Einladung Mitglied; Ihr habt also Glück.

Das Bacchanal soll sich in Nieder-Gladstone befinden.

Fundort: Fundort unbekannt

#### *Kristallstab [ungeladen]*



Ein Stab aus stumpfem, grauem Kristall. Nichts Ungewöhnliches.

Der Kristall summt, sobald er in der Nähe einer beliebigen Form von Magie ist.

Dieser Zauberstab, der selbst mächtigste Energien speichern kann, ist eines der Standardwerkzeuge jedes Magiers.

Fundort: Von Sioned für den 1. und 2. Auftrag der Talamari

#### *Kristallstab [geladen]*



Dieser vibrierende Kristallstab fühlt sich warm an und ist leicht elektrisch geladen. Nichts Ungewöhnliches.

Dieser Kristall summt, sobald er mit irgendeiner Form von Magie in Berührung kommt.

Dieser Kristallstab kann starke magische Energien speichern und gehört zur Standardausrüstung jedes Zauberers.

Fundort: Nachdem man ein Portal oder eine Spiegelscherbe damit berührt hat.

#### *Drachenklauen-Statue*



Eine einfache Statue, die eine Drachenklaue darstellt. Artefakt.

Am Fuße der Statue bemerkt Ihr eine tiefe Kerbe.

Mit dieser Statue öffnet man den versiegelten Unteren Tempel in der Drachenstadt hinter dem ersten Portal.

Fundort:

### *Begnadigungsschreiben des Königs*



Dieses Begnadigungsschreiben trägt König Richards Handschrift und ermöglicht es einem glücklichen Verliesinsassen, bald wieder ungesiebte Luft zu atmen. Sehr selten.  
Bedauerlicherweise würde Euch dieses Begnadigungsschreiben nichts nützen. Mitglieder der königlichen Familie brauchen ein Begnadigungsschreiben von Jeron. Na, dann viel Glück.  
Irgend jemand müßte mit diesem Schreiben doch etwas anfangen können?  
Fundort: Obergladstone, von einer Wache vor dem Schloss wenn man Quest 2 der Bacchanal bekommen hat.

### *Vollmacht des Königs*



Ein Befehl Eures Onkels, König Richard, der Euch ungehinderten Zugang zu den Ressourcen der Festung und ihrer Armeen gewährt. Artefakt.  
Es muß doch jemanden in der Festung geben, der damit etwas anfangen kann.  
Bringt dieses Schreiben zu Jeron, damit er Euch endlich hilft.  
Fundort: Nachdem man 4 Welten erobert hat, gibt es außerhalb von Niedergladstone ein Lager des Königs. Nach dem Video seid ihr im Besitz der Vollmacht. Sie ist leider völlig nutzlos.

### *Parfümierter Schal [wo?]*

Ein farbenfroher Schal aus feinsten Seide. Sehr selten.  
Aufgrund der sehr persönlichen Natur dieses Gegenstandes ließe er sich wohl kaum an einen ehrlichen Händler verkaufen.  
Der schwache Geruch von Madame LeGres Parfum beweist eindeutig, wem dieser Schal gehört.  
Fundort: Fundort unbekannt

### *Peters Zettel*



Diese einfache Mitteilung trägt das Siegel von Madame LeGre. Nichts Ungewöhnliches.  
Die Handschrift, in der diese Mitteilung verfaßt ist, gehört zweifellos dem leuchtenden Stern am Adelshimmel, Madame Carmen LeGre.  
Fundort: Nachdem man 4 Welten erobert hat, findet man Peter vor Madame LeGres Haus. Er übergibt Copper den Zettel.

## **Unterwelt**

### *Kopf*



Ja, ein Kopf. Nichts Ungewöhnliches.  
Wer auch immer so etwas verloren hat, will es mit Sicherheit zurück. Und das möglichst bald.  
Die klebrige Erde an Haaren und Halsstumpf dieses gruseligen Mitbringsels könnte einen Hinweis darauf geben, wem es gehört.  
Fundort: Unterwelt, in einer Nische im hinteren Teil des Gartens

### *Weinflasche*



Zum Trinken mit rechts anklicken! Eine Flasche Wein, aus übernatürlichen Trauben gekeltert. Sehr selten.  
Dieser Wein hat keine sichtbare Wirkung ... hicks!  
Man sagt ja oft, da. Wein und Musik gut zusammenpassen.  
Fundort: Unterwelt, im Weinkeller

### *Notenblätter*



Ein paar zerknitterte Seiten eines längst vergessenen Konzertes. Nichts Ungewöhnliches.  
Der nächste logische Schritt wäre, sich ein passendes Instrument zu suchen.  
Beim näheren Hinsehen fallen einige Anmerkungen des Komponisten auf. Es scheint sich um ein Klavier- oder Orgelsolo zu handeln.  
Fundort: Unterwelt, auf einem Tisch nahe des Ausgangs zum Garten

### *Leerer Krug*



Ein einfacher Glaskrug. Nichts Ungewöhnliches.  
Am Boden des Kruges befindet sich eine schwache rosafarbene Ablagerung.  
In diesem Krug mit seiner großen Öffnung läßt sich Lampenöl aufbewahren.  
Fundort: Unterwelt, in den Zimmern auf der linken Seite im 2. Stockwerk des Hauses

### *Ölkrug*



Ein einfacher Krug gefüllt mit buntem Lampenöl. Nichts Ungewöhnliches.  
Durch die geringe Menge an Öl in diesem Krug ist die Lampe als Waffe nicht zu gebrauchen.  
Ohne Öl würde diese Lampe nicht brennen.  
Fundort: Unterwelt, den leeren Krug im Zimmer mit der Öllampe, die das Feuer auslöst, füllen

## **Gefrorenen Einöde**

### *Roter Edelstein*



Ein großer, grob geschliffener Rubin. Selten.  
In die Rückseite dieses Edelsteins ist eine kleine Nut eingekerbt.  
Mit diesen Edelsteinen lassen sich die Kräfte des Weißen Turmes steuern.  
Fundort: Gefrorene Einöde, Weißer Turm. In einem Kamin in der 1. Etage, aus dem auf Knopfdruck Feuerbälle schießen.

### *Blauer Edelstein*



Ein großer, grob geschliffener Saphir. Selten.  
In die Rückseite dieses Edelsteins ist eine kleine Nut eingekerbt.  
Mit diesen Edelsteinen lassen sich die Kräfte des Weißen Turmes steuern.  
Fundort: Gefrorene Einöde, Weißer Turm. In einem Stak-Nest in der Nähe der Schatzkammer der Amazonen

### *Violetter Edelstein*



Ein großer, grob geschliffener violetter Edelstein. Selten.  
In die Rückseite dieses Edelsteins ist eine kleine Nut eingekerbt.  
Mit diesen Edelsteinen lassen sich die Kräfte des Weißen Turmes steuern.  
Fundort: Gefrorene Einöde, Weißer Turm. Unter einem Bett im Zimmer der Amazonen

### *Grüner Edelstein*



Ein großer, grob geschliffener Smaragd. Selten.

In die Rückseite dieses Edelsteins ist eine kleine Nut eingekerbt.

Mit diesen Edelsteinen lassen sich die Kräfte des Weißen Turmes steuern.

Fundort: Gefrorene Einöde, Weißer Turm. In einem Stak-Nest in der zweiten Etage.

### *Kaputtes Spielzeugschwert*

Eine Handvoll nutzloser Holzsplitter und Lackreste. Nichts Ungewöhnliches.

Dieses zerbrochene Erinnerungsstück ist ein Symbol Eurer Unfähigkeit.

Diese nutzlose, zerbrochene Spielzeugwaffe steckte mal voller Kindheitserinnerungen. Chesara wird sehr enttäuscht sein. Gute Arbeit ...

Fundort: Spielzeugschwert bei Kampf zerbrechen? Fundort unbekannt

### *Spielzeugschwert*



Ein einfaches Holzspielzeug, mit dem ein Kind Gefechte gegen unsichtbare Gegner austragen kann. Nichts Ungewöhnliches.

Ein Überbleibsel aus Chesaras Kindertagen. Sie wird sich sehr freuen, wenn sie es unversehrt bekommt.

Bringt dieses Erinnerungsstück unversehrt zu Chesara zurück, und sie wird es Euch danken. Paßt gut auf, da. Ihr es nicht beschädigt.

Fundort:

### *Höhle des Drarakels*

#### *Rune des Drarakels*



Dieses einfache Gerät des Drarakels schafft die Spiegelscherben zum Leuchtenden Pfad zurück. Artefakt.

Als machtvolles Instrument der Ahnen kann diese Rune die Kräfte der Realität anzapfen und verstreute Ausstrahlungen von Ahnenmagie nicht nur aufspüren, sondern sie sogar zu ihrem Ursprung zurückbringen.

Wenn man eine der Scherben mit dieser Rune berührt, wird sie durch die Dimensionen zurückgesogen zum Leuchtenden Pfad. Alle zufällig in der Nähe befindlichen Personen werden ebenfalls zurücktransportiert.

Fundort: In den geheimen Gemächern des Drarakels auf einer schwebenden Insel

### *Das Siegel*



Dieses unkomplizierte Gerät strahlt eine mächtige Aura der Ahnenmagie aus. Artefakt.

Gute Arbeit! Jetzt beendet Eure Aufgabe auch!

Dieses Siegel war schon damals beteiligt, als der Leuchtende Pfad geschmiedet wurde. Und nun wird es gebraucht, um ihn zu erneuern und den Spiegel zu reparieren.

Fundort: Von Jakel, nachdem man ihn getötet hat.

## **Weiter verwendete Gegenstände**

### *Silberzahns Schwertgriff*



Dieser Silbergriff ohne Klinge ist als Waffe nutzlos. Artefakt.

Wenn man ihn im richtigen Winkel ins Licht hält, kann man an diesem Griff noch die hauchfeinen Umriss einer Klinge erkennen.

Als sie noch ganz war, bezog diese Waffe ihre Kraft aus der Spiegelscherbe des Leuchtenden Pfades, die ihr als Klinge diente.

Fundort: Von Jacinda, nachdem man sie umgelegt hat

### *Rubin der Wahrheit*



Ein großer Rubinanhänger an einer Goldkette. Artefakt.

Ein legendärer Artefakt der Ahnen, sehr wichtig nicht nur für Gladstone, sondern weit darüber hinaus. Seid also vorsichtig damit.

Dieser Edelstein sieht zu wertvoll aus, als da er bei jemandem wie Mauri etwas zu suchen hätte.

Fundort: Man kann ihn schon bekommen, wenn man ihn für Mauri verkaufen soll (an Luther oder Dawn). Auf jeden Fall bekommt man ihn, wenn man Jeron am Ende des Spiels tötet und ihm die Kronjuwelen wieder abnimmt.

## **Zutaten & Rezepte**

### **Zutaten**

#### *Aloeblatt*



Zum Anwenden mit rechts anklicken. Frische Blätter der Aloepflanze sind seit langem für ihre heilende Wirkung bekannt. Nichts Ungewöhnliches.

Wenn Ihr diese saftigen Blätter verzehrt, verschwinden einige Eurer kleineren Wunden.

Ein Aloeblatt heilt 5 Verletzungspunkte.

#### *Alraune*



Zum Anwenden mit rechts anklicken. Diese gewundenen Wurzeln sollen am Fuße von Galgenbäumen wachsen. Selten.

Roh gegessen versetzt Alraune den Benutzer in einen kurzen, aber tiefen und erholsamen Schlaf.

Alraune kann mit verschiedenen anderen Zutaten der Pharmacopäe zu wirksamen Rezepturen gemischt werden.

#### *Bachflunder*



Zum Anwenden mit rechts anklicken. Die gemeine Bachflunder ist für ihre transformativen Fähigkeiten berüchtigt. Nichts Ungewöhnliches.

Nach dem Verzehr einer Bachflunder bildet sich am Hinterkopf ein drittes Auge, das sich erst nach einer gewissen Zeit zurückbildet.

Solange das dritte Auge aktiv ist, fällt es Monstern schwer, sich von hinten an den Spieler anzuschleichen.



### *Bernstein*



Eine goldbraune Ablagerung, die man oft in unterirdischen Höhlen findet. Nichts Ungewöhnliches.

Bernstein ist in seiner unraffinierten Form eher nutzlos, kann aber sehr wirksam sein, wenn man ihn mit den richtigen Zutaten mischt.

Bernstein läßt sich mit anderen Zutaten zu wirksamen Mitteln vermischen.

### *Blut-Aloe*



Zum Anwenden mit rechts anklicken. Diese dicken, blutgefüllten Blätter wachsen nur in der Unterwelt aus den Leichen der Toten. Selten.

Diese seltene Pflanze scheint das metaphysische Gleichgewicht des Magiers zu verändern, wenn sie roh gegessen wird.

Blut-Aloe verwandelt 10 % Eurer derzeitigen Manapunkte in Trefferpunkte. Sie kann auch mit anderen Zutaten zu neuen Rezepturen vermischt werden.

### *Brandperle*



Diese kleinen Metallkugeln glühen im Dunkeln. Bei Hautkontakt führen sie zu kleineren Verbrennungen. Sehr selten. Die Herkunft dieser merkwürdigen Substanz ist unbekannt, ebenso wie die Art der chaotischen Energie, die darin tobt. Eine Verbindung mit anderen Elementen könnte überraschende Ergebnisse bringen.

Am besten bewahrt man diese Kügelchen irgendwo in einer sicheren Nische auf, oder man mischt sie gleich mit anderen Zutaten, um ein etwas ungefährlicheres Material zu erhalten.

### *Eisenholz-Sirup*



Diese Substanz findet man unter der Rinde des breitblättrigen Eisenholzbaumes. Nichts Ungewöhnliches.

Dieser Sirup, der in unverschnittenem Zustand völlig nutzlos ist, hat erstaunliche Fähigkeiten, die sich aber erst zeigen, sobald er mit den richtigen Zutaten gemischt wird.

Dieser klebrige, braune Sirup wird in den verschiedensten pharmacopöetischen Rezepturen verwendet.

### *Eiszapfen*



Ein kleiner, spitzer Eiszapfen. Nicht allzu häufig.

Diese Zapfen scheinen keine besonderen Eigenschaften zu haben.

Obwohl sie keine eigenen magischen Fähigkeiten haben, sind diese Eiszapfen aus der Frostigen Einöde doch hervorragende Katalysatoren, wenn man sie mit anderen Zutaten mischt.

### *Feuchtmoos*



Eine schwere, braungraue Moosart. Nicht allzu häufig.

Immer etwas feucht und daher gut für trockene Haut: Dieses Moos findet man in den kleinen Spalten und Rissen, die sich rund um die Portale in den Wäldern aufgetan haben.

Dieses Moos hat für sich betrachtet keine besonderen Eigenschaften, eignet sich aber gut als Zutat bei komplexeren Rezepturen.

### *Geldenbeere*



Zum Anwenden mit rechts anklicken. Eine große, orange Beerenfrucht. Nichts Ungewöhnliches. Diese Beeren schmecken gut und scheinen auch leichte Heilkraft zu haben. Der Saft dieser Beeren heilt 10 Schadenspunkte, während das Fruchtfleisch den Hunger stillt.

### *Gifdrüse*



Diese geschwollene Drüse ist prallvoll mit einer klaren Flüssigkeit, die im Inneren zischt und brodelte. Nicht allzu häufig.

Die merkwürdigen Wesen, die hier als Lamplinge bekannt sind, stammen ursprünglich vom Südkontinent. Erst in jüngster Zeit wurden die ersten Nester auch hier im Norden entdeckt. Ihr Gift ist sehr stark und läßt sich auch länger lagern, solange man es in den Drüsen aufbewahrt, in denen es produziert wird.

Das Lamplinggift in dieser Drüse läßt sich mit anderen Zutaten zu noch tödlicheren Giftpräparaten vermischen.

### *Gorgonitperlen*



Diese Körnchen findet man auf verschiedenen Felsformationen. Nicht allzu häufig.

Diese silbernen Körnchen scheinen keine außergewöhnlichen Eigenschaften zu haben.

Ganz alleine sind diese Steinchen nutzlos. Erst in der Mischung mit anderen Zutaten zeigen sie ihre Fähigkeiten.

### *Höhlen-Aloe*



Zum Anwenden mit rechts anklicken. Diese Moosart wächst vorwiegend in feuchten Höhlen und hat bei Verzehr heilende Kräfte. Nichts Ungewöhnliches.

Wenn Ihr dieses süße, schwammige Moos verzehrt, verschwinden einige Eurer kleineren Wunden.

Heilt 5 Verletzungspunkte.

### *Lampling-Eier*



Zum Anwenden mit rechts anklicken. Ein Klumpen kleiner, grüner Lampling-Larven. Nicht allzu häufig.

Diese kleinen, larvenähnlichen Eier könnt Ihr verkaufen, aufessen oder mit anderen Zutaten mischen, um neue, nützliche Materialien zu erzeugen.

Wenn Ihr diese Eier eßt, könnt Ihr etwa eine Minute lang selbst bei schlechten Lichtverhältnissen gut sehen.

Natürlich besitzen sie auch einen gewissen Nährwert, wenn Euer Magen Insektenlarven verträgt.

### *Magnesium*



Zum Anwenden mit rechts anklicken. Ein glänzender Stein, den man unter der Erde findet. Nichts Ungewöhnliches. Zwar kann dieser Stein kurzfristig als preiswerte Lichtquelle dienen, aber viel sinnvoller setzt man ihn als Zutat für komplexere Rezepturen ein.

Erzeugt beim Anzünden für etwa fünf Sekunden ein schwaches, flackerndes Licht.

### *Mana-Egel*



Zum Anwenden mit rechts anklicken. Eine kleine, durchscheinende, schneckenähnliche Kreatur, die auf der Ru-Loi-Welt beheimatet ist. Selten.

Eine genauere Untersuchung ergibt, da sich dieser schleimige Organismus von Mana ernährt und im Laufe seiner Evolution einen unerfreulichen Abwehrmechanismus entwickelt hat.

Beim Verzehr gibt der Mana-Egel seine gestohlene Energie wieder ab. Daher bekommt der Benutzer 10 Manapunkte dazu, leidet dafür aber an einer merkwürdigen, degenerativen Vergiftung.

Fundort: Obwohl es sie auf der Ru-Loi-Welt gibt, kann man sie nicht einsammeln, sondern nur töten. Der einzige Weg sie als Zutat zu bekommen ist durch ein Risshundherz.

### *Regenbogensulfit*



Eine kleine Menge farbiger Kristalle. Selten.

Diese vibrierenden Mineralien entziehen ihrer Umgebung langsam das Mana.

Obwohl sie keine eigenen magischen Fähigkeiten haben, sind diese Kristalle doch hervorragende Katalysatoren, wenn man sie mit anderen Zutaten mischt.

### *Risshundeherz*



Zum Anwenden mit rechts anklicken. Dieser Fleischklumpen wurde der Leiche eines Reißhundes entrissen. Artefakt. Obwohl sie schon einen leeren Magen füllen könnten, sind diese seltenen Innereien doch viel wertvoller, wenn man sie richtig benutzt oder sie verkauft.

Wird dieses Herz zermahlen, erzeugt es ein kleines, örtlich begrenztes Portal, aus dem eine Reihe unterschiedlichster Dinge herauspurzeln. Man kann es auch mit anderen Zutaten vermischen.

### *Sandkruste*



Die zusammengebackene Sandkruste, die sich oft um Magmatümpel bildet. Nichts Ungewöhnliches.

Dieses krümelige Zeug hat keinerlei offensichtlichen Nutzen.

Nützlich als stabilisierende Zutat in der Mischung mit anderen Ingredienzien. So etwas wie das Mehl der Alchimisten.

### *Schimmelstaub*



Ein graues Material mit dunkelroter Aderung. Nichts Ungewöhnliches.

Diese Substanz ist zwar nicht giftig, hat aber auch sonst keine besonderen Eigenschaften.

Läßt sich mit anderen Zutaten zu mächtigen Rezepturen mischen.

### *Schwarzsimmel*



Zum Anwenden mit rechts anklicken. Dieser schwarze, pilzähnliche Bewuchs tritt normalerweise in der Nähe größerer Gewässer auf. Nicht allzu häufig.

Außer seinen natürlichen Heilkräften verfügt dieses schleimige Reagenz noch über weitere Fähigkeiten, die erst durch Mischung mit anderen Zutaten zum Vorschein kommen.

Diese Schimmelpilze heilen bei Verzehr 10 Verletzungspunkte....

### *Silberblatt*



Zum Anwenden mit rechts anklicken. Silberblattbüsche findet man meist nur an Orten der Geister oder der Toten. Sehr selten.

Die Oberfläche dieser silberblauen Blätter fühlt sich ungewöhnlich kühl an. Werden sie gekaut, spürt man einen leichten Schwall Manaenergie.

Beim Verzehr geben diese Blätter bis zu 5 Manapunkte zurück.

### *Spinnweben*



Eine Handvoll Spinnweben. Nichts Ungewöhnliches.

Diese klebrige Substanz hilft als Wundverband bei der Heilung.

Heilt 5 Schadenspunkte, wenn man sie auf Wunden aufträgt.

### *Sumpffleischwurzel*



Zum Anwenden mit rechts anklicken. Eine dünne, magere Wurzel, an der aufgedunsene graue Fasern kleben. Nichts Ungewöhnliches.

Ihr habt dieses Zeug wirklich gegessen? Habt Ihr ein Glück, da es nicht giftig ist.

Diese Wurzel ist nicht sonderlich wohlschmeckend, kann aber notfalls als Nahrung herhalten.

### *Teerkristall*



Diese goldgefleckten Kristalle bilden sich rund um unterirdische Teergruben. Nicht allzu häufig.

In ihrer reinen Form sind sie zwar nutzlos, doch in der Mischung mit anderen Zutaten haben diese Kristalle sehr erfreuliche Wirkungen.

Teerkristalle können mit verschiedenen anderen Zutaten der Pharmacopäe zu wirksamen Rezepturen gemischt werden.

### *Traumsplitter*



Diese dunklen Splitter eines zerschmetterten Traumsteines enthalten noch immer ein bißchen von der Macht des ganzen Steines. Sehr selten.

Die Kräfte, die diesen Splittern innewohnen, sind noch unbekannt.

Nur die rätselhaften Ru-Loi wären in der Lage, die Kraft dieser Splitter direkt in sich aufzunehmen. Aber trotzdem sind Traumsplitter sehr nützlich in Kombination mit anderen Substanzen.

### *Vel-Obst*



Zum Anwenden mit rechts anklicken. Diese großen, beerenähnlichen Früchte scheinen vor Saft nur so zu triefen. Nichts Ungewöhnliches.

Wer eine dieser leckeren Beeren isst, scheint sich danach generell besser zu fühlen.

Der Verzehr von Vel-Obst hebt die Wirkung schwacher und stärkerer Gifte auf.

### *Wasserfunkenblatt*



Zum Anwenden mit rechts anklicken. Erst in allerjüngster Zeit wurden diese schleimigen Blätter an ihren stummeligen Stengeln entdeckt, die in der Nähe von Portalen und Dimensionsrissen rund um Gladstone wachsen. Selten.

Obwohl sie auch roh gegessen sehr wohlschmeckend sind, weisen diese Blätter eine Zeichnung komplexer und sich wiederholender Muster auf, die noch auf mögliche andere Verwendungsmöglichkeiten schließen lassen. Zwar eignet sich diese seltene Pflanze auch als Nahrungsmittel, doch solltet Ihr sie lieber für magische Rezepturen oder zum Verkauf verwahren.

## **Rezepte**

### *Gebrölichter Hungfert*



Sehr gut zu gebrauchen für ... tja ... eigentlich für gar nichts.  
Zubereitung: keine Ahnung, sowieso nutzlos

### *Beschwörungsstein*







Zum Anwenden mit rechts anklicken. Ein großer, herzförmiger Stein, gefüllt mit etlichen Zutaten. Artefakt. Dieser Gegenstand ist nur in der Nähe von Portalen anwendbar. Er öffnet einen Riß im Gewebe von Zeit und Raum und ermöglicht damit einem Reißhund, in die Lands einzudringen. Die Hunde sind bekannt für ihr chaotisches Naturell und suchen sich nicht immer den bevorzugten Gegner aus. Also Vorsicht.

Zubereitung:  +  +  +  = 

### *Felshaut*






Zum Anwenden mit rechts anklicken. Ein kleines Päckchen mit winzigen, harten Kieselsteinen. Selten. Nach dem Verzehr dieser Mischung fühlt sich die Haut des Betreffenden eine kurze Zeit lang kalt und trocken an. Hat man diese schwer zu schluckenden Steinchen erst einmal gegessen, verwandelt sich die Haut für eine gewisse Zeit in Granit, was den Spieler unempfindlich macht gegen Schläge und Stiche.

Zubereitung:  +  +  = 

### *Gifflack*






Zum Benutzen mit rechts auf eine Waffe klicken. Nicht allzu häufig. Seid vorsichtig, wenn Ihr mit diesem Zeug umgeht. Auf keinen Fall dürft Ihr es trinken. Wenn Ihr diese Mischung auf eine Nahkampf-Waffe auftragt, könnt Ihr bei Eurem nächsten Kampf mit dieser Waffe eine schwache Vergiftung hervorrufen. Dieses Gift kann auf jede beliebige Waffe aufgetragen werden.

Zubereitung:  +  = 

### *Gorgonenstein*



Zum Benutzen auf ein Ziel werfen. Vorsicht beim Umgang mit dieser tückischen Mischung. Selten. Wenn man diesen Stein in der Hand hält, versteifen sich oft die Gelenke ein wenig. Wenn der Stein ein empfängliches Ziel trifft, versteinert er es für einen gewissen Zeitraum.

Zubereitung:  +  = 

### *Haftgummi*






Zum Anwenden mit rechts anklicken. Mit dieser klebrigen Masse solltet Ihr vorsichtig umgehen. Nicht allzu häufig. Wird diese Masse auf die Schuhsohlen aufgetragen, verbessert sie die Bodenhaftung. Macht die Schuhe des Benutzers für eine gewisse Zeit klebrig, so da. er weder von glatten Oberflächen abrutscht (Eis) noch durch schwere Treffer zurückgeworfen wird.

Zubereitung:  +  +  = 

### *Heldenstein*



Zum Anwenden mit rechts anklicken. Entsteht durch Mischen von Bernstein und Eisenholzsirup. Nicht allzu häufig. Körperliche Kräfte erhöhen sich durch den Einfluß eines Heldensteines. Die Einnahme dieses Steinchens erhöht die Kraft, zumindest für eine gewisse Zeit. Entsteht durch die Vermischung von Bernstein und Eisenholzsirup.

Zubereitung:  +  = 




### *Hirnstein*



Zum Anwenden mit rechts anklicken. Ein Häufchen kleiner Steine, die mit farbigem Pulver bestäubt sind. Nichts Ungewöhnliches.

Unter dem Einfluß dieser Droge hat der Benutzer ein starkes Gespür für seinen Platz im Weltgeschehen, besonders für seine Position in den Lands, relativ zu anderen markanten Punkten.

Die halluzinogenen Wirkstoffe in dieser Mixtur enthüllen dem Benutzer das ganze Gebiet in einigen Kilometern Umkreis. Schaut aber schnell auf Eure Karte - die Wirkung hält nicht lange an.




Zubereitung:  +  = 

### *Kriegskiesel*



Zum Anwenden mit rechts anklicken. Eine zischende Handvoll kleiner, gelber Kiesel. Zum Essen. Nicht allzu häufig. Der Abenteurer, der diese merkwürdige Mischung schluckt, wird für eine gewisse Zeit viel stärker und widerstandsfähiger.





Nach der Einnahme erhöht diese magische Mischung die Trefferpunkte des Magiers um volle 20 Prozent, und das für eine ganze Minute. Läßt diese Wirkung allerdings nach, während die Gesamtpunktzahl nur noch in diesem erweiterten Bereich liegt, dann stirbt der Benutzer. Diese Rezeptur mag zu Beginn nicht sehr hilfreich erscheinen, doch wenn Eure Macht wächst, wird sie zunehmend effektiver. Also nicht vergessen ...

Zubereitung:  +  = 

### *Lebens-Egel*



Zum Benutzen auf den Boden legen. Ein verwundenes Bandel aus Wurzeln und Sirup. Sehr selten.  
Wenn nach dem Auslegen dieses Gegenstandes ein lebendiges Wesen in seine Nähe kommt, wachsen seine Wurzeln, und es beginnt, in einem schwachen Rot zu leuchten.  
Zum Benutzen einfach auf den Boden legen. Wenn dann ein Gegner in Kontakt damit gerät, werden ihm 10 Prozent seiner derzeitigen Trefferpunkte abgezapft. Der Besitzer des Egels kann diese Energie dann aufsammeln und essen, wodurch ihm die gestohlenen Trefferpunkte übertragen werden.

Zubereitung:  +  +  = 

### *Magiekapsel*






Zum Anwenden mit rechts anklicken. Eine einfache Mischung aus tödlichen Zutaten. Sehr selten.  
Nach Einnahme einer dieser bitter schmeckenden Kapsel durchströmt eine Welle von Energie den Körper.  
Wer diese Kapsel schluckt, erweckt damit die Ahnenmagie in sich. Er kann einen Ahnenmagie-Zauber ohne Manaverbrauch anwenden.

Zubereitung:  +  = 

### *Manakapsel*







Zum Anwenden mit rechts anklicken. Ein kleiner, schwarzer Splitter, der in ein großes Silberblatt eingewickelt ist. Sehr selten.  
Mit Hilfe dieses Gegenstandes regeneriert sich das Mana eine Zeitlang mit unerhörter Geschwindigkeit.  
Bei geschicktem Timing läßt sich eine Manakapsel bestens dazu verwenden, einen ahnungslosen Gegner mit einem wahren Gewitter von Zaubersprüchen zu überfallen.

Zubereitung:  +  = 

### *Mana-Klumpchen*



Zum Anwenden mit rechts anklicken. Eine wohlriechende Mischung, die funkelt, wenn man sie ins Licht hält. Nicht allzu häufig.  
Diese bonbonartigen Bröckchen führen beim Verzehr zu einem starken Manaschub.  
Nachdem Ihr ein solches Klumpchen verzehrt habt, verbraucht der nächste Zauberspruch (außer Ahnenmagie) kein Mana.

Zubereitung:  +  +  = 





### Mana-Maske



Zum Anwenden mit rechts anklicken. Ein sehr merkwürdiger Gegenstand, der dauernd die Farbe und den Geruch zu wechseln scheint. Sehr selten.

Nach dem Verzehr dieser Mimikri-Droge produziert die Haut einen pollenartigen Staub. Er wird abgesondert und bildet direkt über der Haut eine neue, anders geformte Oberfläche.

Nach dem Verzehr verliert der Benutzer Mana, und zwar etwa einen Punkt pro Sekunde. Solange er noch über Mana verfügt, erscheint er allen anderen Wesen als ihresgleichen. In der Wildnis etwa halten ihn alle Tiere für einen von ihnen. Jeder Angriff von Seiten des Benutzers aber zerstört diese Illusion der Mana-Maske.

Zubereitung:  +  +  = 

### Manapäckchen



Zum Anwenden mit rechts anklicken. Ein Häufchen bunter Steine, die in ein glänzendes Blatt eingewickelt sind.

Nicht allzu häufig.

Der Verzehr dieses Päckchens scheint die magischen Reserven aufzufrischen.

Dieses pharmacopöetische Gemisch gibt 50 Manapunkte zurück.

Zubereitung:  +  = 






### Mimikristein



Zum Benutzen mit rechts auf einen Gegenstand klicken. Dieses ungewöhnliche Objekt ist pausenlos im Fluß und verändert ständig seine Form.

Legt man diesen Stein neben einen anderen Gegenstand, beginnt er, seine Form zu verändern und sich dem anderen Gegenstand anzupassen.

Wenn man diesen Stein mit einem anderen Gegenstand berührt, verwandelt er sich in ein exaktes Duplikat dieses Gegenstandes, inklusive eventueller magischer Eigenschaften und sonstiger Fähigkeiten. Aufgrund ihrer ungewöhnlichen Natur lassen sich einige Gegenstände nicht duplizieren.

Zubereitung:  +  +  +  = 





### Okularkapsel



Zum Anwenden mit rechts anklicken. Eine kleine, übelriechende Kugel aus pulverisiertem Fisch und anderen Zutaten. Sehr selten.

Setzt bei der Aktivierung ein kleines Auge frei, das durch die Welt schwebt und sie erkundet. Der Benutzer der Kapsel kann in einem Fenster auf seinem Bildschirm sehen, was das Auge sieht.

Dieses fliegende Auge kann sehr nützlich sein, wenn man sich an Monster anschleichen oder neue Gebiete erkunden will.

Zubereitung:  +  +  = 







### Phiole des Transfers



Zum Anwenden mit rechts anklicken. Dieses Gemisch scheint an der Haut zu zerren, wenn man es in der Hand hält. Selten.

Ein Verzehr dieses Mittels bewirkt eine sofortige Schwächung des Körpers.

Entzieht dem Benutzer sofort die Hälfte seiner momentanen Trefferpunkte und verwandelt sie in die halbe Menge Manapunkte.

Zubereitung:  +  +  = 

### Pyrakapsel



Zum Anwenden mit rechts anklicken. Eine schmutzige, braune Wurzel. Selten.

Bei korrekter Anwendung verwandeln Pyrakapseln elektrische Energie für kurze Zeit in Feuer.

Durch den Verzehr dieser Kapseln verwandeln sich die elektrischen Zauber eines Magiers kurzzeitig in Feuerzauber.

Pyrakapseln stellt man her, indem man eine Alraune in einem Sud aus Teerkristallen einweicht.

Zubereitung:  +  = 

### Säurebeutel






Zum Benutzen einfach werfen. Die Säure im Inneren des Beutels zischt permanent und wirft Blasen. Nicht allzu häufig.

Nach dem Abwurf öffnet sich der Beutel, und ein Schwall ätzender Säure ergießt sich über das Ziel.

Nach einem Treffer mit einem dieser Wurfgeschosse ist die Kampffähigkeit des Opfers für kurze Zeit eingeschränkt.

Wird der Beutel auf ein Schloß geworfen, fällt das Knacken dieses Schlosses eine Stufe leichter. Trifft ein Säurebeutel ein Schloß der Stufe 1, frißt sich die Säure sofort hindurch, und das Schloß öffnet sich.

Zubereitung:  +  = 




### Schimmerling



Zum Benutzen auf den Boden legen. Eine schwach leuchtende Mixtur. Selten.

In dieser Verpackung scheint ein helles, strahlendes Licht gefangen zu sein.

Zum Benutzen könnt Ihr diesen Gegenstand einfach auf den Boden legen. Wenn sich dann ein Wesen dem Schimmerling nähert, explodiert er und erschafft eine große Lichtquelle an dieser Stelle.

Zubereitung:  +  = 





### Seelenbalm



Zum Anwenden mit rechts anklicken. Eine merkwürdig starke Mischung aus schwächeren Heilmitteln. Sehr selten.

Diese Medizin wird gegessen, heilt alle Leiden und füllt auch noch den Magen.

Seelenbalm heilt alle Formen von Vergiftungen und alle Wunden.

Zubereitung:  +  +  = 




### *Todesmischung*



Zum Auftragen mit rechts auf eine Waffe klicken. Selten.

Vorsicht beim Umgang mit dieser Mischung. Auf keinen Fall essen!

Wenn diese Mischung mit einer Waffe verwendet wird, könnt Ihr bei Eurem nächsten Kampf mit dieser Waffe eine starke Vergiftung hervorrufen. Dieses Gift kann auf jede beliebige Waffe aufgetragen werden.

Zubereitung:  +  = 




### *Vortexfolie*



Zum Benutzen auf den Boden legen. Diese kleinen, silbrigen Päckchen falten sich zu einer dünnen Folie aus, wenn man sie auf eine ebene Oberfläche legt. Selten.

Wenn die richtigen Gegner sich dieser Folie nähern, faltet sie sich schnell zusammen, prallvoll mit gestohlener magischer Energie.

Wenn ein gegnerischer Magier in Kontakt mit einer ausgelegten Vortexfolie gerät, werden ihm 10 Prozent seines derzeitigen Manas abgezapft und in der Folie eingewickelt. Der Besitzer der Vortexfolie kann diese Energie wiederum als Päckchen aufsammeln und essen, wodurch ihm das gestohlene Mana übertragen wird.

Zubereitung:  +  +  = 