

Komplettlösung zu Vampire

Wichtig: Da sich die gefundenen Gegenstände von Spiel zu Spiel unterscheiden, kann es vorkommen, daß ihr auf etwas anderes trefft, als von uns angegeben. Was sich jedoch in der Regel (bis auf einige Ausnahmen) nicht unterscheidet, ist der Fundort!

PRAG (Teil 1)

Nachdem ihr euch das Intro angesehen habt, beginnt das Spiel.

Christophe wird dabei durch das Geschrei zweier Schwestern aus dem Bett gescheucht und greift nach seinem Schwert. Sobald ihr nun die Kontrolle über eure Spielfigur übernommen habt, begebt ihr euch in das Nebenzimmer eures Schlafraumes direkt vor euch. Hier begegnet ihr auch gleich zwei Monstern, die es auf die beiden Schwestern abgesehen haben. Tötet diese, indem ihr mit eurem Schwerticon auf sie klickt, bis die Feinde tot sind. Sie werden, sobald ihr sie anvisiert, rot aufleuchten. Habt ihr beide getötet, wird euch die Kontrolle für kurze Zeit wieder genommen und ihr seht, wie Christophe durch seine Wunden zusammenbricht.

Ihr werdet kurz darauf im Bett wieder erwachen, wo euch Schwester Anezka, nach einer kurzen Geschichte über die Situation Prags, fragt, was ihr als nächstes vorhättet. Euch werden zwei Antwortmöglichkeiten zur Auswahl gestellt, wobei eure hier Antwort nicht besonders entscheidend ist. Wählt also die, die einem wahren Helden angemessen ist (**„Ich werde mich in die Silbermine begeben und das Ungeziefer aus seinen Löchern treiben,“**). Anschließend betritt Bischof Geza das Zimmer, der euch für euren Mut dankt und euch viel Glück wünscht. Nachdem ihr dieses kleine Gespräch mit ihm geführt habt, könnt ihr euch nun endlich auf den Weg machen (es ist bereits ein neuer Tag angebrochen). Lauft nun an den Betten vorbei in das Nebenzimmer, in dem ihr zuvor die beiden Monster getötet habt und öffnet anschließend die Tür nach draußen auf der rechten Seite des Zimmers neben der Treppe (Cursor auf die Tür bewegen, bis sie leuchtet und dann klicken). Ihr müsstet euch danach auf einem größeren Platz befinden. Geht jetzt in die St. Thomas Kathedrale, die sich hinter der ersten Tür gleich rechts von euch befindet und sprecht im Innern mit Bischof Geza, der euch daraufhin segnen wird.

Verlaßt die Kathedrale wieder und lauft dann über den Platz nach links durch die beiden großen Gebäude, so daß ihr auf zwei Wachen (Johanniter) stoßt. Diese könnt ihr ansprechen und einen kleinen Plausch führen. Jetzt bewegt ihr euch weiter und geht den Weg rechts von den Wachen entlang, bis ihr an einer Tür

links von euch vorbei zu einem Karren kommt. Gegenüber von diesem Karren (nicht daneben) findet ihr das Gasthaus „zum brünstigen Hirsch“, auch an dem kleinen Schild über der Tür zu erkennen. Hier findet ihr ein **Heilelixier** links auf dem Tisch, nachdem ihr mit dem Mann hinter der Theke geredet habt. Sonst findet ihr nichts von Bedeutung in diesem Haus, deswegen verlaßt ihr das Gasthaus anschließend wieder.

Geht nun weiter nach links zur Weggablung. Nehmt den rechten Weg, über den ihr zur Universität kommt (helles großes Gebäude mit zwei Treppen). Rechts von dieser Universität befindet sich das Osttor, durch das ihr zu den Minen gelangt. Davor steht ein alter Mann, mit dem ihr sprechen könnt. Er wird euch davor warnen, euch nach Einbruch der Dunkelheit außerhalb der Stadt aufzuhalten! Ihr ignoriert diese Warnung natürlich und verlaßt Prag durch die Tür.

Vor den Toren der Stadt redet ihr dann noch mit zwei Wachen, setzt danach aber euren Weg zu den Minen fort. Dazu geht ihr den breiten Weg vor euch entlang (zunächst einmal umdrehen), bis ihr von Christophe kurz unterbrochen werdet. Er weist euch auf die plötzlich verlassenen Erzwagen hin, die ihr dort vorgefunden habt. Sobald ihr die Spielkontrolle wiedererlangt habt, geht es in die Minen links des Wagens. Es wäre sinnvoll, hier die Helligkeit unter „Anzeige“, so hoch zu stellen wie es geht, falls ihr dies noch nicht getan habt. Es wird in den Minen sonst nämlich sehr schwer sein, etwas erkennen zu können!

Silberminen Teil 1:

Betretet also den Eingang, wenn ihr denn bereit seid und folgt dem Gang (Minenkarte), bis ihr zu einer großen Halle gelangt (da hier keine Abzweigungen kommen, könnt ihr euch erst einmal nicht verlaufen).

Hier eine Beschreibung des Ganges bis zur Halle:

rechts; rechts (Schlucht); links; links (Treppe); rechts; Halle

Sobald ihr euch vor der Halle befindet, müßtet ihr hinten an der Wand eine Leiche auf dem Boden liegen sehen.

Wenn ihr euch der Leiche nähert, wird euch Christophe erzählen, daß sich keine Verletzungen an ihr entdecken lassen. Nachdem ihr dies festgestellt habt, erscheint auch schon ein Szlachta, den es zu erledigen gilt. Er ist nicht besonders schwer zu besiegen, deshalb genügen einige Hiebe mit eurem Schwert, um ihn unschädlich zu machen. Nehmt nun die **beiden Heilelixiere** sowie die **drei Goldstücke** vom Boden in euer Inventar auf und geht den Weg, links vom Eingang zu dieser Halle, hinunter.

Ihr seht hier einen weiteren Gang und an dessen Ende zwei Szlachta. Tötet auch diese und setzt euren Weg fort. Weiter geht es nun nach rechts, wo auch schon die nächsten beiden Gegner auf euch warten. Vernichtet diese Fieslinge, die sich gerade an einem Pferdekadaver erfreuen und bewegt euch anschließend erst nach

rechts und dann wieder nach links die Treppe hinauf. Daraufhin holt ihr euch die Goldsäcke mit je **25 Goldstücke** sowie das **Heilelixier**, die ihr auf dem Holzpodest der Halle findet (rechts neben der Treppe). Habt ihr diese Gegenstände aufgenommen, müßte euch der Durchgang auf der linken Seite auffallen. Es ist der einzige Weg, der nun weiterführt.

Benutzt diesen, so daß ihr zu einer Weggabelung gelangt, wo euch vier Ghoul-Ratten angreifen. Auch diese sind kein Problem für euch. Achtet lediglich darauf, daß ihr sie vor euch habt und nicht um euch herum verteilt. Auf der linken Seite, so ziemlich am Ende dieser kleinen Höhle, seht ihr zwei kaputte Erzwagen, vor denen ihr ein **Heilelixier** und **10 Goldstücke** findet. Wenn ihr das Faß gleich daneben zerstört, bekommt ihr zusätzlich noch 1 weiteres **Item**. Hinter dem Gang vor euch geht es nach rechts. Es handelt sich dabei aber um eine Sackgasse, in der einige Feinde auf euch lauern. Wenn ihr sie jedoch besiegt, könnt ihr euch erneut einige **Items** mitnehmen. Wendet euch vorher aber dem kleinen Szlachta zu, der sich rechts von euch herunter wagt. Erledigt diesen, lauft den Weg rechts an der Wand nach oben, biegt links ab und sammelt dort die **Heilbalsame** und **Flaschen mit Weihwasser** ein. Zusätzlich ist es euch hier möglich, durch Zerschlagen eines Fasses, einen **Gegenstand** - wie z.B. eine Waffe oder ein Heilelixier - zu ergattern. Denkt daran, ihr könnt diese Dinge verkaufen.

Bewegt euch wieder hinunter und benutzt den Gang links neben dem, aus dem ihr vorhin gekommen seid. Nach einer Abbiegung nach rechts trefft ihr auch schon auf weitere Ratten, denen ihr den Garaus machen müßt. Weiter geht es dann nach links, bis ihr in eine größere Halle kommt. Auch hier erwarten euch auf den Holzplanken wieder 3-4 Ratten, sowie ein Szlachta. Vernichtet sie und nehmt euch den **Heilbalsam** rechts von euch. Ihr müßt dazu eines der beiden Fässer zerschlagen. Geht auf die andere Seite der Halle, wo ihr den Weg nach unten durch die Öffnung nehmt. Es geht hier nun ein Stück tiefer.

Nachdem ihr diese Art Rampe (mit der 180 Grad Kurve) hinunter gelaufen seid, befindet ihr euch in der nächsten großen Halle. Auch hier bekämpft ihr wieder mehrere Ratten und könnt euch links ein **Heilbalsam** nehmen. Bewegt euch über die Holzplanken zum Durchgang links in der Wand. In der großen Höhle mit der kleinen Weggabelung, die ihr hier vorfindet, sollt ihr es mit mehreren Ratten und auch zwei anderen Gegnern aufnehmen, um dann die **zwei Goldsäcke** mit jeweils 10 Goldstücken, sowie einen **Gegenstand** aus der Schatztruhe rechts auf der Erhöhung zu nehmen.

Als nächstes rennt ihr den Weg nach links von der Erhöhung mit der Truhe runter. Folgt der Kurve nach unten und biegt dann erst rechts und dann wieder links ab. Tötet die Ratte und nehmt das **Elixier** auf der anderen Seite des Raumes auf. Setzt euren Weg fort, indem ihr durch die Öffnung rechts des Raumes und anschließend den Gang links entlang geht, bis ihr rechts einen Pfad zwischen zwei Schluchten

benutzt. Wenn ihr alles richtig gemacht habt und den Weg bis zum Ende verfolgt habt, seid ihr nun soweit gekommen, daß der zweite Teil der Silbermine geladen wird.

Silberminen 2:

Danach findet ihr vor euch eine hängende Holzbrücke, die ihr überqueren müßt. Auf der anderen Seite liegt eine Flasche mit **Weihwasser**, die ihr nehmen könnt. Jetzt geht es wieder in eine größere Halle, indem ihr erst nach rechts und dann nach links lauft.

Hier gibt es viele nützliche Dinge zu ergattern, wie einen **Schild**, eine **Fackel**, **1x Elixier** (bei den Fässern vor euch), eine **kleine lebendige Ratte** (durch Zerschlagen eines Fasses) sowie **1x Weihwasser** und **1x Heilelixir** (auf der Erhöhung, die durch den Aufgang links zu erreichen ist). Nun, da sich all diese Gegenstände in eurem Besitz befinden, könnt ihr den steilen Weg nach oben auf der rechten Seite hinter der Schlucht in Angriff nehmen.

Bewegt euch also hinauf und bahnt euch euren Weg zu einer weiteren Höhle mit einer Holzbrücke (nach der Kurve nach rechts und links). Aber auch hier bleibt ihr von Gegnern nicht verschont. Schlachtet auch diese ab und begebt euch nun auf die andere Seite der Brücke, wo ihr eine weitere Weggabelung vorfindet. Wählt die linke Möglichkeit und lauft den Gang nach unten, bis zu einer weiteren Höhle. Vernichtet, wie üblich, die Gegner und schlagt das mittlere Faß auf der gegenüberliegenden Wand kaputt, um einen **Gegenstand** zu erhalten. Auch das **Heilserum**, das hier nicht schwer zu entdecken ist, solltet ihr mitnehmen.

Den nächsten Raum, der ansteht, erreicht ihr durch den Durchgang links in der Wand. Ihr müßt nur einmal kurz nach rechts abbiegen und ihr steht vor einem unterirdischen Teich. Dreht euch nach rechts, um den kleinen „Raum“, vor euch zu plündern. Ihr findet hier **2x Heilsalbe**, **1x Weihwasser**, **1x Heilbalsam** und **eine Waffe**, wobei sich die Art der Waffe von Spiel zu Spiel verändert (letztere bekommt ihr durch Zerschlagen der Fässer). Stellt euch nun vor das Wasserrad und betätigt den Hebel, den ihr dort sehen müßtet. Daraufhin wird der Wasserpegel so weit fallen, daß ihr den Teich an einer flachen Stelle überqueren könnt (wartet dazu ein wenig).

Boß:

Hier wartet ein Boß auf euch. Er ist ein bißchen schwerer zu töten als die anderen, aber auch er stellt keinen unüberwindbaren Gegner dar. Er ist mit einem großen Schwert ausgestattet, mit dem er ab und zu zustößt. Wenn er diese Attacke ausführt, solltet ihr ihm entweder euren Schild zudrehen (d.h. keinen Schwerthieb austeilten und in seine Richtung stellen) oder ihm ausweichen, indem ihr kurz wegrennt! Bevor ihr ihm jedoch entgegen tretet, solltet ihr die beiden Szlachtas

ausschalten, die euch, während ihr mit dem großen Vieh zu tun habt, ganz schön nerven können. Rennt also so lange im Raum herum, bis ihr es gerade nur mit den beiden Szlachtas zu tun habt und tötet diese dann. Kommt der Große euch zu nah, verschwindet ihr wieder und führt die Prozedur nochmals durch. Ein weiterer Vorteil ist es, wenn ihr euch zum Kampf gegen den Großen an den Rand auf die kleine Erhöhung rechts im Raum stellt. Von dort aus habt ihr einen Vorteil im Kampf, da der Boß von unten nach oben nicht so gut trifft (vergeßt nicht, auf eure Lebensanzeige zu achten und ab und zu ein Heilelixier zu euch zu nehmen).

Sobald auch dieses Monster der Vergangenheit angehört, müßt ihr den Weg links in der Halle nach oben gehen. Dann kommt eine Kurve nach links, wodurch ihr euch in einer weiteren Halle wiederfindet. Fügt das **Elixier**, oder was auch immer ihr vor euch seht, eurer Inventarliste hinzu und geht den Weg rechts hinunter. Schlägt hier alle Gegner tot und lauft die Rampe rechts an der Wand hoch. Oben angekommen, könnt ihr euch einige **Items** wie Elixier oder ähnliches mitnehmen. Begebt euch wieder hinunter und anschließend den Pfad an der Schlucht entlang, bis ihr rechts eine Öffnung vorfindet.

Lauft durch den Gang mit der Rechtskurve. Nun seid ihr in einer von Fackeln erleuchteten Halle. Um hier eine neue **Waffe** euer eigen nennen zu können, müßt ihr jetzt auf die andere Seite des Steges, der die Halle in zwei Hälften teilt. Dort zerschlägt ihr das Faß und bekommt so das neue **Mordwerkzeug**. Geht wieder auf den Steg, zwischen den Fackeln vorbei und weiter in Mine Nr. 3.

Silberminen 3:

Dieser Teil ist nicht besonders groß, deshalb werdet ihr schnell rauskommen. Nachdem ihr nun den Raum betreten habt, sammelt ihr natürlich alle **Fläschchen** mit Balsam und Weihwasser auf und geht durch die Tür rechts im Raum. Von hier aus lauft ihr die Treppe bis nach unten durch. Wartet aber, bevor ihr euch in die Arena vor euch begebt. Ihr müßt jetzt einige Veränderungen in eurem Inventar vornehmen!

Azra:

Statt eurer herkömmlichen Waffen wie Schwert oder Axt, solltet ihr nun, zumindest am Anfang, das Weihwasser zum Kämpfen benutzen. Dazu müßt ihr lediglich das Schwert aus der rechten Hand eures Kriegers in euer Inventar zurückführen und eine Flasche mit Weihwasser einsetzen. Aber Vorsicht, nach jedem Angriff ist eine Flasche verbraucht, so daß ihr kurzzeitig ohne Waffe dasteht. Damit dies keine Folgen für euch hat, empfiehlt es sich, die Treppe von der ihr gekommen seid, als Zufluchtsort anzusehen. Ihr besiegt Ahzla also am besten, indem ihr auf der Treppe wartet, bis ihr eine Weihwasserladung in der Hand habt. Markiert dann einen Punkt weit hinter der sich vor der Treppe befindlichen Azra und dreht euch dann, während ihr an ihr vorbei lauft, zu ihr um

(nachdem ihr einen Punkt markiert habt, läuft Christophe selbstständig, so daß ihr euch nicht darum kümmern müßt). Sobald sie dann stehen bleibt, schmeißt ihr eine Ladung ins Gesicht und rennt erneut zur Treppe zurück, um wieder aufzuladen. Dieses Spielchen spielt ihr, bis sie tot ist oder ihr keine Flaschen mit Weihwasser mehr habt. In diesem Fall muß das alt gediente Schwert wieder her. Erledigt sie dann auf konventionelle Art, achtet aber immer auf eure Lebensanzeige. Es kann bei diesem Endgegner nämlich sehr schnell passieren, daß ihr sterbt.

Sobald ihr auch dieses Monster überwältigt habt, könnt ihr euch auf den Rückweg zur Stadt machen. Auf dem Weg dorthin (oberhalb der Treppe) findet ihr aber vorher noch automatisch ein **Amulett**. Nachdem ihr euch also die Treppe hoch bewegt und das Amulett gefunden habt, betretet ihr den ersten Raum von Mine 3. Ihr springt nun allerdings automatisch zum Anfang der Minen zurück, da es euch die Programmierer dieses Spiels ersparen wollten, den gesamten Weg zurück zu gehen. Nehmt also diese Abkürzung und lauft wieder nach draußen vor die Minen (folgt dazu der Treppe nach oben).

Nun geht es zurück zur St. Thomas Kirche, wo Bischof Geza auf euch wartet, um euch zu gratulieren. Bewegt euch dazu, wie auch schon auf dem Hinweg zu den Minen, an den zwei Johanniterwachen vor den Toren der Stadt vorbei und betretet die Altstadt durch das Tor. Einzig bei dem Gasthaus „Zum brünstigen Hirsch“, solltet ihr nochmals Halt machen. Ihr könnt euch hier nämlich nochmals eine Portion **Heilelixier** abholen. Sprecht dazu einfach mit dem Schankwirt. Verlaßt das Gasthaus und setzt euren Weg fort.

In der Kirche angekommen, sprecht ihr nun mit dem Bischof und sucht dann auf sein Gesuch hin Schwester Anezka im Konvent auf. Redet mit ihr und seht zu, wie Christophe ihr das gefundene Amulett als Geschenk anbietet. Sie wird dieses aber nicht annehmen. Verlaßt den Raum wieder und trefft so plötzlich wieder auf den Bischof. Er wird euch, nachdem Christophe seine Liebe zu Anezka gesteht, für die unsittlichen Gedanken tadeln und euch dann den Befehl geben, in der folgenden Nacht die Straßen Prags zu beschützen. Bekommt schließlich wieder die Auswahl zwischen zwei Antworten. Ihr benutzt dabei die Antwort: „**Ich gehorche, aber ich werde auch die Straßen vor der Kathedrale und dem Konvent beschützen.**“

In einer kurzen Zwischensequenz könnt ihr euch dann ansehen, wie es dunkel wird und die Nacht hereinbricht. Danach habt ihr die Kontrolle wieder und könnt damit beginnen, die Straßen zu säubern! Ihr startet euren kleinen Streifzug vor dem Konvent, müßt aber zuerst zu dem Gasthaus in der Nähe. Ein Szlachta treibt sich direkt davor und ein anderer in unmittelbarer Nähe dazu herum. Tötet beide und rennt dann zurück zum Konvent. Hier warten nun drei Ghouls auf euch. Da alle drei gleichzeitig etwas schwer zu besiegen sind, solltet ihr eine kurze Flucht in Betracht ziehen. Lauft also wieder zum Gasthaus zurück! Die Ghouls werden

euch folgen, jedoch bleiben sie auf der Hälfte der Strecke in einer Reihe stehen. Ihr könnt euch dann nacheinander mit jedem einzeln beschäftigen. Das dürfte kein Problem mehr für euch sein.

Zu guter Letzt geht es wieder zurück zum Konvent. Betretet dieses, um mit zwei weiteren Ghouls, sowie einem Slachta zu kämpfen. Nachdem ihr diese besiegt habt, seht ihr schließlich eine ziemlich lange Zwischensequenz, in der Christophe Anezka direkt seine Liebe gesteht, es aber als Sünde ansieht und das Konvent deshalb verläßt. Daraufhin wird gezeigt, wie Christophe von einem mächtigen Vampir namens Ekatarina gebissen und so in einen Vampir verwandelt wird. Anschließend ist der nächste Schauplatz des Spiels die Universität der Stadt. Hier klärt Ekatarina Christophe über seine Situation auf und befiehlt ihm dann, ewige Treue zu geloben. Ihr allerdings antwortet mit: „**Ich ward gerade erst geschaffen und weiß wenig von dieser Welt. Ich kann euch nur für den Augenblick die Treue geloben**,“ Ekatarina ist nicht besonders erfreut darüber, aber das kann euch ja egal sein. Nach einem kurzen Gespräch zwischen euch Ekatarina und ihrem Getreuen, kommt noch eine weitere Person hinzu. Sein Name ist Wilhelm. Dieser Mann ist ebenfalls ein Vampir und wird euch von nun an zur Seite stehen, d.h. ihr habt jetzt zwei Spielfiguren, die ihr steuern könnt. Er hat sich außerdem dafür stark gemacht, daß ihr euren nächsten Auftrag bekommt, nämlich das NOD-Fragment aus dem Kloster im Norden der Stadt zu beschaffen. Verlaßt deswegen die Universität und lauft durch die Gassen Richtung Nord-Osten, um so zur Judithbrücke zu kommen, die den Nord- und den Südteil Prags verbindet. Überquert diese (durchquert vorher eine Tür) und rennt dann mit euren beiden Kämpfern bei der ersten Möglichkeit nach links auf den Petrinhügel. Ihr müßtet so irgendwann auf ein Kloster stoßen, vor dem lauter Mönche auf und ab gehen. Wilhelm wird euch zu diesem Kloster noch so einige Informationen geben. Habt ihr diese wahrgenommen, lauft ihr auf die rechte Seite des Klosters, wo sich der Eingang in Form eines großen Tores befindet.

Kloster Teil 1:

Sobald ihr euch im Kloster befindet, seht ihr vor euch links einen Gang und rechts einen Raum. Betretet zuerst den Raum, bevor ihr weitergeht. Hier findet ihr in der Schatztruhe links neben dem Tisch vor euch einen **Gegenstand**. Auch auf dem Tisch müßte etwas liegen (**ein Goldsack**). Weiterhin könnt ihr euch links auf dem Bücherhalter eine alte **Schriftrolle** holen (?). Nachdem ihr alles eingesammelt habt, was es einzusammeln gibt, könnt ihr den Raum, dessen Türen sowieso verschlossen sind, verlassen und den Gang auf der linken Seite hinunterlaufen.

Am Ende dieses kurzen Ganges seht ihr links von euch einen Raum, aus dem euch zwei Mönche entgegenkommen. Allerdings sind diese nicht so ruhig wie die, die ihr bisher angetroffen habt. Also macht kurzen Prozeß mit ihnen. Sind auch diese

erledigt, nehmt euch die **Lederrüstung** links in der Ecke neben dem Eingang und legt sie an. Zu guter Letzt braucht ihr noch das **Lebenselixier** auf der rechten Seite des Raumes. Danach kann es weiter gehen!

Öffnet die Tür, tretet hindurch und steigt die Treppe hinunter. Anschließend geht es auf einer Art Steg über eine Schlucht, an dessen Ende wieder einmal eine Reihe von Feinden auf euch und Wilhelm warten. Vernichtet mit Hilfe von Wilhelm nun die paar Gegner. Laßt euch aber niemals umzingeln. Außerdem solltet ihr immer darauf achten, daß ihr Wilhelm und Christophe zusammen haltet. Falls also einer von beiden zu weit weg scheint, könnt ihr ihn mit dem runden Schalter mit den Pfeilen links unten auf dem Bildschirm zurückbeordern!

Wenn ihr alle Feinde in der großen Halle mit der Säule in der Mitte vor euch erledigt habt, nehmt ihr euch einen weiteren **Gegenstand** und zwar aus der großen Schatztruhe rechts neben der Treppe zum nächsten Raum. Lauft die Treppe hoch und vernichtet das Skelettmonster, das ihr in dem Raum antrefft. Aber Vorsicht! Dieses Skelett ist mit Pfeil und Bogen ausgerüstet, also bewegt euch möglichst schnell darauf zu. Sobald ihr alle Monster hier besiegt habt, ist der Weg frei zum nächsten Saal. Diesen findet ihr, wenn ihr links um die Ecke und dann rechts die Treppe hoch lauft.

Es ist ein Raum, in dem sich in der Mitte ein Tisch befindet auf dem eine arme Seele anscheinend zu Tode gefoltert wurde. Auch hier gilt es natürlich wieder, die Gegner unschädlich zu machen. Tut dies und sucht den Raum nach Gegenständen ab, die ihr aufsammeln könnt. Ist auch das vollbracht, betätigt ihr den Hebel gleich links neben der Eingangstür an der Wand, der dafür sorgt, daß eine Geheimtür in der Halle zuvor geöffnet wird.

Begebt euch deshalb zurück und betretet den neu zugänglichen Raum hinter den Fässern links der Treppe, die ihr dazu hinunter lauft. Auch hier findet ihr einen Hebel, der eine weitere Geheimtür öffnet. Das ihr auch hier erst wieder Monster erledigen müßt, brauche ich euch wohl nicht mehr zu sagen. Bewegt euch also zur zweiten Geheimtür gegenüber dieses Raumes in der Halle, nachdem ihr alle Monster vernichtet, alle Gegenstände eingesammelt und den Hebel links an der Wand in der Ecke vom Eingang betätigten habt!

Es geht jetzt die Treppe vor euch hinunter (neu zugänglicher Bereich) und schließlich nach links, wo ihr auf eine Halle stoßt, in der ein Kreis auf den Boden gezeichnet ist und an dessen Rand mehrere Totenköpfe liegen. In der Mitte dieses Kreises steht eine kleine Schatztruhe, die natürlich sofort geplündert wird. Anschließend versucht ihr euer Glück in dem Raum auf der rechten Seite, wo ihr, wie schon zuvor, alles aufnehmt, nachdem ihr die Gegner getötet habt. Als nächstes lauft ihr die Stufen rechts dieses Raumes hinunter. Allerdings erwartet euch hier erneut ein Skelett mit Pfeil und Bogen. Zu guter Letzt müßt ihr über die hölzerne Hängebrücke durch die große Tür vor euch. So gelangt ihr in den 2. Teil des Klosters.

Kloster Teil 2:

Seid ihr richtig gelaufen, seht ihr jetzt rechts und links zwei Altare mit Kerzen. Auf dem Boden müßte dann auch noch eine **Flasche mit Blut** liegen, die ihr wahrscheinlich gut gebrauchen könnt. Eure Gegner findet ihr lauernd an den beiden Ecken zu den anderen Räumen links und rechts im vorderen Bereich. Das darf euch jedoch nicht stören. Geht deshalb auf eure Feinde zu und macht ihnen den Garaus. Begebt euch nun nach links, wo an der Wand eine große Schatztruhe steht. Gebt auf dem Weg dorthin allerdings acht auf den Sand an der Seite. Aus diesem steigt nämlich ein Mönch auf, der euch an die Gurgel will. Schlagt ihn tot und nehmt dann die **Gegenstände** aus der Truhe, sowie aus den zwei Fässern, die ihr zerschlagen könnt. Dreht euch anschließend um und geht zu der anderen Ecke dieses langen Saales, wo es ein weiteres Skelett zu erledigen gilt. Nun marschiert ihr mit Wilhelm und Christophe durch die große Doppeltür in der Mitte des Saals.

Dahinter liegen zwei Treppen links und rechts, die aber zum gleichen Raum führen. Deshalb ist es gleichgültig, für welche ihr euch entscheidet. Nachdem ihr die Treppe auf der anderen Seite wieder runter gekommen seid und sämtliche Monster auf dem Boden liegen, betretet ihr den nächsten Raum, in dem rechts eine Rampe nach oben führt. Benutzt diese Rampe und achtet dann auf den in der rechten Ecke lauernden Untoten. Geht anschließend auch noch die zweite kleinere Rampe hinunter, um euch um die Gegner kümmern zu können (diesmal sind es recht viele, so daß ihr mehrere Male die Position ändern solltet, wenn ihr kurz davor steht, umzingelt zu werden).

Holt euch nun euren Lohn, bestehend aus einer **Waffe** und einer **Schriftrolle mit einer Disziplin**. Die Schatztruhe mit der Schriftrolle sowie die Waffe findet ihr in dem kleinen Raum am Ende dieser großen Säulenhalles. Weiterhin dürftet ihr hier noch eine **Vitae-Flasche** finden. Bevor ihr diesen Raum jedoch verläßt, legt ihr noch den Hebel um, der sich an der Wand dieses kleinen Raumes befindet.

Er öffnet das Gitter, das euch den Weg zu der Tür, oberhalb der kleinen Treppe im Vorraum mit der Rampe versperrt hat. Habt ihr alles in diesem Raum erledigt, geht ihr den Weg wieder zurück und macht den Monstern in der gegenüberliegenden Halle das „Leben“, schwer. Hier findet ihr jede Menge **Vitae-Flaschen** (3-4) und Ratten, die ihr ebenfalls benutzen könnt, um euch Blut zu verschaffen.

Öffnet jetzt die Tür, die eben noch von dem Gitter versperrt wurde, das ihr mit dem Hebel geöffnet habt, so daß ihr einen weiteren Raum vor euch habt. Die Tür öffnet sich hier sehr langsam, was aber nicht heißt, daß nichts passiert. Ihr werdet nämlich sofort von der Seite angegriffen, wenn ihr den Saal betretet. Nachdem alle feindlichen Kreaturen vernichtet wurden, geht ihr zu dem Altar in der kleinen Einbuchtung auf der linken Seite und drückt den **Schalter** unten am Altar (er leuchtet auf, wenn ihr auf ihn zeigt). Daraufhin öffnet sich eine Geheimtür links

vor der nächsten großen Tür. Nach einigen Gefechten könnt ihr dann eine **Schriftrolle**, **etwas Gold**, **eine Vitaeflasche**, und einen **Oberschenkelknochen** (der als Schlüssel zu einer Tür dient) von dem Tisch am Ende des Raumes einsammeln. Mit diesen nützlichen Dingen ausgestattet, könnt ihr jetzt durch die Tür im Vorraum oberhalb der Treppe gehen. Dahinter befindet sich der 3. Teil des Klosters.

Kloster Teil 3:

Geht den Gang bis zur Treppe durch und dreht euch nun nach links. Öffnet die Tür und nehmt die **Gegenstände** vom Boden und aus der kleinen Truhe auf. Verlaßt den Raum wieder, lauft die Treppe hinauf und oben dann nach rechts um die Ecke. Ihr solltet jetzt eine weitere Halle mit mehreren Türen vor euch haben.

Auf der anderen Seite dieser Halle ist eine Treppe zwischen zwei Säulen, die von einem Gitter versperrt ist (verwechselt sie nicht mit dem Gitter auf der rechten Seite). Die Öffnung dieses Gitters ist euer nächstes Ziel. Ihr müßt dazu nur den Schalter auf dem Boden vor der rechten Säule der Treppe (von euch aus gesehen) drücken. Der Schalter ist auch an seiner andersartigen Textur zu erkennen. Um dorthin zu kommen, müßt ihr jedoch erst eine Unmenge von Gegnern zur Strecke bringen. Vergeßt außerdem nicht die **Schatztruhe** zu öffnen, die sich in der rechten Ecke dieses Raums befindet, wenn ihr auf das Gitter zugeht. Der Raum mit dem Sandhügel in der Mitte auf der linken Seite braucht euch erst einmal nicht zu interessieren. Um die Tür an dessen Ende zu öffnen, benötigt ihr nämlich einen Schlüssel in Form eines Knochens. Um diesen in die Finger zu bekommen, lauft ihr jetzt die Treppe, für die ihr gerade das Gitter geöffnet habt, nach oben und geht durch das nächste Gitter (einfach anklicken). Vernichtet die zahlreichen Monster und lauft die Zwillingstreppe vor euch bis zum Ende hoch. Hier müßtet ihr das Bild eines Monsters, das seine Arme ausstreckt, an der Wand sehen. In der linken Hand dieses Monsters fällt euch ein kleiner Gegenstand auf. Dies ist der besagte **Schlüssel**, mit dem ihr die verschlossene Tür von vorhin aufschließen könnt. Er wurde in dem Bild als Fingerknochen versteckt! Lauft mit diesem Schlüssel im Gepäck nun zurück zur Tür in dem Raum mit dem Sandhügel gegenüber der Schatztruhe in dem Raum mit dem Schalter.

Dahinter findet ihr das Arbeitszimmer von Garinol. Sucht den ersten Raum nach allem Nützlichen ab und begebt euch dann ins nächste (hintere) Zimmer. Hier findet ihr **Garinols Chronik**, in der er über euren späteren Endgegner Merkurio spricht. Außerdem steht auf dem Tisch noch der **Schädel von Lamia**. Ihr benötigt ihn, um gegen Merkurio überhaupt erst kämpfen zu können.

Nachdem ihr euch also die Geschichte angehört und den Schädel aufgenommen habt, steckt ihr noch schnell die **Rubine** ein, die auf dem Tisch liegen und geht wieder zum Anfang dieses Levels (3. Teil des Klosters). Öffnet die Tür, so daß eine kleine Zwischensequenz eingeleitet wird. In dieser bieten sich euch wieder

einmal zwei Antwortmöglichkeiten. Antwortet mit: „**Ich verrate euch das Geheimnis von Leben und Tod. Gebt uns das NOD-Fragment und wir werden euch am Leben lassen,!**“! Natürlich wird er nicht auf euch hören, so daß ihr den Feind erledigen müßt.

Merkurio:

In diesem Kampf solltet ihr zunächst einmal die Tatsache ausnutzen, daß ihr zu zweit seid. Stellt also eure beiden Kämpfer so hin, daß sich einer auf der Vorder- und einer auf der Hinterseite des Feindes befindet, wenn ihr mit ihm kämpft. Dabei laßt ihr Wilhelm am besten mit der Axt kämpfen. Weiterhin wäre es besser, wenn ihr Christophe, statt mit seiner herkömmlichen Waffe, mit dem Oberschenkelknochen kämpfen laßt. Wäre ja schade, wenn ihr euch diesen umsonst beschafft hättest.

Nehmt euch das **NOD-Fragment** und alle anderen Dinge, die ihr hier findet und kehrt mit dem Buch zur Universität zurück. Sobald ihr das Kloster verlaßt, seht ihr zunächst jedoch zu, wie Christophe Anezka einen Besuch abstattet, bei dem er ihr erzählt, daß er sie nie wieder sehen wird.

Habt ihr die Universität schließlich erreicht, übergebt ihr das Buch Ekatarina, die euch daraufhin über die derzeitige Situation zwischen den Vampirclans aufklären wird (ihr müßt euch nicht unbedingt alles merken, was dabei gesagt wird)! Am Ende dieses Gespräches steht die Aufforderung, euch in drei Tagen auf den Weg ins jüdische Viertel zu machen. Ihr solltet dann aber mit „**In drei Tagen könnte es schon zu spät sein,**“ antworten.

Begebt euch jetzt zum Nordteil der Stadt und tötet den außer Kontrolle geratenen Golem. Sucht dazu den Sohn (Mendel) des toten Rabbis und sprecht mit ihm, um zu erfahren, wie man diesen erledigt. Ihr findet den Sohn des Rabbis im Zentrum des Nordviertels. Sein Aufenthaltsort ist als Punkt im Zentrum eurer Karte vom Nordviertel gekennzeichnet, falls ihr die Orientierung verliert. Der Weg dorthin lautet wie folgt:

1. Nachdem ihr das Tor passiert habt, geht ihr bis zu der Häuserwand vor euch.
2. Dreht euch jetzt nach rechts um und lauft unter dem Torbogen vor euch hindurch.
3. Rechts seht ihr nun ein beleuchtetes Fenster und links einen weiteren Weg. Benutzt diesen und lauft dann bei der Ecke wieder rechts.
4. Wenn ihr anschließend nach links schaut, seht ihr den Sohn des Rabbis (Mendel) vor dem zweiten Torbogen stehen.

Bewegt euch auf ihn zu, hört euch das Geschrei der Frau an und sprecht mit Mendel. Um nun mit dem Golem kämpfen zu können, lauft ihr auf den großen Platz, den ihr hinter dem Torbogen vor dem Mendel steht, findet. Geht auf den Gegner zu, so daß eine kleine Zwischensequenz startet und der Kampf beginnt

Golem:

Wenn ihr nun die Kontrolle wiedererlangt, postiert ihr eure beiden Mitsreiter wieder so, daß der Golem nicht beide gleichzeitig angreifen kann. Ihr solltet nun versuchen, den Golem mit einem der beiden zu attackieren und diesen dann, bei einem seiner Angriffsversuche, wegzubewegen. Falls nun einer bei einem Angriff verletzt wird, rennt ihr ebenfalls weg und heilt den zweiten dann, während der andere von hinten weiter auf den Golem einschlägt (der Golem ist nicht so hart im Nehmen wie er aussieht, allerdings wächst dort, wo er hinschlägt, kein Gras mehr. Er besitzt nämlich mehrere Attacken, die euren Kämpfern ziemlich großen Schaden zufügen können).

Sobald ihr den Golem mit euren Angriffen endlich besiegt habt, auf daß dieser verschwindet, müßte euch ein **Buch (Maqqabahs Shem)** auf dem Boden auffallen. Hebt dieses auf und lauft damit zu Mendel.

Er wird euch sagen, daß ihr damit machen könnt, was ihr wollt. Kehrt jetzt zurück zur Altstadt, um von dort aus über die Judithbrücke zurück zum Kloster zu kommen. Euer Ziel ist es nämlich, Maqqabahs Shem zu Garinol ins Kloster zu bringen. Ihr müßt ihn allerdings nicht lange suchen, da er schon vor Tür des Klosters auf euch wartet. Er wird euch im Gespräch dafür danken, daß ihr den Verrat seines Sohnes aufgedeckt und ihm Maqqabahs Shem zurückgebracht habt. Anschließend schickt er euch als Unterstützung seine Tochter Serena. Als nächstes solltet ihr euch zur Universität zurück begeben, um dort zu ruhen (benutzt dazu die Tür links, um dann über eine Treppe zu einem Sarg zu kommen. Benutzt diesen, um auszuruhen).

In dieser Nacht werdet ihr zu sehen, wie Christophe einen Alptraum hat, in dem zu sehen ist, wie Anezka durch die Nacht läuft und gebissen wird. Nachdem Christophe aus diesem Traum erwacht, führt ihr ein längeres Gespräch mit Ekatarina, die euch noch in dieser Nacht zu einem Gespräch mit dem Fürsten Prags namens Brandl mitnimmt. Er wird von euch verlangen, in die Kathedrale einzudringen, um dort ein Relikt und zwar den Arm des heiligen Georg zu beschaffen. Ihr habt hier wieder einmal die Auswahl zwischen zwei Antworten. Gebt Fürst Brandl die Antwort „**Wenn es sein muß**“, die andere Antwort würde ihn nur erzürnen. Der Haken ist nur, daß es sich bei der Umgebung der Kathedrale um geweihten Boden handelt, den ein Vampir nicht betreten kann.

Aus diesem Grund müßt ihr zu dem Friedhof der Stadt im Nordviertel, den man durch die zwei großen Türen auf dem großen Platz, auf dem ihr den Golem getötet habt, erreichen kann. Verlaßt dazu erst einmal den Empfangssaal des Fürsten Brandl über die Wendeltreppe gegenüber von ihm und gelangt, nachdem ihr an den beiden Wachen vorbei seid, über die Tür links ins Freie. Geht nun die Treppe links hoch, um so auf den Prager Hof zu kommen. Als nächstes müßt ihr zum großen Tor, welches von drei Männern bewacht wird. Dieses befindet sich

auf der linken Seite des Hofes. Verlaßt also die Burg und geht zum Friedhof im Nordviertel. Von dort aus führt ein Tunnel in die Kathedrale.

Dieser Tunnel befindet sich am anderen Ende des Friedhofes, das ihr hinter dem kleinen Durchgang, hinter der Weggabelung findet. Geht den schmalen Weg rechts hinter der Statue hinunter und sprecht dort mit dem Wächter des Tunnels namens Josef. Er wird euch den Zugang zu seinen Höhlen gestatten, jedoch nur im Tausch gegen eine Flasche Blut einer schönen Kainitin. Da im Moment Ekatarina die einzige ist, die dafür in Frage kommt, begebt ihr euch zurück zur Universität, wo ihr mit Ekatarina redet, um so einen **Kelch mit ihrem Blut** von ihr zu bekommen.

Nun geht es wieder zurück zu Josef, dem ihr dann auch gleich den Kelch übergebt (einfach mit ihm sprechen). Ihr könnt danach die Tunnel der Nosferatu durch das Gitter gegenüber der Treppe betreten.

Josefs Tunnel Teil 1:

Lauft nun vorwärts bis zur Ecke nach links, wo ihr auf zwei Gegner treffen müßtet. Es handelt sich hierbei um die Nosferatu, die es auf euch abgesehen haben. Neu bei diesen Gegnern ist, daß diese ab und zu unsichtbar werden, d.h. es ist nicht mehr ganz so leicht, die Feinde zu erwischen. Aus diesem Grund solltet ihr euch auch immer in Bewegung halten und schnell reagieren, wenn einer auftaucht.

Nachdem ihr die beiden zur Strecke gebracht habt, nehmt ihr euch aus dem Sarg vor euch eine neue **Waffe**. Lauft nun bei der Weggabelung nach links und öffnet dabei alle Särge, die ihr findet. Am Ende dieses Ganges biegt ihr kurz nach rechts ab und betretet dann links den Raum (ihr findet hier weitere **Gegenstände**). Anschließend benutzt ihr den Weg gegenüber, der erst einen Knick um 90 Grad nach links und anschließend nach rechts macht. An dessen Ende steht ihr einer weiteren Weggabelung gegenüber, wobei die rechte wieder zum Anfang führt. Trotzdem solltet ihr euch die **Vitae-Flasche** neben dem Sarg greifen.

Nun nehmt ihr den einzigen verbliebenen Weg links vom Eingang, durch den ihr gerade gegangen seid, und folgt diesem bis zur Links-rechts-Krümmung (daß ihr die **Gegenstände** aus den beiden Särgen vor euch nehmen solltet, versteht sich wohl von selbst). Als nächstes geht ihr um die Kurve nach rechts, wo ihr auf einen Raum stoßt, von dem rechts ein Durchgang abgeht. Benutzt diesen, um dann links herum zu einem weiteren Gang zu kommen, der euch eine zickzackförmige Halle führt, die ihr diagonal durchlaufen könnt. Am Ende dieses Saals findet ihr ein großes Gittertor, das ihr nur mit Hilfe eines Hebels aufbekommt. Schaut also in die gegenüberliegende Richtung vom Gitter und geht die kurze aber breite Treppe hinunter. Unten angekommen geht ihr nach rechts, dann nach links und anschließend die Treppe hinunter. Vor euch seht ihr jetzt eine

Säule und einen Gang nach rechts. Ihr benutzt jedoch erst einmal den anderen Gang, rechts neben der Treppe, von der ihr gerade gekommen seid. Dieser führt euch zu einem Hebel, der hinter einer kleinen Ecke rechts von euch versteckt ist. Betätigtt diesen und lauft das kleine Stück zum anderen Gang hinter der Säule vor der Treppe zurück. An dessen Ende müßte sich jetzt ein Gitter geöffnet haben, durch das ihr hindurchgeht.

Bekämpft, wie schon so oft, die Monster und schnappt euch dann den **Inhalt** der großen Schatztruhe zwischen den Säulen auf der linken Seite (rechts darfet ihr nun einen kleinen Kanal sehen). Schlagt sämtliche Fässer kaputt, um so die **Goldstücke** und sonstigen möglichen **Gegenstände** zu erhalten. Wenn ihr alles erbeutet habt, müßt ihr die Wendeltreppe hinten links benutzen. Diese führt euch in eine Art Arbeitszimmer, wo ihr wieder mehrere Dinge wie z.B. das **Vitae-Fläschchen** im Regal aufnehmen könnt. Weiterhin müßtet ihr in diesem kleinen Raum eine **Schriftrolle** finden!

Als nächstes geht es rechts die Treppe hoch und an der eingebrochenen Treppe rechts vorbei zu einem Kanal. Geht diesen nach links durch und anschließend die Treppe nach oben.

Hier findet ihr den nächsten Raum mit einigen Gegenständen. Direkt vor euch, wenn ihr diesen Raum betretet, steht eine **Vitae-Flasche** auf einer Kiste direkt vor einer kleinen Truhe, die ihr ebenfalls öffnen könnt. Zerschlagt sämtliche Fässer, sowohl die beiden neben der Truhe als auch das Faß rechts im Raum neben dem Sarg, aus dem ihr übrigens eine neue **Waffe** erhaltet. Zuletzt bewegt ihr euch unter der kaputten Holztreppe durch die Öffnung hinten rechts, um so den zweiten Teil von Josefs Tunnel zu betreten.

Josefs Tunnel Teil 2:

Als erstes geht ihr die Treppe vor euch hinunter, anschließend nach rechts, wo ihr das **Item** aus dem Sarg neben dem kleinen Teich nehmt. Führt euren Weg fort und zerschlagt die Fässer vor euch. Bei den drei Fässern führt euch die Abzweigung nun nach rechts.

Folgt dieser bis zum nächsten Teich! Auch hier findet ihr wieder einige **Gegenstände**, die ihr gebrauchen könnt. Lauft dann weiter nach links und geradeaus, bis ihr links zwei parallel laufende Gänge seht (sie führen am anderen Ende wieder zusammen). Benutzt aber beide Wege, um die Särge, die an den Wänden liegen, zu plündern. Am Ende der beiden Wege angekommen, müßt ihr die Treppe rechts hoch, über die ihr zu einer größeren Halle kommt. Hier trefft ihr auf einen Othelios.

Dieses Wesen ist nicht größer als die anderen Feinde, hat jedoch eine Art Sense in der Hand, was den Gegner sehr gefährlich macht. Kümmert euch also nach Möglichkeit erst um dieses Vieh, bevor ihr euch den anderen zuwendet! Öffnet

als nächstes die zwei Särge links und bergt deren **Inhalt**. Anschließend biegt ihr am Ende dieser Halle links ab, so daß ihr euch links und rechts mit zwei Wegen konfrontiert seht. Der Weg links führt eine Wendeltreppe hoch, durch die ihr zum goldenen Weg in der Stadt kommt während der etwas weiter hinten gelegene Weg zum dritten Teil von Josefs Tunnel führt!

Führt eure Kämpfer dorthin, sprecht mit Ilig und passiert das Tor.

Josefs Tunnel Teil 3:

Hier erwartet euch nun ein besonderer Leckerbissen und zwar ein Labyrinth aus Treppen. An deren Enden stehen jeweils Portale mit Symbolen. Jedes Symbol steht für ein Ziel, zu dem ihr springt, wenn ihr dieses betretet. Ihr müßt die Portale in einer bestimmten Reihenfolge durchschreiten, um zu eurem Ziel zu gelangen. Haltet ihr euch nicht an die Reihenfolge, landet ihr irgendwo innerhalb des Labyrinths.

Ein Hinweis: Wenn ihr nicht gerade der geduldigste Mensch seid, solltet ihr nicht ausprobieren, was passiert, wenn ihr eine falsche Tür nehmt. Ihr verliert dann nämlich sofort die Orientierung, so daß ihr hier schnell wahnsinnig werden könnt. Folgt also dieser Reihenfolge.

Labyrinth:

1. Geht die schräge Treppe vorn hinunter und anschließend den Steg links bis zur Mitte entlang. Hier lauft ihr die Treppe nach unten, wo die Tür mit dem roten Gesicht auf euch wartet.
2. Benutzt die Treppe vor euch und lauft nach rechts bis zur Treppe schräg nach oben. Diese führt zu einem Portal mit einer gelben Burg.
3. Lauft die Treppe nach unten und dann nach links an der ersten Treppe rechts vorbei zur hinteren. Hier steht das Portal mit drei grünen Gesichtern. Dies ist das richtige Portal!
4. Das nächste Portal, zu dem ihr hin müßt, ist das Portal mit dem blauen Wellensymbol. Es ist das erste Tor, auf das ihr nach eurem Weg, rechts vom Steg und die Treppe links hoch, trefft.
5. Das fünfte und letzte Portal, das ihr betreten müßt, ist das Tor mit dem gelben Schild auf dem sich die Vampirsymbole (eines dieser Zeichen wird auch für den Mauszeiger benutzt) befinden. Dieses findet ihr oberhalb der rechten Treppe, die ihr am Ende des Weges vor euch findet.

Habt ihr diese Anweisungen befolgt, landet ihr wieder in einem „normalen Gang“, von dem aus rechts eine Treppe hinunter führt. Unten erwarten euch zwei Ghouls, die ihr töten müßt. Lauft nun weiter bis zum Ende und dann nach links, wo ihr eine Grabkammer sowie zwei Gittertüren an den Seiten entdecken werdet. In dieser Grabkammer sind einige Einbuchtungen, in denen Leichen liegen. In

manchen Öffnungen findet ihr jedoch auch **Vitae-Flaschen**. Schaut deshalb überall nach!

Öffnet nun das rechte Gitter, indem ihr den Hebel auf dem Boden in der Ecke des Raumes neben dem linken Gitter drückt. Geht hindurch und die Treppe nach oben. Anschließend tötet ihr sämtliche Gegner und benutzt gleich die nächste Treppe rechts von euch. Sie führt euch zu einer Gruft mit vielen Steinsärgen, in denen sich allerdings keinerlei Gegenstände befinden. Wenn ihr nun den Weg zwischen den Särgen entlang geht, kommt ihr nach einigen Ecken zur Hauptgruft von Prinz Vaclaf I. Diese wird aber von einem Geist bewacht, der euren Endgegner in diesen Tunnels darstellt.

Geist:

Nichtphysische Wesen, wie dieser Geist hier, lassen sich mit konventionellen Waffen wie Schwertern, Lanzen und Bogen nicht bekämpfen. Deshalb müßt ihr Weihwasser, sowie eure Disziplinen einsetzen, um den Geist zu besiegen. Postiert eure Krieger, wie üblich, um den Feind herum und bearbeitet ihn dann von allen Seiten mit Weihwasser und Disziplinen. Wilhelm solltet ihr dabei z.B. seine Krallendisziplin einsetzen lassen. Ist einer der drei schwer verletzt, zieht ihr diesen kurz vom Gefecht ab und heilt ihn, während die anderen beiden weiter kämpfen. Ist die Person wieder einigermaßen fit, setzt ihr sie erneut ein.

Wurde der Geist besiegt, könnt ihr nun endlich die Kathedrale betreten. Lauft dazu rechts die Treppe hinauf und öffnet die Geheimtür (sieht aus wie eine Steinmauer). Vorher solltet ihr euch jedoch die **100 Goldstücke** schnappen, die ihr auf dem kleinen Alter an der Wand des Raumes findet.

Habt ihr die Geheimtür geöffnet, nehmt ihr euch die beiden **Goldsäcke** sowie die **Vitae-Flasche** vom Tisch. Außerdem steht rechts in der Ecke noch eine kleine Truhe, deren **Inhalt** ihr mitnehmen könnt. Um euren Auftrag schließlich noch zu erfüllen, holt ihr euch zum Schluß noch den **Arm des heiligen Georg** vom Tisch und lauft den gesamten Weg wieder zurück, um aus Josefs Tunnel zu gelangen. Bewegt euch dazu also erst einmal zurück zum Labyrinth, wo ihr nun allerdings ein wenig anders lauft (diesmal geht es aber schneller). Hier lautet die Reihenfolge so:

Durch das Labyrinth zurück:

1. Portal mit dem roten Gesicht
2. Portal mit der gelben Burg
3. Portal mit den drei grünen Gesichtern
4. Portal, aus dem ihr jetzt gekommen seid.

Nachdem ihr das Labyrinth erfolgreich verlassen habt, geht ihr nun die Treppe zum goldenen Weg hinauf, die sich rechts um die Ecke befindet und an der ihr

vorhin schon einmal vorbeigekommen seid. Der goldene Weg liegt nämlich in der Nähe von Prinz Brandls Schloß, dem ihr ja den Arm übergeben sollt.

Geht also wieder hinaus ins Freie und bewegt euch nach links, bis ihr auf der linken Seite auf eine Tür trefft, vor der eine grüne Fackel brennt und über der ein Schild hängt. Es ist die einzige Tür außer dem großen Tor zur Judithbrücke, die ihr öffnen könnt. Hinter dieser Tür befindet sich Unornas Laden. Unorna ist eine alte Zigeunerin, bei der ihr euch Weihwasser, Vitaeflaschen und andere magische Dinge kaufen könnt. Falls es euren Kriegern schlecht geht, ist dies der richtige Ort, um dies zu ändern (ihr könnt Dinge kaufen, indem ihr mit Unorna redet, dies funktioniert aber erst, nachdem ihr schon einmal mit ihr gesprochen habt).

Seid ihr allerdings der Meinung, eure Krieger wären, was Gesundheit und Blut angeht, ganz gut ausgestattet, solltet ihr euer Gold lieber für neuere Waffen und dergleichen sparen. Ihr seid jedoch noch aus einem anderen Grund hier. Schwester Anezka hat bei der Zigeunerin nämlich einen Brief hinterlassen, in dem sie euch erzählt, daß Christophes Seele noch nicht verloren ist. Um den **Brief** zu bekommen, sprecht ihr einfach mit ihr und nehmt ihn euch dann von ihrem Tisch.

Sobald ihr alles getan habt, was ihr tun wolltet, verlaßt ihr den Laden und geht links weiter bis zum großen Tor zur Judithbrücke. Dahinter lauft ihr rechts an den beiden Wachen vorbei durch das Gitter auf das Gelände von Brandls Burg. Ihr müßt nun zur Empfangshalle, die ihr links auf der anderen Seite des Platzes findet. Geht einfach die Treppe hinunter und rechts durch die Tür. In diesem Gespräch zwischen Ekatarina und Prinz Brandl erfahrt ihr von einigen Kainiten, die von den Tremeren entführt wurden. Euer nächster Auftrag besteht deshalb darin, in Ardans Gildehaus der Tremere einzudringen.

Dieses Gildehaus liegt auf der rechten Seite am Ende des goldenen Weges.

Es ist in dieser Umgebung die einzige Tür, die sich öffnen läßt. Deshalb dürftet ihr keine Probleme damit haben, die Eingangstür zu finden.

Ardans Tremere-Gildehaus:

Nachdem ihr das Gildehaus betreten habt, steht ihr zunächst in einem unscheinbaren Laden. Je weiter ihr jedoch in das Gebäude eintretet, desto größer wird das Ganze.

Lauf also durch die kleine Tür rechts von euch. Durch den Vorhang auf der anderen Seite gelangt ihr nun zu einer gebogenen Treppe, die um einen großen Baum herum führt. Sobald ihr unten angekommen seid und in den großen Saal vor euch geht, kommen auch schon die ersten Gegner in Form von kleinen fiesen „Hüpffern“, auf euch zu. Diese Monster sind - wie die Ratten - ziemlich klein, können in großen Gruppen, in denen sie immer auftauchen, aber schon ziemlichen Schaden anrichten. Erledigt diese also so schnell wie möglich, macht euch aber

darauf gefaßt, daß ihr sie nicht so leicht zu erwischen bekommt wie die Ratten. Denn wie ihr Name schon aussagt, sind sie die ganze Zeit am Springen. Am wichtigsten in diesem Dungeon wichtiger ist, daß ihr eure Gruppe zusammen haltet.

Ihr werdet kurze Zeit später nämlich bereits auf die Tremere treffen, wobei diese noch zwischen Neugeborenen und Regenten zu unterteilen sind (die Regenten sind wesentlich stärker, deshalb solltet ihr erst einmal diese ausschalten, wenn ihr auf beide Arten stoßt). Bei den Attacken der Tremere handelt es sich meistens um Feuerbälle, die euch schnell den Garaus machen können, wenn ihr nicht aufpaßt. Der Vorteil ist aber, daß ihr diesen Feuerbällen auf etwas größere Entfernung noch ausweichen könnt, wenn ihr schnell genug seid. Soviel zu euren Gegnern den Tremeren!

Lauft also weiter, bis ihr vor dem zweiten Raum steht und nehmt euch den **Gegenstand** aus der Truhe links von euch, sowie aus den beiden Truhen links im nächsten Zimmer. Ihr werdet von diesen Schatztruhen noch so einige sehen, deshalb solltet ihr eure Augen offen halten und künftige Truhen gleich öffnen. Bewegt euch weiter durch die Säle der Tremere, bis ihr irgendwann, an einem Studierzimmer mit sechs Tischen vorbei, auf eine Linkskurve trifft. Folgt dieser bis zur ersten Möglichkeit nach rechts. Lauft ihr jedoch weiter, erwartet euch im Kreis in der Ecke nach rechts ein Todesalb (geisterähnliches Wesen, das ihr nicht mit normalen Waffen bekämpfen könnt). Ihn solltet ihr nur bekämpfen, wenn ihr Punkte machen wollt und meint, eure Krieger seien stark genug. Ansonsten ist es nur Verschwendung von Energie, da sich weiter hinten im Gang nur zwei Räume mit einigen Truhen befinden.

Wie ihr euch auch entschieden habt, im Endeffekt müßt ihr in den Raum rechts des Ganges. Wenn ihr euch hier nun, nachdem ihr es mit den zahlreichen Gegnern bisher aufgenommen habt, nach rechts umdreht, seht ihr zwei Türen. Rechts ist ein Raum, in dem sich ein Elementar (ein recht starkes Wesen aus Stein) befindet. Hier verhält es sich wie mit dem Raum zuvor. Geht nur in den rechten Raum, wenn ihr unbedingt wollt, ansonsten wählt ihr gleich den linken Durchgang. Über den linken Durchgang kommt ihr jetzt zu zwei Treppen, die oben zusammenführen.

Oben ist ein weiterer Raum mit vielen Truhen, die ihr nach **Items** absuchen könnt. Jedoch müßt ihr hier, wie in allen anderen Räumen, erst die Gegner vernichten. Zwischen diesen beiden verläuft eine Treppe nach unten, die den Eingang zu Ardans Gildehaus Teil 2 markiert. Benutzt diese, nachdem ihr alles getan habt, was ihr tun wolltet!

Ardans Gildehaus Teil 2:

Ihr startet diesen Teil des Gildehauses auf einer Treppe, die um einen Baum herum über einen kleinen Teich führt. Geht hinab und anschließend in den Raum,

wo ihr wieder einmal einige Tremere und Hüpfer zur Strecke bringt. Kümmert euch um die Kisten und lauft den kurzen Tunnel auf der anderen Seite des Zimmers durch.

Kleiner Hinweis: Falls ihr nur so schnell wie möglich zu Teil 3 des Gildehauses kommen wollt, müßt ihr lediglich jedesmal die runden Treppen, die nach links oder rechts führen nach unten laufen, sowie die weiterführenden Durchgänge direkt an deren Ende benutzen! Ansonsten geht ihr weiter wie beschrieben.

Hier geht ihr geradezu durch den Eingang in das Zimmer vor euch und holt euch dort das „**Buch der Traumaturgie**“, von dem einen Buchständer an der linken Wand. Bewegt euch danach zurück und lauft nun die Treppe rechts herunter, durch die Öffnung gleich daneben. In der Kammer, die sich dahinter verbirgt, findet ihr zwei Nonnen, die hinter einem Gitter gefangen sind.

Öffnet dieses und befreit sie so. Sie werden euch in einer Zwischensequenz dafür danken. Nun noch die nächste Treppe hinunter und in den Raum vor euch und ihr seid ihr seid schon fast am Ziel. Sammelt wie immer alles ein und benutzt die Rampe nach unten in den darauffolgenden Raum. Von hier aus gelangt ihr über die Treppe rechts in den 3. Teil dieses Gildehauses.

Ardans Gildehaus Teil 3:

Zu Anfang dieses Levels findet ihr euch auf einer Erhöhung wieder, von der aus ihr schon einen Großteil der riesigen Halle überblicken könnt. In dieser Halle müßtet ihr einen enorm großen Baum sehen, um dessen Wurzeln Wege herum führen. Dort begebt ihr euch nun hin. Ihr könnt dafür die Treppe rechts von euch benutzen.

Unten angekommen müßt ihr zunächst einmal ein paar Hüpfer besiegen, um dann gegen einen Gargoyle anzutreten, der zwar schwieriger ist als andere Gegner, jedoch seid ihr ja schließlich zu dritt, was sich übrigens auch gleich ändern wird. Nachdem ihr den Gargoyle getötet habt, lauft ihr auf den Mann zu, den ihr angekettet zwischen den Pfeilern seht. Sein Name ist Erik! Er wird eurer Gruppe beitreten und schwört, euch zu beschützen, bis er die Schuld, in der er bei euch steht, beglichen hat. Er hat schon von Anfang an eine ziemlich hohe Körperkraft, was euch bei Kämpfen von großen Nutzen sein wird. Dafür ist er allerdings nicht sonderlich intelligent, daher wäre es sinnvoll, Charakterpunkte, die ihr am Ende eines Auftrages erhaltet, nur auf seine Körperkraft zu verteilen, da euch die Ausprägung seines Intellekts nicht besonders weiterhilft. Nachdem ihr nun die Kontrolle über Erik habt, solltet ihr ihm zunächst einmal den Streithammer, den er bei sich trägt in die Hand drücken, da es sich für ihn ohne Waffen schlecht kämpfen läßt!

Dieser 3. Teil ist nicht gerade lang, so daß ihr sofort in den vierten Teil weitergehen könntet. Wenn ihr wollt, sind links vor der Erhöhung, von der ihr

gekommen seid, noch ein paar Feinde, die ihr auslöschen dürft - falls es euch Spaß macht. Ansonsten lauft ihr den einzigen Weg (zickzackförmig) entlang bis zu dem Durchgang, der euch zum vierten Teil von Ardans Gildehaus bringt!

Ardans Gildehaus Teil 4:

Dieser vierte und letzte Teil des Gildehauses ist eigentlich nur ein Raum, in dem sich euer Endgegner Ardan aufhält. Wenn ihr diesen Raum betretet, bekommt ihr jedoch erst eine ziemlich lange Zwischensequenz zu sehen, in der euch Ardan lang und breit erklärt, was mit Anezka geschehen ist. Nachdem ihr am Ende erfahrt, daß Anezka nach Wien aufgebrochen ist, könnt ihr Ardan, der sich für unbesiegbar hält, auseinandernehmen.

Ardan:

Zu diesem Endgegner ist eigentlich nicht viel zu sagen, außer daß es im Grunde genommen kein richtiger Endgegner ist, da dieser dafür einfach zu leicht ist. Es genügt nämlich schon, wenn ihr mit euren vier Kriegern wie blöde auf ihn einschlägt und ab und zu eure Lebensanzeige auffrischt.

Ihr werdet ihn wahrscheinlich schon nach kurzer Zeit besiegt haben, deswegen erübrigen sich großartige Taktiken.

Ist er geschlagen, müßt ihr euch wieder zu Ekatarina begeben, von der ihr die Erlaubnis einholt, nach Wien zu fahren.

Benutzt dazu folgende Antworten im Gespräch mit ihr:

1. „Aber Anezka wird sterben.,,
2. „Aber ich kann Anezka nicht einfach diesen Unholden überlassen.,,
3. „Ich dachte, wir Prometheer respektieren die Sterblichen.,,
4. „Anezka ist eine ebenso edle Dame wie jene Karthagos. Wir müssen sie retten.,,
5. „Das mag sein. Doch ich stelle sie trotzdem!,,
6. „In ein oder zwei Generationen wird sie als alte Frau sterben, selbst wenn sie die Tzimisce überlebt.,,
7. „Ich zog sie mit hinab in diese abscheuliche Welt und werde sie wieder zurückbringen.,,
8. „Tut, was ihr wollt, ich muß sie retten. Ich kenne das Schicksal meiner Seele nicht, wohl aber mein Herz.,,
9. „Wilhelm, ihr seid ein wahrer Freund, wie es sonst keinen in Gottes Reich gibt.,,

Wenn ihr alle Antworten richtig gegeben habt, werdet ihr von Ekatarina die Erlaubnis erhalten, nach Wien zu gehen, wobei eure ganze Gruppe mitkommt. Um nun schließlich nach Wien zu kommen, müßt ihr nichts weiter tun, als einen eurer Krieger durch das Osttor neben der Universität zu dirigieren, durch das ihr am

Anfang dieses Spiels zu den Silberminen gegangen seid. Ihr werdet mit eurer ganzen Truppe automatisch in Wien wieder erwachen!

WIEN

Der Startpunkt in Wien liegt direkt hinter dem Tor zur Stadt, neben einer verlassenen Kirche. Lauft an dieser vorbei, biegt rechts ab und öffnet das Tor zum Inneren Ring der Stadt. Das erste Ziel, das ihr ansteuern solltet, ist der „Froschwirt,. Um dorthin zu kommen, bewegt ihr euch den Inneren Ring an der Wache vorbei nach links, bis auf der linken Seite an eine Tür kommt, vor der eine Wache steht. Diese Tür führt zur östlichen Ringstraße.

Begebt euch jetzt in das Gasthaus, das ihr rechts um die Ecke findet. Hier trifft ihr drei weibliche Vampire, die euch eine Einladung zum Fest von Orsi geben, sobald ihr euch näher an sie heranwagt. Nun ist es euch möglich, das Haus von Orsi zu betreten. Lauft deshalb zurück zum Außenring und anschließend in irgendeiner Richtung um den Ring herum zur anderen Seite der Stadt. Auch die Tür zu Orsis Hof wird von zwei Wächtern bewacht. Sie liegt gegenüber der Tür zur Innenstadt.

Geht hindurch, um dann über die Treppen vor euch ins Haus zu kommen. Sobald ihr euch im Haus befindet, lauft ihr auf die drei Frauen an der Rückwand dieses großen Saals zu, so daß ihr es mit Orsi zu tun bekommt, der von rechts her auftritt. In dem folgenden Gespräch gibt er euch **selbstgeschmiedete Ketten**, sowie den Auftrag, einen mächtigen Priester namens Luther Black in diese Ketten zu legen. Herzog Leopold, ein Freund von Orsi, würde euch dann einen Gefallen schulden und die Gefangenen frei lassen.

Ihr müßt nun zu einem Haus in der Innenstadt, deshalb verlaßt ihr jetzt den Saal von Graf Orsi und durchquert die Tür gegenüber. Jetzt werdet ihr einige Pfade vor euch sehen. Ihr müßt jetzt erst einmal nach links. Wenn ihr eine Tür zu einem Haus gefunden habt, könnt ihr euch hineinbegeben. Im Haus klettert ihr anschließend sämtliche Treppen hinauf, um dann über das Dachfenster auf das Dach zu gelangen. Haltet euch, nachdem ihr euch die Treppe hoch bewegt habt, links und geht über Dächer und Fenstervorsprünge der Fenster zur Uhr des Stephansdomes. Gelangt über die Geheimtür ins Innere.

Stephansdom Teil 1:

Kämpf euch an den Lasombra-Ghoulen vorbei, die bis zum zerstörten Teil der Treppe nach unten kommen. Geht nun den Weg um die Ecke. Aber Vorsicht! In diesem Level habt ihr außer euren Gegnern noch einen anderen Feind und zwar die Sonne. Ihr müßt euch ständig im Schatten aufhalten, sonst fangen eure Kämpfer Feuer und nehmen Schaden. Haltet euch besser daran!

Am Ende des Weges angekommen, wartet ein weiterer Ghoul, sowie einige Ratten auf euch, die es zu erledigen gilt. Habt ihr sie erfolgreich bekämpft, geht

es weiter nach links, wo ihr irgendwann rechts zwei **Goldsäcke** seht. Nehmt diese auf und lauft weiter, bis ihr auf eine Stelle stoßt, an der es keinen Schatten gibt. Dort rennt ihr vorbei, in der Gewißheit, daß eure Leute etwas Schaden erleiden. Vor euch müßten sich anschließend einige Zahnräder erkennen lassen. Geht zu diesen hinunter und sammelt die Flasche mit der **Krankheitsvakzine**, die **Schriftrolle der Nebelgestalt**, das **Buch der Beherrschung** sowie **den Inhalt** der zwei Schatztruhen auf. Wenn ihr nun noch etwas Gold haben möchtet, könnt ihr die Treppe links hochgehen - ansonsten findet ihr dort nur die eingebrochene Stelle, an der ihr vorhin vorbei gekommen seid. Der einzige Weg, der jetzt noch weiterführt, ist der an dem Pendel vorbei. Ihr könnt euch denken, daß man großen Schaden nimmt, wenn man davon getroffen wird. Es ist jedoch nicht so schwer, eure Gruppe heil dort hindurch zu bringen. Konzentriert euch dazu lediglich auf eine Person! Mit dieser rennt ihr schnell am Pendel vorbei, wenn es gerade zurückschwingt und drückt dann den Schalter an der Wand direkt dahinter.

Dieser Schalter wird das Pendel stoppen, so daß eure Kämpfer gefahrlos vorbei können. Da ihr diese Stelle jetzt erfolgreich passiert habt, führt ihr euren Weg zu Lasombra Black fort. Der Weg führt euch jetzt nach rechts, aber auch hier müßt ihr das Licht meiden. Bewegt euch weiter an einer Öffnung links vorbei zu einem Durchgang, der euch rechts zu einer Rampe nach unten bringt. Hier seht ihr drei Hebel an der Wand, die natürlich in einer bestimmten Reihenfolge betätigt werden wollen. Drückt also erst den mittleren, dann den linken und zuletzt den rechten Hebel. Habt ihr alles richtig gemacht, öffnet sich links daneben eine Geheimtür, deren Ansatz ihr wahrscheinlich schon erkennen konntet. Diese Geheimtür führt zum zweiten Teil des Doms.

Betretet ihn aber noch nicht. Schließlich geht es in diesem Level noch weiter, so daß ihr weitere Dinge zu euer Inventarliste hinzufügen könnt. Dazu gehört unter anderem ein **Schwert** (Claymore), dessen bloßer Anblick schon Angst bei euren Gegnern auslöst. Wenn ihr dieses Schwert besitzen wollt, geht ihr den Weg links von der Rampe entlang in eine größere Halle. Dort vernichtet ihr alle Monster und nehmt euch den **Inhalt** der Truhe links, sowie die **Silberkette** daneben. Zum Schluß lauft noch die Treppe links hoch, so daß ihr wieder im Freien seid und schon steht ihr vor dem Claymore. Dieses Schwert verursacht 55 Punkte Schaden, deshalb solltet ihr es schleunigst zu Christophes Hauptwaffe machen und die Waffe, die er vorher benutzt hat, jemand anderem geben, der eine weniger starke Waffe in den Händen hält. Anschließend lauft ihr den Weg zur Geheimtür zurück und betretet den Stephansdom Teil 2.

Stephansdom Teil 2:

Ihr findet euch hier in einer Art Stollen wieder, der allerdings bald nach draußen führt. Geht um die Ecke nach rechts vor euch und fügt den **Goldsack** zwischen den Säulen zu eurer Sammlung hinzu. Danach geht nach links in eine weitere

Halle, in der viele Ratten auf euch warten. Diese werden euch nicht wesentliche Probleme bereiten, da man auch sie mit einem einzigen Schlag töten kann. Aufpassen müßt ihr jedoch auf die zahlreichen Lasombra-Ghouls, die hier zum größten Teil mit Armbrüsten ausgestattet sind. Wie dem auch sei, ihr seid wahrscheinlich schon wieder weitergegangen, habt alle **Edelsteine** in diesem Raum aufgehoben und seid schon auf dem Weg zum nächsten Raum, den man rechts um die Ecke findet.

Rechts führt von hier aus ein schmaler Pfad nach oben rechts, dem ihr aber erst folgt, nachdem ihr den kleinen Platz geradeaus geplündert habt. Ihr findet hier nämlich zwei **Ketten** und einen **Blutstein**, der, wie könnte es anders sein, euren Blutvorrat etwas auffrischt. Anschließend seid ihr soweit, den Pfad bis zur Tür rechts hoch zu laufen.

Öffnet diese und entnehmt den beiden Truhen vor euch deren **Inhalt**. Kämpft euch jetzt durch die Räume vor euch, die im Zickzack verlaufen, bis ihr auf einen Kamin trefft, über dem sich fünf Schalter befinden. Werden diese richtig betätigt, öffnet sich die dicke Tür im Gang rechts daneben, so daß ihr euren kleinen Feldzug fortsetzen könnt. Ihr müßt aber nicht alle Hebel drücken. Es handelt sich nur um zwei Schalter, die eines kleinen Anstoßes bedürfen. Welche das sind, seht ihr in dem Spiegel gegenüber der Schalter (Schalter 2 und 5). Habt ihr euch aus Versehen vertippt, genügt es, den betreffenden Schalter nochmals zu drücken und er kommt wieder heraus! Zu guter Letzt lauft ihr durch die geöffnete Tür ins nächste Zimmer und betretet den dritten Teil des Stephansdoms.

Stephansdom Teil 3:

Zerschlagt das Faß und den einsamen Krieger und geht die Treppe hinten hoch. Oben angekommen, bekommt ihr es mal wieder mit einer Art Geist zu tun, den ihr natürlich mit Disziplinen und Weihwasser vernichten müßt. Danach könnt ihr die **Edelsteine** die zwei **Vitae-Flaschen**, den **Goldsack** und den **Goldring** aus den Ecken rechts nehmen. Daraufhin benutzt ihr auch noch die nächste Treppe. Diese führt eure Gruppe zu einer Bildergalerie.

Geht durch diese hindurch und kommt so zu einer weiteren Treppe. Lauft diese aber noch nicht nach oben, sondern holt euch erst die **Gegenstände** am Ende dieses Ganges. In der nächsten Etage erwartet euch schon Luther Blank. Geht oben einfach um das Tor, durch das man zur Brücke kommt, herum. Redet jetzt mit dem auf dem Kreuz liegenden Priester und erfahrt von seinem Wunsch nach dem Tod. Erfüllt ihm diesen, deshalb antwortet auf seine Frage mit: „**Also gut. Wir werden ihn binden !,**“

Danach geht ihr zurück zu dem Gitter, an dem ihr gerade vorbei gekommen seid und lauft die Treppe hoch. Oben seht ihr nun zwei Hebel an gegenüberliegenden Wänden. Diese Hebel müssen gleichzeitig betätigt werden, deshalb wählt ihr jetzt zwei eurer Krieger, die ihr vor den Hebeln postiert. Ist dies geschehen,

drückt ihr einen Hebel, wechselt dann schnell zu dem anderen Charakter und tut dasselbe mit ihm. Der zweite Hebel muß spätestens fünf Sekunden, nachdem der erste betätigt wurde, gedrückt werden, sonst bekommt ihr Probleme. Wenn euch die Aufgabe gelingt, öffnen sich die Fenster bei dem Priester und er wird von den Sonnenstrahlen gegrillt.

Danach geht ihr über die zwei Treppen zwei Stockwerke tiefer, wo Graf Orsi, der euch verraten hat, mit seinen Deutschrittern auf euch wartet. Er wird euch gefangen nehmen, so daß ihr euch danach im Kerker des Stützpunktes der Deutschritter wiederfindet.

Stützpunkt der Deutschritter (Teil 4):

Durch die Fähigkeiten von Serena, gelingt euch zu Beginn dieses Levels die Flucht aus eurer Zelle. Euer Ziel ist jetzt die Flucht aus dem Stützpunkt. Ihr könnt jedoch vorher noch so einige **Gegenstände** mitnehmen.

Nachdem ihr eure Zelle verlassen habt, bekommt ihr es allerdings mit den Deutschrittern zu tun, die ziemlich stark gepanzert sind. Ihr könnt sie jedoch besiegen, wenn ihr zu viert auf sie einschlägt. Stattet nun dem Nebenzimmer rechts einen Besuch ab und sammelt alle **Gegenstände** auf, die sich in den einzelnen dunklen Zellen verbergen. Ihr könnt diese durch einfaches Anklicken öffnen.

Anschließend lauft ihr zurück und dann durch die Öffnung links gegenüber der Zelle, aus der ihr geflohen seid. Hier seht ihr vor euch eine kleine Folterkammer und links einen weiteren Gang. Benutzt diesen, nachdem ihr die Folterkammer geplündert habt. Hier kommt ihr an einer Treppe nach oben vorbei. Merkt euch diese! Holt euch jetzt die **Items**, die in der zweiten Folterkammer vor euch, sowie in den Zellen, die ihr um die Ecke findet, erwarten. Habt ihr dies erledigt, nehmt ihr die Treppe nach oben, an der ihr gerade vorbei gekommen seid. Auch sind links und rechts wieder nur Kerkerzellen. Ignoriert diese aber, genauso wie den Raum vor euch, den ihr über ein paar Stufen erreicht. Dieser Raum lohnt nur, wenn ihr durch Töten der Gegner Punkte machen wollt. Lauft also um die Öffnung im Boden herum zu der Treppe nach oben zu einer Tür (auch die Gitter links ignoriert ihr). Über diese Tür kommt ihr zu Teil 3 des Stützpunktes.

Stützpunkt der Deutschritter Teil 3:

Vor euch müßte sich hinter einem Gitter ein Raum befinden. Laßt ihn aber in Ruhe (hier liegt nur ein Goldsack hinter den Kisten rechts). Der Aufwand lohnt nicht. Lauft statt dessen nach links, dann um die Ecke die Rampe hoch. Nun geht nach rechts weiter, wo ein größerer Lagerraum auf euch wartet. Hier lagern mehrere Fässer, die ihr zerschlagen könnt, um noch mehr **Gegenstände** zu erhalten. Allerdings werdet ihr diese auch bitter nötig haben, nachdem ihr euch mit den zahlreichen Rittern angelegt habt.

Bevor ihr nun den Lagerraum durch den Durchgang links hinten verlaßt, nehmt ihr euch noch die **Vitae-Flaschen** aus dem Regal links neben dem Ausgang. Nun noch die Treppe, die ihr rechts um die Ecke findet, hoch, so daß ihr zwei weitere Fässer vor euch seht. Haltet euch links, um so mal wieder auf einen Tremere, sowie eure Freunde, die Hüpfer, zu treffen. Schlagt alle tot und benutzt die Öffnung gegenüber von dem Gitter, das ihr erst später öffnen könnt. Hier dürfte euch die Architektur der Tremere auffallen. Sind alle tot, greift euch die **Gegenstände aus den Fässern** links neben dem Eingang sowie der **Truhe** hinten auf dem Tisch. Weiterhin findet ihr rechts einen **Blutstein** auf der kleinen Erhöhung.

Als nächstes müßt ihr durch das Gitter links neben dem Eingang. Aber Vorsicht! Das Gitter schließt sich hinter euch wieder, so daß euer Krieger (wahrscheinlich Christophe), mit dem ihr zuerst durchlauft, kurz auf sich allein gestellt ist. Das Gitter öffnet sich erst wieder, nachdem ihr die tremerischen Feinde vernichtet habt. Achtet also darauf, daß nicht gerade eine halbtote Person zuerst durch das Gitter läuft.

Nachdem ihr die Feinde besiegt habt, erwartet euch allerdings eine Belohnung in Form eines **Amulett**s, das ihr zu Orvus bringen sollt. Weiterhin findet ihr hier ein **Buch** und einen **Blutstein** auf dem Tisch rechts vom Eingang. Zum Schluß nehmt ihr euch das **Item** aus der großen Truhe und das **Buch der Traumaturgie** - Lockruf der Flammen und verlaßt den Raum durch die einzige Öffnung zurück zum Gitter. Dieses leitet euch zum zweiten Teil des Stützpunktes.

Stützpunkt der Deutschritter Teil 2:

Nachdem ihr die Treppe hoch gekommen seid, habt ihr zwei Möglichkeiten: Entweder ihr macht euch gleich auf den Weg zum ersten Teil des Stützpunktes oder ihr sammelt erst reichlich Gegenstände auf, für die ihr allerdings hart kämpfen und sehr viele Ritter abschlachten müßt. Wenn ihr alle Items aufnehmen wollt, dann geht den Weg nach links um die Ecke. Ihr findet hier sofort einen längeren Raum, in dem links und rechts kleine Truhen stehen, die ihr plündern könnt. Schräg gegenüber ist ein weiterer Truhensraum. Es gibt insgesamt vier dieser Räume. Die anderen beiden erreicht ihr durch den Gang gegenüber der Treppe, die nach oben führt.

Seid ihr mit allem fertig, benutzt die Treppe nach oben, die sich genau neben der Treppe nach unten zum 3. Teil befindet. Hier ist eine Weggabelung, die auf der anderen Seite zusammenläuft. Allerdings ist links der Gang, der zum ersten Teil führt. Da ihr aber vorher sicher noch ein neues Schwert haben möchtet, wählt ihr erst den rechten Weg, über den ihr nach zwei Linkskurven zu einer Säulenhalle gelangt. Euch wird klar sein, daß ihr euer Schwert nicht ohne Kampf bekommt, also tut etwas dafür!

Tötet die gewöhnlichen Ritter und umzingelt dann den Kapitän. Ihr werdet es dann leichter mit ihm haben! Zum Schluß hebt ihr das **Aikurn-Schwert** auf, das sich am Ende des Raumes befindet und verläßt den Raum, um dann nach rechts abzubiegen, wo ihr nach einer Linkskurve auf zwei Wachen trifft. Erledigt auch sie, um über die Treppe vor euch einen freien Weg zum ersten Teil des Deutschritterstützpunktes zu haben.

Stützpunkt der Deutschritter Teil 1:

In diesem Level gibt es nicht viel zu holen - also lauft einfach durch und tötet alle Gegner, die euch dabei im Wege stehen. Um dieses Level zu beenden, müßt ihr zum Ende. **KLAR!**

Also lauft die Treppen vor euch hoch, so daß ihr hinter der Tür auf einen kleinen Hof stoßt. Links geht es durch die Tür, um anschließend den **Inhalt** zweier Kisten links neben der Tür euer Eigen nennen zu können. Dann weiter nach rechts, bis ihr auf eine Kirche trifft. Bewegt euch zwischen den Bänken hindurch und besiegt im nächsten Raum weitere Ritter. Einer von ihnen hat eine **Axt**, die 75 Punkte Schaden verursacht, die aber euch gehört, wenn ihr ihn besiegt. Konzentriert euch auf ihn, wenn ihm nicht gerade seine Mitstreiter im Weg stehen. Nachdem ihr alle Gegner niedergestreckt habt, schaut ihr zur linken Seite des Raumes (vom Eingang aus gesehen). Hier bemerkt ihr ein großes Tor, das aber durch ein Gitter verschlossen ist. Dieses Tor öffnet ihr mal wieder mit Hilfe eines Hebels, den ihr im Raum oberhalb der Treppe findet. Diesen bewachen aber zwei Lords der Tremere, die mit Feuerbällen und Blitzen schießen. Ist der Hebel umgelegt, rennt ihr zurück zum Tor und dann nach draußen zur Innenstadt.

Eure nächste Aufgabe besteht darin, das Amulett, welches ihr zuvor erhalten habt, zu Orvus zu bringen. Ihn findet ihr beim Orden des Hermes im östlichen Ring (es ist die rote Tür links). Von Orvus bekommt ihr dann den Auftrag, in das Wiener Gildehaus einzubrechen und Etrius Chronik zu stehlen. Da die Tremere auf dem Weg zu den Tzimisce sind, um diese zu bekämpfen, wird das Gildehaus nicht mehr so schwer bewacht, so daß ihr nun eine gute Chance habt.

Das Gildehaus befindet sich im südlichen Ring der Stadt (es ist die große Burg auf der Karte). Außerhalb müßt ihr nur noch ein kleines Stück laufen, bis ihr vor einem Tor steht. Durchquert dieses, sowie das zweite Tor hinter der Zugbrücke, das zur eigentlichen Burg führt.

Wiener Gildehaus:

Dahinter warten in der Eingangshalle (Wiener Gildehaus Teil 1) zwei Tremere auf euch.

Wiener Gildehaus Teil 1:

Auf dem Boden seht ihr ein dreieckiges Siegel, das euch daran hindert, tiefer in das Gildehaus einzudringen. Um dies zu öffnen, müßt ihr euch drei Mosaiken besorgen, die ihr dann in das Siegel einsetzt. Ihr findet diese Mosaiken hinter den drei Türen unterhalb der Treppe. Nehmt zunächst mal die Tür ganz links, die euch zu den Höhlen der Tremere-Gargylen führt (Name ist Programm).

Gildehaus Teil 2 (Höhle der Tremere-Gargylen):

Links herum befindet sich jetzt eine Sackgasse. Bewegt euch deshalb rechts den Gang entlang an einigen Tremeren vorbei. Zerschlagt die Fässer und geht durch die Tür links ins Freie. Vernichtet dort die Tremere und nehmt euch das **Item** aus der kleinen Kiste links neben der Tür.

Als nächstes folgt ihr dem Gang hinten links, der um mehrere Ecken führt, bis ihr in einer dunklen Höhle landet. Hier erwartet euch der erste von vielen Gargoylen. Stellt alle vier Mitstreiter um das Monster herum und tötet es. Nun lauft ihr die Rampe rechts von euch hoch, geht um die Kurve nach links und sammelt die **Waffe** sowie die **Schriftrolle** auf. Bewegt euch zurück und geht dann in den nächsten Weg, welcher in eine Halle mit Kerkern führt (falls ihr den Gang wegen der Dunkelheit nicht erkennen könnt, stellt euch an den Rand der kleinen Klippe und schaut links neben die Rampe).

In der Halle angekommen, erwarten euch diesmal gleich drei Gargoyls, von denen ihr euch nicht umzingeln lassen solltet. Sammelt alle **Items** ein und geht durch den Gang links zu einem kleinen Kerker. Zerschlagt die Fässer dort und führt euren Weg durch den einzigen weiterführenden Gang fort.

Durch diesen kommt ihr in einen dunklen kleinen Raum, von dem aber ein weiterer Weg abgeht. In dem Raum dahinter könnt ihr jetzt einige Items einsammeln (**2x Vitae-Flaschen**, **2x Smaragde** und **zwei Fässer**), nachdem ihr die Gargoyls besiegt habt. Bringt eure Mitstreiter nun zu Virstania, die ihr über den Gang gegenüber der Items erreichen könnt. Vorher müßt ihr aber an einem Raum mit drei Gargoyls vorbei. Virstania ist kein allzu schwerer Gegner. Sie besitzt aber einen Zauberspruch, mit dem sie eure Kämpfer einfrieren kann, deshalb stellt auch hier wieder erst alle Kämpfer um sie herum. Habt ihr den Feind schließlich geschlagen, geht ihr zu dem Altar hinter ihr und nehmt euch dort das **Mosaik**. Mit diesem bewegt ihr euch den ganzen Weg zurück zu der Halle mit dem Siegel und betretet die Tür zum Tremere-Laboratorium, das das Gildehaus Teil 3 bildet.

Gildehaus Teil 3 (Tremere-Laboratorium):

In diesem Teil des Gildehauses bekommt ihr es wieder mit den Tremere-Neugeborenen, -Regenten und -Lords zu tun. Außerdem sollte euch hier die Architektur bekannt vorkommen. Auch hier findet ihr wiederum sehr ähnlich

aussehende Räume mit je weiterführenden Gängen. Laßt euch nicht davon verwirren, denn im Endeffekt laufen alle wieder zusammen.

In der ersten Halle angekommen, bringt ihr eure Krieger erst einmal in den Raum rechts, den man über die beiden Wege vor euch erreicht. Wählt aber den rechten, da ihr sonst über eine längere Treppe müßtet, auf der euch die Tremere mit ihren Feuerbällen treffen könnten. Über die rechte Seite kommt ihr schneller an sie heran. Auf dem Tisch in dem Raum findet ihr eine **Schriftrolle** und **Edelsteine**.

Geht nun zurück und dann über den Weg ganz links (vom Haupteingang aus gesehen), um eine Ecke nach links, in einen weiteren Raum. Auch hier müßt ihr die Treppe an der Seite hinunter, um unten die Tremere zu bekämpfen (Vorsicht, Selbstschußanlage am Fuß der Treppe). Als nächstes seht ihr gegenüber vom Ende der Treppe einen Flur hinter einer Kurve. Benutzt diesen! Aber Vorsicht! Gleich dahinter werdet ihr von vier Tremeren mit Feuerbällen eingedeckt. Beeilt euch also, diese zu töten. Dazu solltet ihr eure Krieger auf die Tremere verteilen. Anschließend geht ihr die Treppe ein Stück weit hoch, bis zu einem Gang nach links. Wenn ihr diesen benutzt, gelangt ihr zu einem Raum, in dem sich ein sternförmiger Tisch befindet, auf dem **ein Blutstein**, **ein unbekanntes Vitae**, **eine Vitae-Flasche** und **ein Gegengift** liegen. Danach klettert ihr die Treppe links hoch. Sie führt in denselben Raum wie der andere Weg gegenüber, jedoch befindet sich dort eine Selbstschußanlage. Plündert die zwei Kisten in dem kleinen Raum in der Mitte der Treppe und lauft danach ganz nach oben und dann nach links.

Von dem Tisch rechts von euch holt ihr euch jetzt die **Edelsteine** das **griechische Feuer**, sowie das **unbekannte Vitae**. Ist auch das alles eingesammelt, bewegt ihr eure Kämpfer die Treppe an dem Gang nach links vorbei bis hin zum Ende und benutzt den Gang nach links, der euch in eine weitere Folterkammer führt. Von hier aus ist es nicht mehr weit zum nächsten Mosaik. Ihr müßt dazu lediglich die Treppe hinunter und dann in den langen Gang nach links. Vorher nehmt ihr euch allerdings das **unbekannte Vitae** und die **Gegenstände** aus der Kiste in dem kleinen Raum gleich links vom Eingang.

Im Endraum dieses Levels vernichtet ihr dann noch schnell die beiden Tremer-Lords und das **Mosaik** oberhalb der beiden Treppen gehört euch. Kehrt jetzt wieder zur Eingangshalle des Gildehauses zurück! Lauft dazu aber erst den rechten Weg entlang, wenn ihr keinen Raum auslassen wollt. Ihr findet dort nämlich auch das Buch der **Traumaturgie - der Schattenmantel**, nachdem ihr die Treppe hoch an dem kleinen Raum mit den Truhen vorbei gekommen seid. Sobald ihr wieder in der Haupthalle seid, könnt ihr euch aufmachen, das dritte und letzte Mosaik zu finden. Nehmt dazu jetzt die Tür ganz rechts, gegenüber der ersten Tür, die ihr betreten habt.

Gildehaus Teil 4 (Bibliothek):

Die Bibliothek ist vom Aufbau der Räume her etwas angenehmer als die vorherigen Bereiche, da diese hier nicht mehr eine so konfuse Form und Struktur haben. Ihr werdet deswegen wahrscheinlich eine bessere Orientierung haben.

Beginnt diesen Teil des Gildehauses mit dem Zimmer, das sich links der Weggabelung vor euch befindet. Ihr findet hier **2x Gegengift**, sowie einige **Gold- und Silberstücke** auf dem Tisch rechts. Euch steht hier jedoch ein Knappe der Tremere im Weg. Erledigt diesen und seinen Mitstreiter, geht dann zurück und wählt den anderen Weg, der noch übrig ist. Dieser führt euch zu einer Treppe, wobei ihr rechts noch einen Raum leerzuräumen habt. Aus diesem Raum könnt ihr ein **Diamantenarmband**, **Diamanten** die **Schriftrolle des Feuerballs**, eine **Goldkette**, sowie die Gegenstände aus der Truhe rechts neben dem Eingang zu eurer Inventarliste hinzufügen. Verlaßt das Zimmer danach wieder, um rechts die Treppe hinunter zu laufen. Auf der rechten Seite findet ihr dann einen Raum vor, in dem ihr mehrere **Saphire** sowie zwei Kisten auf der rechten Seite findet. Verlaßt den Raum, um rechts die Treppe runter zu gehen. Und wieder müßt ihr stehen bleiben, euch rechts umdrehen und den Raum vor euch betreten. Hier sind folgende Gegenstände zu finden: **Gold**, eine **Vitae-Flasche** und ein **Berserkerzahn**. All diese Dinge sind aber im hinteren Teil des Raumes auf oder vor dem Tisch.

Und weiter geht's! Die Treppe links runter zum nächsten Raum rechts (zwei Schatztruhen). Danach macht ihr das gleiche nochmals (links die Treppe runter, rechts in den Raum, Feinde töten, **Items** sammeln und wieder raus). Da ihr euch jetzt in der großen Halle befinden müßtet, geht ihr diese bis zum Ende durch und betretet den Raum rechts, wo ein paar **Goldstücke** und andere schöne **Dinge** auf euch warten. Habt ihr auch diesen Raum hinter euch gelassen, könnt ihr euch um das letzte **Mosaik** kümmern. Ihr findet es hinter der Weggabelung, die wieder zusammenführt.

Nachdem ihr die Lords vernichtet und das Mosaik bei euch habt, lauft ihr zurück zum Siegel, in das ihr eure drei Teile einsetzt. Stellt einfach eure Kämpfer herum und klickt das Siegel an. Ihr werdet dann sehen, ob ihr es richtig gemacht habt oder nicht. Wenn ja, dann könnt ihr jetzt über das nun geöffnete magische Tor zum Endgegner vorstoßen. Bevor ihr das jedoch tut, solltet ihr Erik alles Nützliche abnehmen - er wird beim nachfolgenden Kampf nämlich zu euren Gegner. Sobald ihr den Endraum betretet, nehmt ihr euch das **Buch** vom Tisch, so daß Etius, ein mächtiger Zauberer, auftaucht. Er wird Christophe auffordern zu gehen, was er aber natürlich nicht einfach so tut.

Da Erik sich jetzt noch ins Gespräch einmischt, bekommt dieser den Zorn Etrius zu spüren und wird in ein Gargoyle verwandelt und so zu eurem Feind. Es fällt zwar schwer, aber ihr habt jetzt die Pflicht, euren ehemaligen Mitstreiter zu töten.

Habt ihr dies geschafft, müßt ihr mit euren Leuten durch das Nordtor neben der entweihten Kirche wieder zurück nach Prag.

PRAG (Teil 2)

In Prag angekommen, lauft ihr durch das Tor in die Stadt zur Universität, um dort mit Ekatarina zu sprechen. Sie wird euch erzählen, daß ein Krieg zwischen Kainskindern und Sterblichen ausgebrochen ist. Da sich Anezka in den Händen der Tzimisce befindet und diese gerade im Schloß Vysehrad belagert werden, müßt ihr euch nun auf den Weg dorthin machen, um sie zu retten.

Die Burg Vysehrad liegt im Süden (auf der Karte an dem pyramidenartigen Gebilde erkennbar). Wenn ihr durch das Tor zum Vysehradberg gegangen seid, habt ihr vor euch einen schmalen dunklen Weg, der die Treppe rechts hinauf führt. Lauft diesen Weg bis zum Schloß hoch, um dort eine kleine Sequenz zu sehen, in der ein Bürger zum Krieg gegen die Vampire aufruft. Sobald ihr die Kontrolle wieder erlangt habt, müßt ihr links durch die eingebrochene Wand in das Innere des Schlosses.

Vysehrad (Teil 1):

Ihr trefft hier zum ersten Mal auf die Tzimisce. Diese können sich unsichtbar machen, aber sie werden trotzdem kein großes Problem für euch darstellen. Lauft jetzt weiter in den Raum links neben dem großen Tor und sammelt die **Proklamation des Konzils Teil 1** und die **Krankheitsvakzine** ein. Als nächstes bewegt ihr euch in den Raum gegenüber (also nochmals durch die Halle durch) und biegt dann rechts ab, nachdem ihr euch die **Proklamation des Konzils Teil 2** genommen habt.

Hier warten vier oder fünf Ghous auf euch, die sich für die Vampire, die ihr getötet habt, rächen wollen. Erledigt sie und nehmt die beiden **Goldsäcke** rechts in der Ecke auf. Anschließend verfolgt ihr euren Weg links durch die Öffnung in einen Raum, in dem ein ziemlich großes Loch im Boden klafft und aus dem zwei Gänge abführen (sie führen beide wieder zusammen).

Benutzt also einen der Wege (entweder rechts hinter dem Loch oder links vom Eingang direkt vor der kleinen Treppe), denen ihr hinunter folgt, bis ihr zu einer Treppe nach unten kommt. Unten angekommen bringt euch dann ein Gang nach rechts an zwei **Vitae-Flaschen** vorbei zu einem kleinen Nebenraum rechts, in dem ihr den **dritten Teil der Proklamation des Konzils** sowie **drei Vitae-Flaschen**, **eine Kampfaxt** und ein **Großschwert** findet. Wenn ihr euch jetzt noch um eine Linkskurve durch einen Raum in den nächsten begebt, steht ihr auch schon vor dem 2. Teil des Vysehrad-Schlosses. Lauft durch die Tür und ihr seid da.

Vysehrad-Schloß (Teil 2):

Ihr steht jetzt auf einem Holzsteg vor einer Treppe, die ihr aber nicht erreichen könnt, weil ein Teil eingebrochen ist. Geht also links entlang, bis zu einer weiteren Linkskurve. Jetzt plündert ihr den Raum rechts, in dem ihr **2x Goldsäcke, 1x griechisches Feuer, sowie 2x Vitae-Flaschen** findet. Weiter geht es über eine Treppe rechts nach unten und in ein Zimmer auf der linken Seite. Hier liegt neben der **Schriftrolle der Stärke** noch ein **Buch der Traumaturgie - Hände der Vernichtung**. Zu guter Letzt tötet ihr die Wölfe in dem Raum ganz hinten und fügt den **Bericht der Libiße Teil 1, die zwei Goldbarren, zwei Vitae-Flaschen**, sowie den **Inhalt der Truhe** eurer Inventarliste hinzu.

Nun müßt ihr zur letzten Treppe zurück, die ihr dann noch weiter nach unten steigt. Unten erwartet euch ein Kampf mit mehreren Tzimiscen und einem Kriegsghoul in einem Arbeitszimmer. In diesem Arbeitszimmer findet ihr **drei Schriftrollen** auf dem Tisch und eine Truhe links in der Ecke. Danach rennt ihr den Flur in der Mitte des Raumes, der um drei Ecken führt, entlang, bis ihr zu einer Möglichkeit nach links kommt (hier warten mehrere Wölfe und Tzimisce auf euch. Das wird euch aber sicherlich nicht weiter stören!). Benutzt diese Abzweigung und sammelt die **zwei Krankheitsvakzine** auf. Danach geht ihr die Stufen hinauf, nehmt **die Schriftrolle** und lauft weiter in einen Kerkerraum. Ihr könnt die beiden Kerker, die ihr links am Ende des Raumes, sowie die Treppe, die nach unten führt, getrost ignorieren, außer ihr findet noch Verwendung für einen **Kriegshammer**, der im unteren Kerker liegt.

Benutzten müßt ihr allerdings die Treppe nach oben rechts vom Eingang, durch den ihr gekommen seid. Sie führt euch nach einigen Windungen zu der Treppe, bei der diesen Level begonnen habt, die ihr aber nicht erreichen konntet. Lauft jetzt die Stufen hinunter und dann rechts, um die drei **unbekannten Vitae-Flaschen** aufzunehmen. Am Ende geht ihr durch die große Tür und kommt so in das Vysehrad-Schloß Teil 3.

Vysehrad-Schloß (Teil 3):

Vor euch seht ihr nun eine Ruine, die sich frontal nicht betreten läßt. Ihr müßt dazu den Weg nach links wählen, dann nach rechts und anschließend über die umgefallene Säule nach unten, wo ihr rechts ein großes Tor seht. Lauft darauf zu und nehmt euch die Gegenstände, wie z.B. die **zwei Krankheitsvakzine**, die ihr in den kleinen Kammern links und rechts vor dem großen Tor findet. Ihr könnt sie gebrauchen. Hinter der Tür wartet nämlich ein gewaltiges Monster, das euren Charakteren den Kopf abbeißen will.

Rancor:

Diesem Vieh solltet ihr besser nicht zu nahe kommen. Versucht deshalb, es mit einer Person abzulenken und mit einer anderen aus der Distanz zu beschließen. Außerdem könnt ihr versuchen, die alte Taktik „Angriff und wegrennen,“ anzuwenden, wobei das Wegrennen wohl gemerkt nicht immer gelingt. Ihr werdet wahrscheinlich sowieso einige Versuche benötigen, bis ihr den Dreh raus habt. Da hilft wirklich nur Geduld und Übung (oder die Anwendung der Cheats). Solltet ihr den Rancor auf die eine oder andere Art erledigt haben, könnt ihr endlich zusehen, wie Christophe Anezka wiedersieht, jedoch wird das Wiedersehen nicht ganz erfreulich!

Vysehrad-Schloß (Teil 4):

Ihr müßt dazu lediglich durch das nächste Tor gehen, um in die letzte Halle zu gelangen, wo ihr Anezka bereits sehen könnt. Lauft einfach auf sie zu, um die Zwischensequenz einzuleiten.

In dieser Zwischensequenz ist zu sehen, daß Anezka in einen Vampir verwandelt wurde, so daß Christophe nicht mehr von Interesse für sie ist. Während des kleinen Streits gibt es dann eine Erschütterung, die dafür sorgt, daß eine große Säule einstürzt. Ihr seht nur noch, wie Christophe unter ihr begraben wird und im Jahre 1999 in einer Kiste erwacht. Ihr habt nun das Mittelalter hinter euch gelassen und spielt jetzt in der Moderne weiter.

LONDON 1999

Zu Beginn dieses Spielabschnitts seht ihr erst einmal zu, wie Christophe eine kleine Auseinandersetzung mit einem Leopoldanhänger hat, der für den Sterblichen tödlich ausgeht (die Leopoldgesellschaft ist ein Zusammenschluß von Sterblichen, die Jagd auf Vampire macht und es sich zum Ziel gesetzt hat, alle Vampire zu beseitigen).

Leopoldgesellschaft Teil 3:

Sobald ihr nun endlich die Kontrolle über eure Spielfigur wiedererlangt habt, beginnt ihr erst einmal damit, die ganzen Dinge, die in dem Raum liegen, einzusammeln. Dazu gehören **eine Pistole, euer Aikurnschwert, eine Statue, ein Davidstern, ein Tagebucheintrag des Allatius, eine Plasmainfusion und ein Oberschenkelknochen**. Damit ausgerüstet, ist euer erstes Ziel die Flucht aus der Leopoldgesellschaft.

Verlaßt dazu zunächst mal das Lagerhaus durch die Tür (die Tür 1x Anklicken für Zwischensequenz, 1x Anklicken um das Lagerhaus zu verlassen). Tötet jetzt die drei Laborarbeiter, die euch mit Pflöcken und Weihwasser angreifen (ein, zwei Schläge mit dem Schwert genügen).

Anschließend lauft ihr die Treppe hoch und öffnet das Schließfach rechts zwischen den Kisten. Nun könnt ihr die Tür rechts durchschreiten, wo ein Soldat auf euch wartet. Dieser hat eine Waffe und bearbeitet euch damit auf Distanz. Erledigt ihn und auch alle anderen Sterblichen, auf die ihr trefft, was eigentlich kein Problem sein dürfte, wenn ihr ein wenig aufpaßt. Durchquert jetzt die Tür gegenüber der Tür, durch die ihr gerade gekommen seid und benutzt dort den Computer. Er wird euch Informationen über die Arbeit der Leopoldgesellschaft geben. Dies tun alle funktionierenden Computer in der Basis, deswegen wäre es ratsam, jeden Computer kurz zu überprüfen, auf den ihr stoßt.

Nehmt euch jetzt die **Munition** vom Tisch und geht wieder hinaus (der nächste Raum lohnt nicht). Lauft weiter, bis ihr rechts einen kurzen Gang mit zwei Türen auf der linken Seite seht. Holt euch die **Munition** und die anderen Gegenstände, die ihr hinter den beiden Türen findet und geht danach weiter bis zum Flur nach links. Dieser führt zu einer Tür. Rechts hinter dieser findet ihr auf der rechten Seite einen Schalter, mit dem es euch möglich ist, die Eisentür des Ganges davor zu öffnen. Wenn ihr euch jetzt noch etwas Munition und andere Dinge holen wollt, bevor ihr die Eisentür passiert, dann lauft die Treppe links im Raum hinunter und biegt dann links in die Lagerhalle ein, wo zwar mehrere Gegner auf euch warten aber auch einige **Items**. Nachdem ihr alles erledigt habt, geht es also weiter durch die Eisentür. Dreht euch jetzt nach rechts und bedient den Computer, den ihr in der Nische rechts findet.

Sammelt **Munition** ein, so ihr denn welche findet, und betretet dann die Tür gegenüber. Es handelt sich bei diesem Raum um eine Arrestzelle. Hier liegen ein **Blutbeutel** und eine **Schriftrolle**. Um diese Dinge jedoch zu bekommen, müßt ihr die Gegner ausschalten und dann die beiden Hebel betätigen, die die Zellentüren öffnen. Nun wieder raus in den Flur, wo es diesmal erst nach links, dann nach rechts und wieder nach links geht. Ihr müßt nur noch die Treppe hinauf laufen, so daß in ihr den zweiten Teil der Basis kommt.

Leopoldgesellschaft Teil 2:

Diesen Level startet ihr in einem kleinen Raum, in dem sich vor euch eine Tür befindet. Geht hindurch und dann den langen Gang, an einem Korridor links vorbei, hindurch bis zur Tür rechts. Auch hier warten wieder mehrere Gegner mit den unterschiedlichsten Waffen. So haben einige Elektroschocker, andere Weihwasser und Holzpfölcke und wieder andere Schußwaffen und Flammenwerfer. Es wird also hübsch bunt. Holt euch alle **Gegenstände** und geht dann zum Korridor mit einer Art Kreuzung in der Mitte. Lauft an dieser zunächst einmal nach links, um dann die rechte Tür zu betreten (Krankenstation).

Hier findet ihr, außer Feinden, einen Computer, **einen Tagebucheintrag** von Allatrius, **Bleihandschuhe** und **Munition**. Nun untersucht ihr den gegenüberliegenden Raum (Schießstand) nach Items und findet etwas **Munition**

auf dem Tisch. Die mittlere Tür ist zu ignorieren, weil sich dort nichts Nützliches befindet.

Geht statt dessen in den Korridor geradeaus (vom Leveleingang aus gesehen) und betretet den Raum links, wo ihr eine **Heilsalbe** aufnehmen könnt. Es gibt jetzt noch zwei Räume rechts, die ihr noch nicht besucht habt. Ihr könnt diese nun einfach ignorieren oder ihr lauft nochmals nach rechts (nach Verlassen des Raumes) und anschließend nach links, wo ihr an der Seite und am Ende des Ganges zwei Räume vorfindet. Falls ihr die Räume noch nicht betreten habt, wählt ihr als nächste Tür einfach die erste Tür links im noch nicht besuchten Gang, falls doch geht ihr den Weg dort hin zurück.

Seid ihr in der Bibliothek angekommen, nehmt ihr euch das **Buch der Traumaturgie - Lockruf der Flammen**, sowie alle anderen Gegenstände dort von dem Bücherständer. Nun wieder raus nach links und dann nach rechts. Seht euch links einmal in dem Raum um, geht danach aber weiter auf eine größere Halle zu, die von einer Menge Soldaten und Laborarbeiter bewacht wird. Entweder ihr erledigt alle oder ihr rennt einfach an ihnen vorbei die Treppe hoch. Ihr gelangt so in den ersten Teil der Leopoldgesellschaft.

Leopoldgesellschaft Teil 1:

Der erste Teil der Leopoldgesellschaft bildet das Haus des Anführers Allatius, der davon besessen ist, die Weltherrschaft an sich zu reißen, indem er alle Vampire bis auf wenige, die ihn am Leben erhalten, tötet. Ihr startet dieses Level hinter einer Geheimtür des Hauses.

Betätigt den Schalter links an der Wand und die Tür öffnet sich, so daß ihr vielen Menschen den Garaus machen könnt. Spaziert nun die Treppe hoch und haltet euch hinter der Tür rechts. Dabei kommt ihr rechts an zwei Räumen vorbei, wobei ihr wissen solltet, daß sich in dem zweiten Raum links von der Tür zwischen den Regalen (als Buch getarnt) ein Hebel versteckt. Wenn ihr diesen benutzt, öffnet sich eine Vitrine gleich in der Nähe mit **Edelsteinen**. Nehmt diese an euch und vernichtet euren Endgegner Allatius, den ihr eine Ecke weiter in einer kleinen Nische findet.

Allatius:

Er ist kein besonders schwerer Gegner und scheint nur eine Art Aufwärmung für das neue Zeitalter zu sein. Er ist einfach zu alt und hat zu wenig Macht. Es gibt jetzt zwei Möglichkeiten ihn zu besiegen:

1. Direkter Kampf und auf ihn einschlagen wie ein Blöder.
2. Seinen Vitaevorrat zu zerstören (großen roten Tank links von ihm anklicken, um diesen umzukippen), so daß er erst einmal eine ganze Weile darum trauert und somit auch keine Gefahr mehr für euch ist.

Die zweite Variante ist wesentlich leichter, macht aber nicht so viel Spaß.

Diese Methode empfiehlt sich, falls euer Charakter schon sehr geschwächt ist und ihr nur noch sehr wenige Heilmöglichkeiten habt.

Habt ihr Allatius besiegt, erhaltet ihr einen neuen Auftrag und müßt das Haus der Leopoldgesellschaft verlassen. Geht dazu einfach durch die neu geöffnete Tür, die auf die Straßen Londons führt.

Straßen Londons:

Sobald ihr erst einmal den mächtigen Vampirjägern entkommen seid, findet ihr euch auf den Straßen Londons wieder. Macht euch nun mit London vertraut, bis ihr von einem Räuber angehalten werdet. Nehmt diesem seine Kleidung ab, so daß Christophe in zeitgemäßer Kleidung durch die Straßen laufen kann. Sobald ihr nun das passende Outfit habt, geht es weiter in einen Club der Stadt. Dort werdet ihr Pink, einen Brucha, finden, der euch eine Menge zu erzählen weiß und der sich eurer Gruppe anschließt. Er erzählt euch von einem Bordell der Setiten, zu dem ihr euch begeben müßt.

Zu den Waffen:

Ihr befindet euch jetzt zwar in der Moderne und es gibt einen Menge netter Schußwaffen mit denen man sich lästiger Feinde entledigen kann, vergeßt dennoch nicht, woher Christophe kommt. Er ist es gewohnt, mit direkten Waffen wie Schwertern, Äxten und dergleichen zu kämpfen. Deshalb ist das Schwert für Christophe immer noch eine der wirkungsvollsten Waffen.

Mit dieser verfehlt er nicht so leicht sein Ziel und sie übt mehr Schaden aus (abgesehen davon macht es wohl mehr Spaß, die Gegner mit dem Schwert reihenweise niederzumetzeln, als einfach auf sie zu schießen). Außerdem solltet ihr wissen, daß Munition, auch wenn ihr sie nachkaufst, immer sehr rar sein wird, so daß ihr es mit Schußwaffen allein sehr schwer haben werdet.

Bordell:

Nehmt Lily in die Party auf. Im Lager sucht ihr nach einem Schalter an der Wand kurz oberhalb des Bodens. Er ist unter dem Brett mit den Ming-Vasen versteckt.

Setiten-Tempel Teil1:

Hier angekommen seht ihr links einen Gang.

Geht diesen entlang und betätigt den Schalter. Ist dieser gedrückt, lauft ihr wieder zurück und durchschreitet das nun geöffnete Portal. An der nächsten Weggabelung haltet ihr euch wieder links. Auch hier befindet sich ein Schalter, der betätigt werden will. Sucht diesen an der zweiten hinteren Säule von links (vom Eingang aus gesehen). Steigt nun die Treppe hinauf und nehmt die **Handschuhe**, die auf dem Altar liegen. Auch diese können sich noch als nützlich erweisen. Verlaßt

diesen Raum und geht gleich links die Treppe hinunter. Ihr kommt dann irgendwann in den zweiten Teil des Tempels.

Tempel Teil 2:

Hier angekommen, bekommt ihr es mit einer Hängebrücke zu tun, die lauter Fallen, welche Feuerbälle abschießt, beherbergt. Bewegt euch also nach rechts und benutzt den Hebel.

Nun eilt ihr über die Hängebrücke zurück auf die andere Seite. Dort geht es die Treppe hinunter und nach links. Um das verschlossene Tor zu öffnen, ist erneut ein Schalter erforderlich. Ihn findet ihr im Nebenraum - betätigt das Teil! Lauft jetzt schnell über die Hängebrücke und drückt dort ebenfalls den Schalter, der die Tür öffnet. Betretet diesen Raum und bedient auch hier den Hebel. Jetzt geht zurück und sucht einen großen Raum mit einer Statue des Seth. Wo eben noch eine große Wand aus Hieroglyphen den Weg versperrt hat, ist nun ein Durchgang frei. Dadurch ist es euch möglich, den dritten Teil des Tempels zu betreten.

Tempel Teil 3:

Lauf die Treppe hoch und bemerkt mehrere Steinschalter an einem Vorsprung. Drückt die Schalter links und rechts in die Wand. Am Anfang des Levels stehen jetzt zwei Türen offen. Beide führen in eine Schlangenhalle, die an einen Raum mit einem großen Schrein in der Mitte grenzt. Benutzt die Türen!

Tempel Teil 4:

In diesem Teil des Tempels ist es nun eure Aufgabe, die Hohepriesterin Lucretia zu verjagen bzw. zu töten. Dies ist aber nicht so leicht wie es sich anhört, denn nach einem kurzen Streit verwandelt sich Lucretia in eine Riesencobra und greift euch an. Am besten bekämpft ihr sie, indem ihr die Disziplinen „Tierklauen“ und „Schnelligkeit“ einsetzt.

Wenn sie sich nicht mehr regt, haltet ihr den Setiten auf, der ihr das Herz bringen will. Nun könnt ihr zeigen, was euch die Menschlichkeit Christophes Wert ist. Ihr bekommt nämlich die Möglichkeit, das Herz Lucretias auszusaugen, was euch zwar stärker macht, was aber halt auch dazu führt, daß Christophe Punkte in der Menschlichkeit einbüßt - entscheidet euch.

Tower von London Teil 1:

Euer nächstes Ziel ist nun der Tower von London.

Ihr findet den Tower in der Nähe eurer Brückenzuflucht.

Macht euch aber schon mal darauf gefaßt, daß ihr bald Todesalben begegnet, gegen die eure Schußwaffen nicht zu gebrauchen sind. Abhilfe schaffen ein gutes Schwert aus Edelmetall, Elektroschocker oder Flammenwerfer. Ich empfehle

preisgünstige Elektroschocker. Das erste Level ist nicht besonders schwer zu bewältigen, ihr müßt euch bloß vor den kleinen Spinnenkokons in acht nehmen.

Tower Teil 2:

Der schnellste Weg zum nächsten Level ist folgender: Geht geradeaus durch den Torbogen, dann durch die Tür hinten links im Raum, wieder links und die Treppe hoch. Habt Geduld und lockt die Gespenster, auf die ihr bald trefft, einzeln heraus. So habt ihr es dann nicht mehr so schwer mit ihnen. Ihr erkennt diese an einem schwachen, blauen Leuchten auf dem Boden.

Tower Teil 3:

Im dritten Raum, auf den ihr hinter der Treppe trefft, findet ihr einen Schalter an der Wand, der eine kleine Schatzkammer öffnet. Geht hinein und bedient euch. Lauft weiter, öffnet aber nicht das Tor, sondern geht direkt die Treppe hinauf, um so schnell wie möglich das nächste Level (Tempel der Set) zu erreichen.

Tower Teil 4:

Nehmt euch das **Herz der Lucretia** von dem steinernen Altar. Paßt aber auf, wenn ihr den Tower verlaßt! Außerhalb warten nämlich mehrere Werwölfe darauf, euch anzugreifen. Falls es hart auf hart kommt und ihr es nicht mehr schafft, flieht einfach. Lauft nun wieder zum Theaterbordell und betretet dieses. Im Innern werdet ihr von einem Setiten nach unten gebeten.

Frachtschiff:

Betretet das Frachtschiff, wo ihr schließlich auf zwei Nosferatu trefft. Tötet die beiden - was sollt ihr auch sonst mit ihnen tun und redet danach mit dem verwundeten Interpol-Agenten. Schaut euch eine kleine Zwischensequenz an und es geht ab nach New York:

NEW YORK

New York Docks :

G. Thorne, der Agent, mit dem ihr euch unterhalten solltet, beobachtet das Lagerhaus der Giovanni. Ihr werdet erfahren, daß eure nächste Aufgabe darin liegt, Samuel, einen Nosferatu, zu befreien. Wenn ihr könnt, solltet ihr euch anschließend einige Waffen kaufen. Dies könnt ihr in der "Waffenzuflucht" erledigen.

Danach begebt ihr euch in Dev/Nulls Appartement, das ihr über die Feuerleiter davor erreicht. Wechselt ein paar Worte mit ihm und verschwindet dann wieder. Falls ihr den Ausgang nicht finden könnt, benutzt einfach das Fenster in der Mitte.

Kanalisation Teil 1:

Um nun in die Kanalisation, was euer nächstes Ziel ist, zu gelangen, öffnet einfach den Gullydeckel, der sich in der Nähe von Dev/Nulls Appartement befindet. Dieser dient euch als Zugang! Folgt dem Kanal, bis ihr zu einem Abgrund kommt. Hier wendet ihr euch nach links und sucht im folgenden Raum nach einer Maschine mit zwei Sperrhähnen. Dreht diese in der Reihenfolge eins, dann zwei und geht dann zum Abgrund zurück. Das Stahltor steht nun offen.

Kanalisation Teil 2:

Lauft über die rostige Brücke und die Treppe hinunter und geht am Kanal entlang, um dann nach rechts abzubiegen, wo ein kaputter Generator steht. Da die beiden Schalträder nicht funktionieren, rennt ihr mit "Geschwindigkeit" über die elektrisch geladenen Bodenplatten zum Schaltrad Nummer drei und dreht dieses. Geht weiter bis zu dem Wassereinbruch, der durch ein nicht isoliertes Kabel elektrifiziert wurde. Auch da müsst ihr durch und zwar nach links zum ausgedienten U-Bahn-Schacht. Bevor ihr dort den Abstieg ins nächste Level wagt, klettert jedoch erst am Ende der Schienenbahn die Gesteinsbrocken hinauf und plündert das Lager der Nosferatu.

Kanalisation Teil 3:

Biegt die nächstmögliche Abzweigung nach links ab und lauft die Treppe hinunter. Ihr erreicht eine kleine Pilzfarm. Lauft jedoch weiter bis zum Abgrund. Benutzt die rostige Stahltreppe, um zum nächsten Schacht zu kommen. Von dort aus geht es weiter geradeaus zu einem See. Mit dem Boot setzt ihr zum anderen Ufer über, wobei während der Überfahrt einige Alligatoren zu erledigen sind. Habt ihr auch diese Prüfungen gemeistert, geht es weiter zur Kanalisation 4.

Kanalisation Teil 4:

Vernichtet zunächst die Ratten und dann erst den Dunkelprinz. Die gesuchte FBI-Leitung CC#204 befindet sich kurz vor dem Aufzug nach Uptown, und zwar in einem grauen Kasten mit roter LED links oben. Besorgt euch danach von Dev/Null den Zugangscode zum Lagerhaus der Giovanni.

Lagerhaus der Giovanni Teil 1:

Da die Giovanni Todesalbe beschwören, werdet ihr eine Menge mit eurem Schwert machen müssen. Aber ich denke, das wird euch nicht weiter stören. "Maske der 1000 Gesichter" und "Schattenmantel" bzw. "Psychische Projektion" dienen dazu, unbekanntes Gebiet gefahrlos zu erkunden. Tötet aber in jedem Fall immer zuerst die Giovanni, da die gerufenen Albe dann automatisch sterben. Eure Suche endet bald in einem kleinen Lagerraum mit einer stählernen Treppe. Lauft diese hoch und betätigt den Hebel im oberen Raum, um das Rolltor

aufzubekommen. Im anschließenden großen Lagerraum sucht ihr nach einem weiteren Kontrollraum. Der dort befindliche Knopf entriegelt die verschlossene Tür und ihr begegnet dem verwundeten Agenten Thorne.

Lagerhaus Teil 2:

Geht die Treppe hinunter, um so in einen großen Lagerraum zu kommen. Betretet dort zunächst den oberen Kontrollraum. Er ist durch einen großen Blutfleck vor der Tür markiert. Betätigt den Schalter dort, ehe ihr nach unten marschiert und das Level erkundet. Schließlich stoßt ihr auf einen Lagerraum mit stillgelegtem Förderband. Öffnet die zweite Tür im Raum, betätigt den Schalter dahinter und macht euch auf den Weg entlang des Förderbands.

Ihr müßtet dann bald in den dritten Teil des Lagerhauses gelangen.

Lagerhaus Teil 3:

Vorbei an den Gefängniszellen erreicht ihr eine bewachte Tür, hinter der A. Giovanni auf euch wartet. Pink verläßt dann die Gruppe. Das ist aber kein Grund um traurig zu sein, denn dafür dürft ihr euch über ein Wiedersehen mit eurem alten Weggefährten Wilhelm freuen. Bevor ihr das Lagerhaus verlaßt, nehmt ihr die **vertrocknete Hand** und werft einen Blick in **Giovannis Finanzbuch**.

Das Barclay South:

Ein Immobilienhai bittet euch, Orsis Penthouse zu begutachten. Tut ihm den Gefallen und nehmt dann den Aufzug zum Penthouse. Dort findet ihr eine **Blutpalette** von Lilys Erzeugerin. Die Gute hat sich ins Lagerhaus des Barclay South verzogen, welches über einen verschmierten Hintereingang zu erreichen ist. Sprecht mit der Künstlerin, verteidigt sie gegen aggressive Ventrue und nehmt euch schließlich das **Bild des Dämons**.

Orsis Fabrik – Zwischenebene:

Den beiden Wachen zeigt ihr das Bild, welche euch daraufhin durchlassen. Betretet die Fabrikebene 1.

Fabrikebene Teil 1, 2, 3:

Dank einer zuverlässigen Orientierungshilfe stellen diese Levels kein Problem dar. Im zweiten Level hältet ihr euch an die makabre "Verarbeitungslinie" für menschliche Körper und im dritten Level folgt ihr dem Förderband für Knochenstücke. Euren alten Kumpel Orsi findet ihr im obersten Abschnitt des Zwischengeschosses. Kämpft gegen ihn und beobachtet sein wohlverdientes Ableben. Unten warten die drei hübschen Schwestern – tut so, als wolltet ihr gehen, dann werden sie euch verraten, wo die Kathedrale liegt.

Kathedrale des Fleisches Teil 1:

Tipp: Kauft eine Minigun oder einen Raketenwerfer. Diese werdet ihr brauchen. Der Eingang zur Kathedrale befindet sich nicht am Hauptportal der Kirche, sondern innerhalb des verfallenen Gemäuers. Durchquert also das Kirchenschiff und begebt euch in den Seitenflügel (Durchgang gegenüber dem Eingang). Danach lauft ihr die vierstufige Treppe hinauf, wo ihr auf einen Vohzd, der übrigens wieder nicht durch den Seitengang paßt, stoßt (ihr könnt ihn also angreifen, ohne daß er das gleiche tun kann). Habt ihr ihn getötet, kann das 2. Level betreten werden. Hierzu geht ihr den zuvor im Seitenschiff nicht gewählten Weg entlang und schreitet durch den runden Eingang.

Kathedrale Teil 2 und Endkampf:

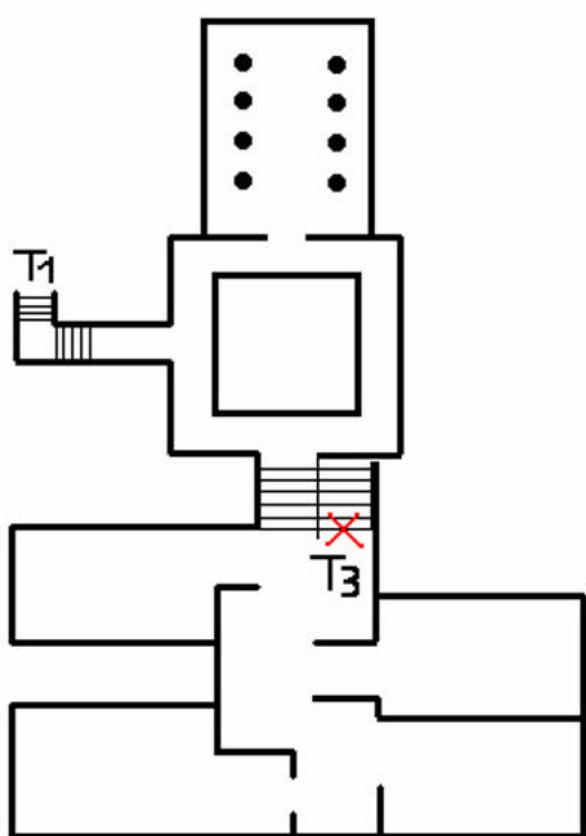
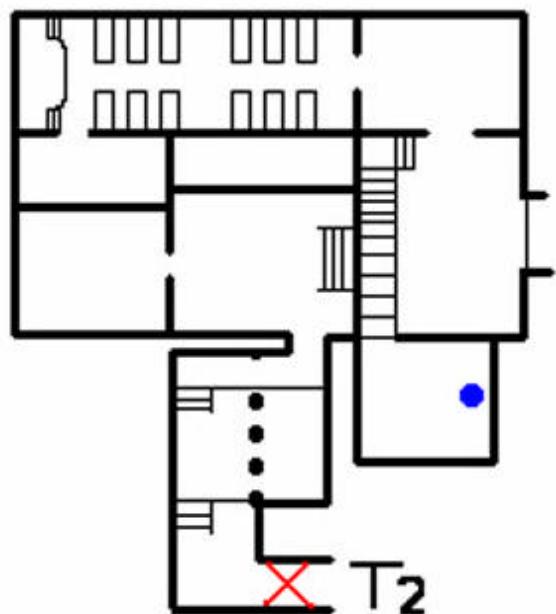
Nach einem Gespräch mit Libussa geht ihr nicht den Gang entlang, vor dem sie steht, sondern lauft über die Brücke aus Gerippe und bekämpft den Vohzd. Bereits im nächsten Raum erwartet euch der Endgegner! Noch ehe ihr mit dem Methusalem redet, tarnt ihr Christophe mit "Schattenmantel". Auch "Geschwindigkeit" sollte euer Kämpfer beherrschen und eine Menge Munition bei sich tragen. Wenn der Kampf beginnt, stellt ihr ihn abseits des Geschehens auf und läßt ihn nicht angreifen. Vukodlak reagiert sich dann nur an euren Partymitgliedern ab, die allesamt in Stasis verfallen. Beobachtet Vukodlak: Greift er mit seinen Händen an, bedeutet das, daß er kein Mana mehr hat.

Nun schlägt eure Stunde: Mit "Geschwindigkeit" seid ihr schneller als er, lauft ein Stück und feuert auf ihn. Er kommt auf euch zu. Rennt dann weg, dreht euch um und feuert auf ihn, usw. An einer Stelle in den Gängen bleibt Vukodlak übrigens auf dem Rückweg hängen! Nutzt das aus! Ach und übrigens: Wenn er zu nahe an euch herankommt, tötet er euch mit nur einem Schlag. Ihr solltet das wissen!

Habt ihr ihn besiegt, schaut ihr euch noch die Zwischensequenz an und das Spiel ist überstanden.

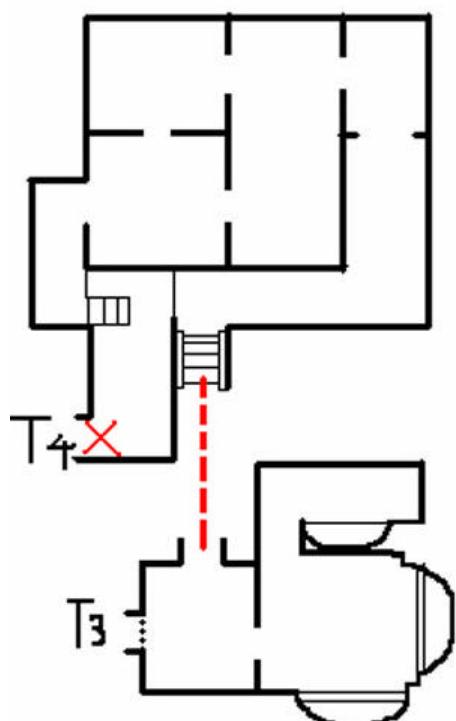
Die Karten

Deutschritter Teil 1

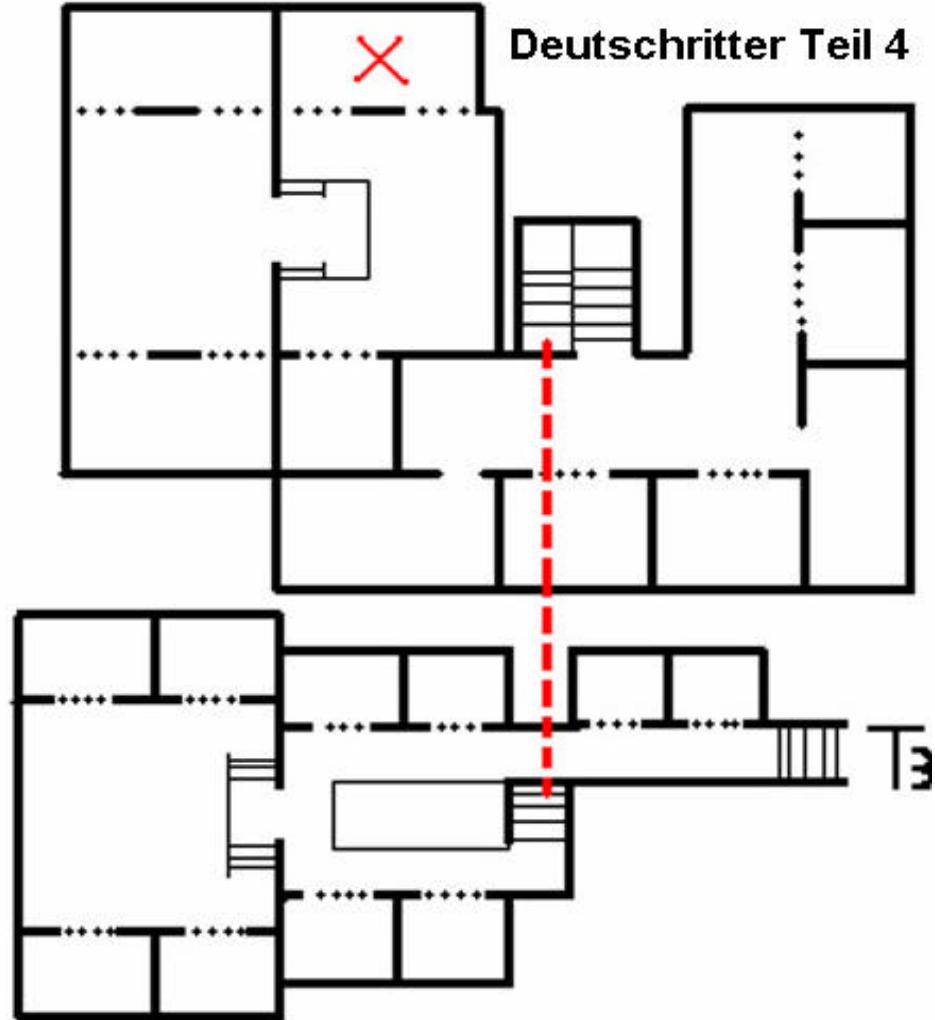


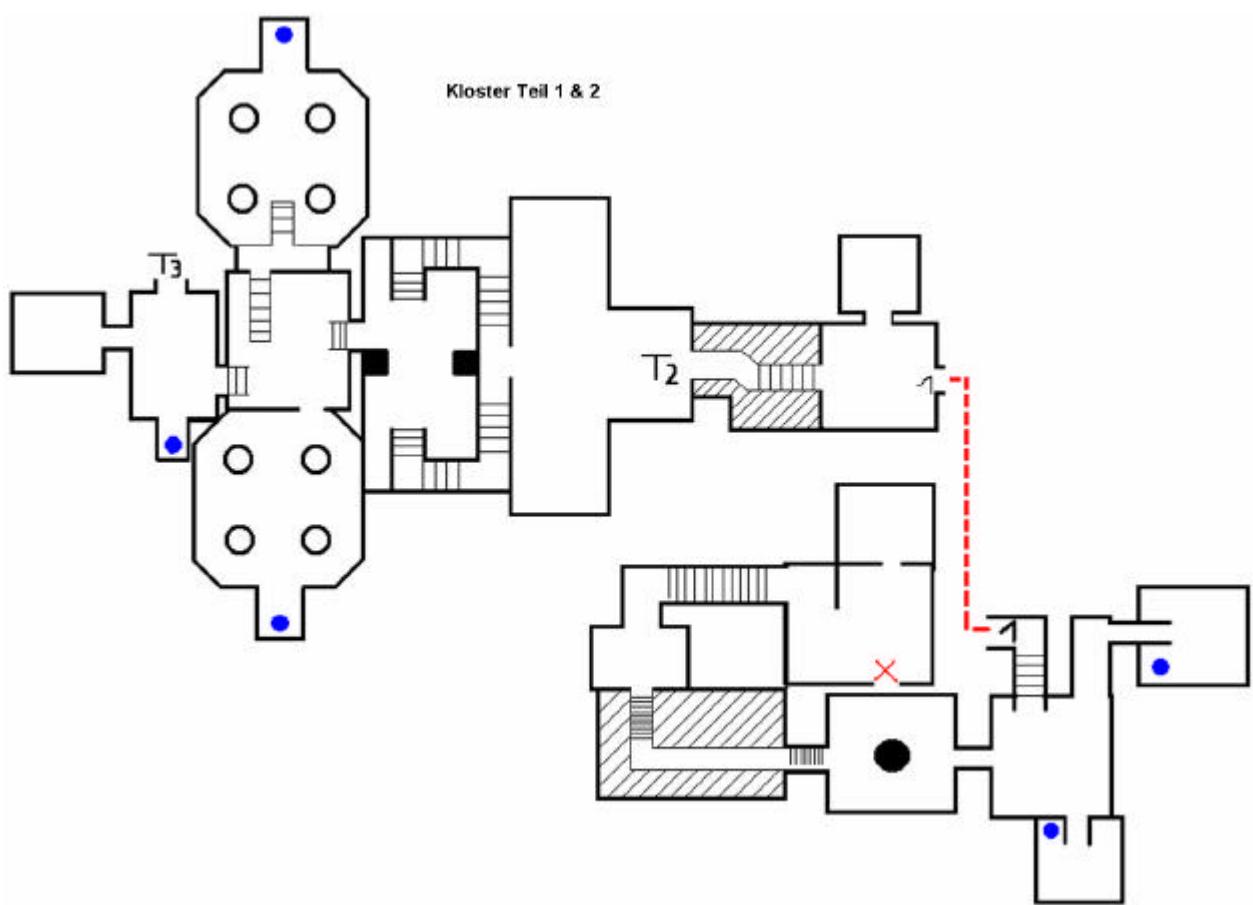
Deutschritter Teil 2

Deutschritter Teil 3

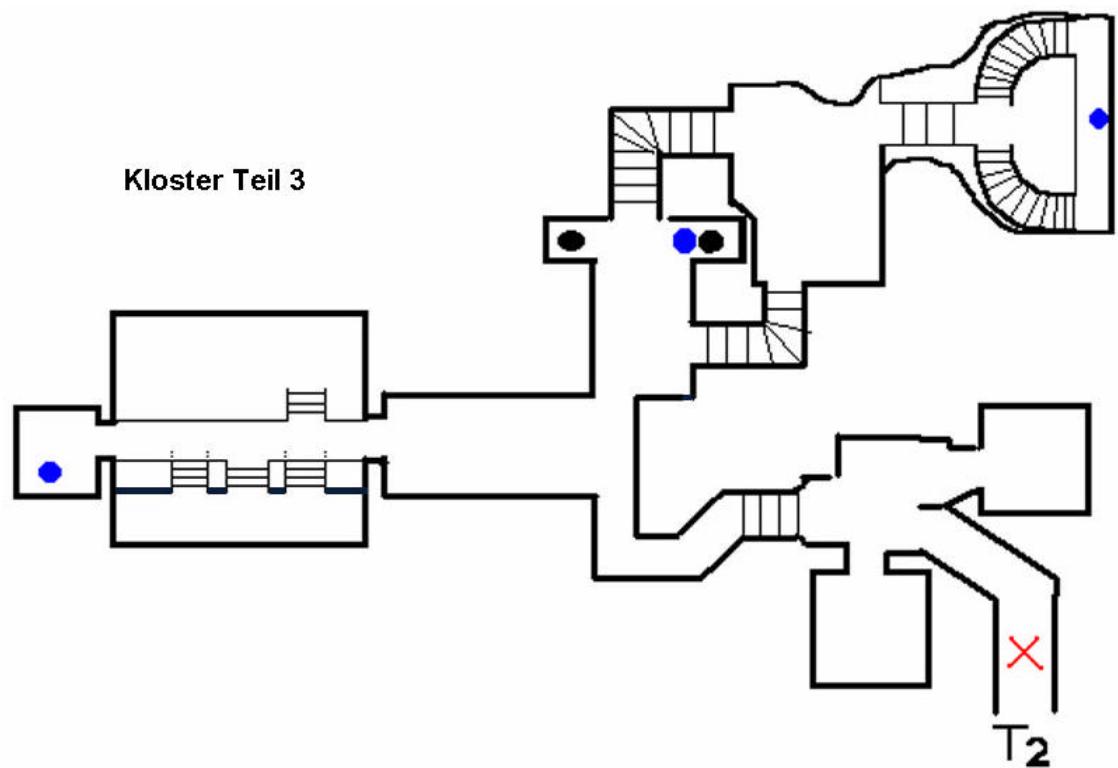


Deutschritter Teil 4

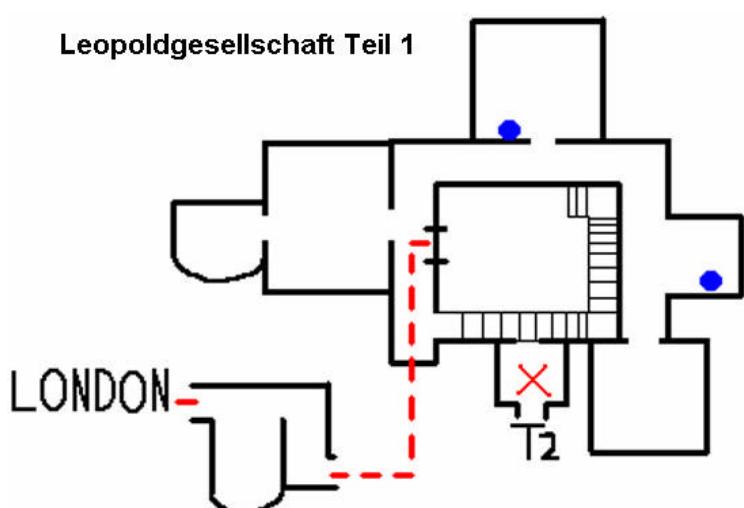




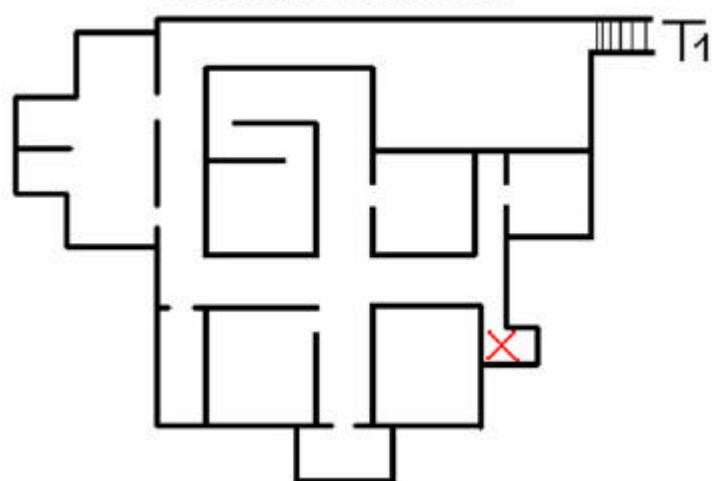
Kloster Teil 3



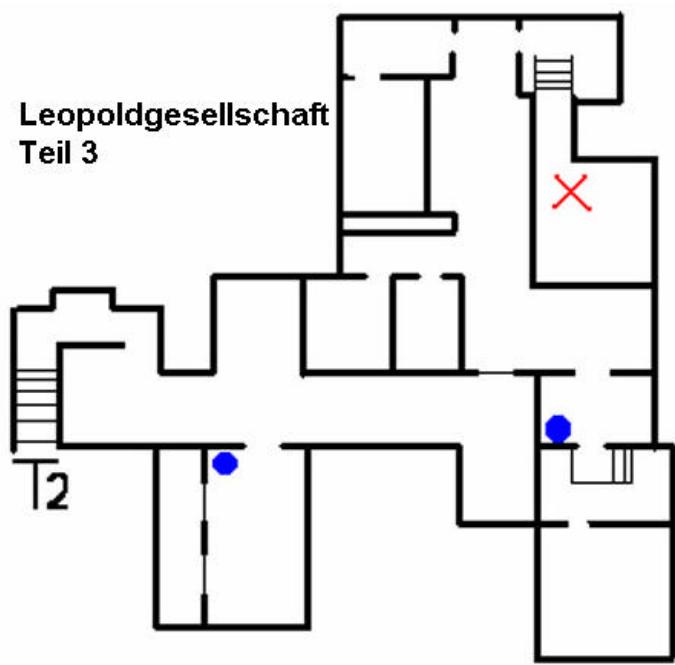
Leopoldgesellschaft Teil 1

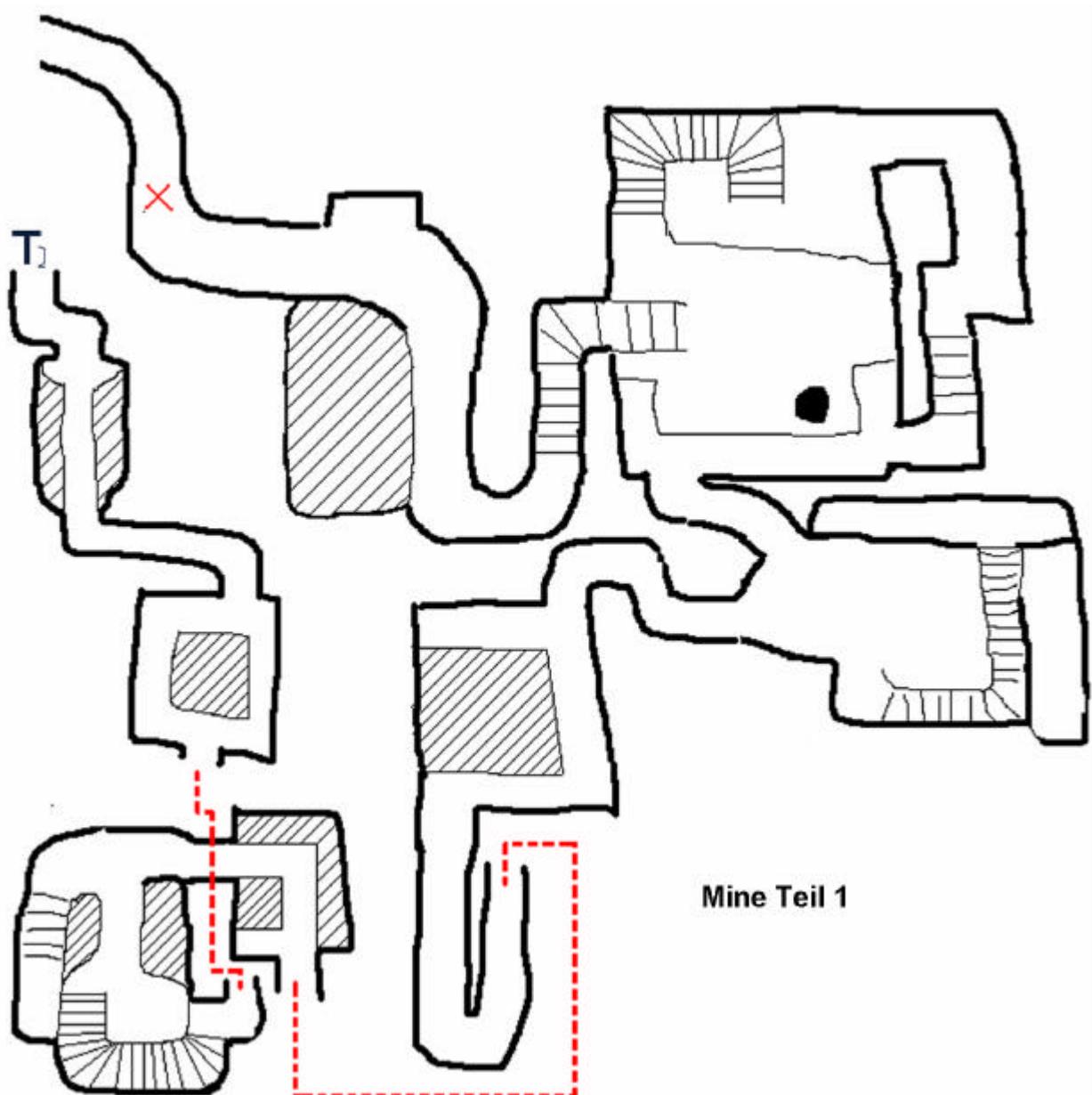


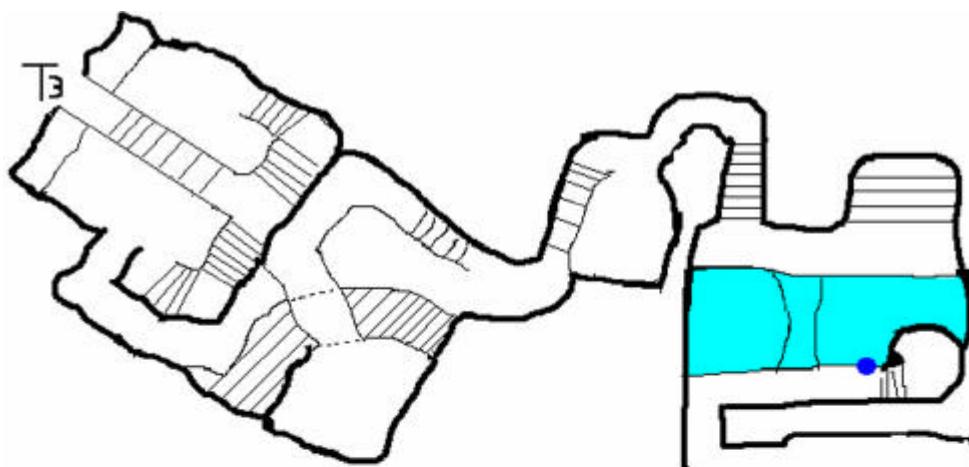
Leopoldgesellschaft Teil 2



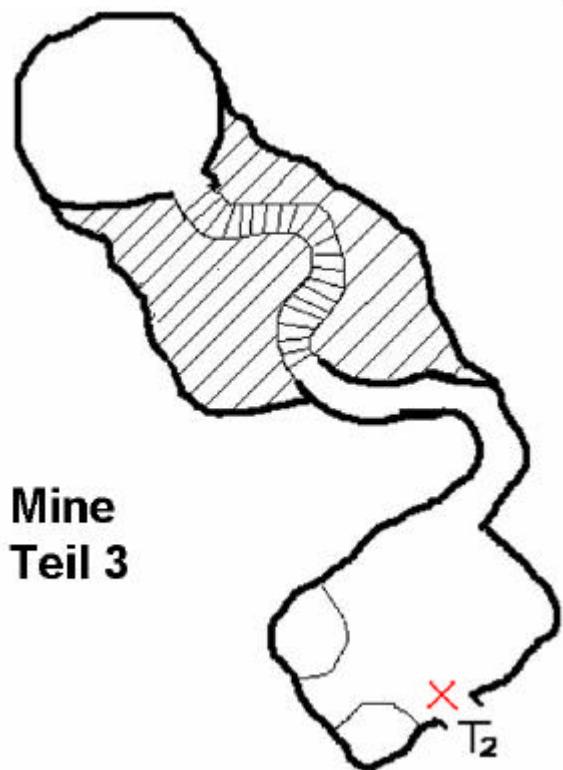
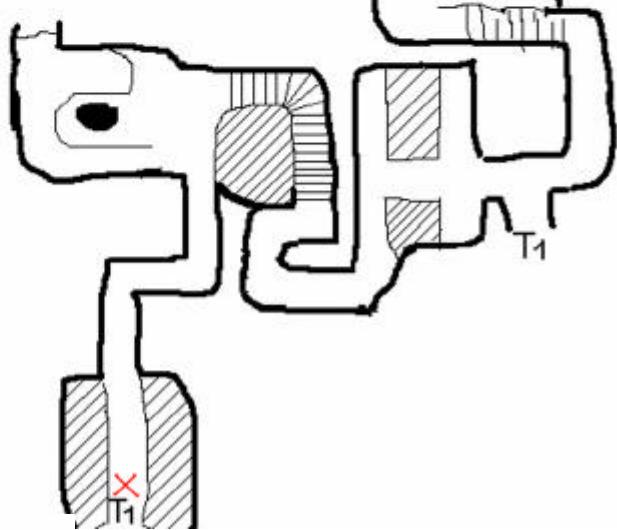
Leopoldgesellschaft
Teil 3





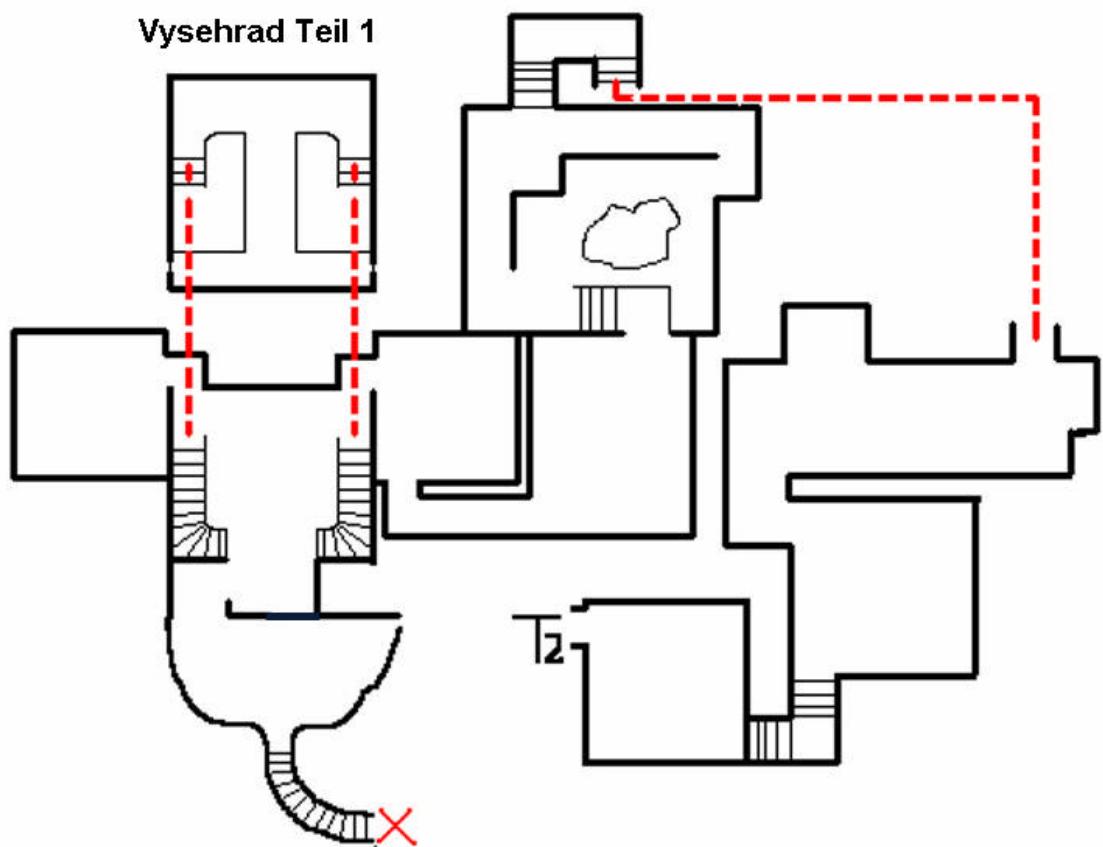


Mine Teil 2

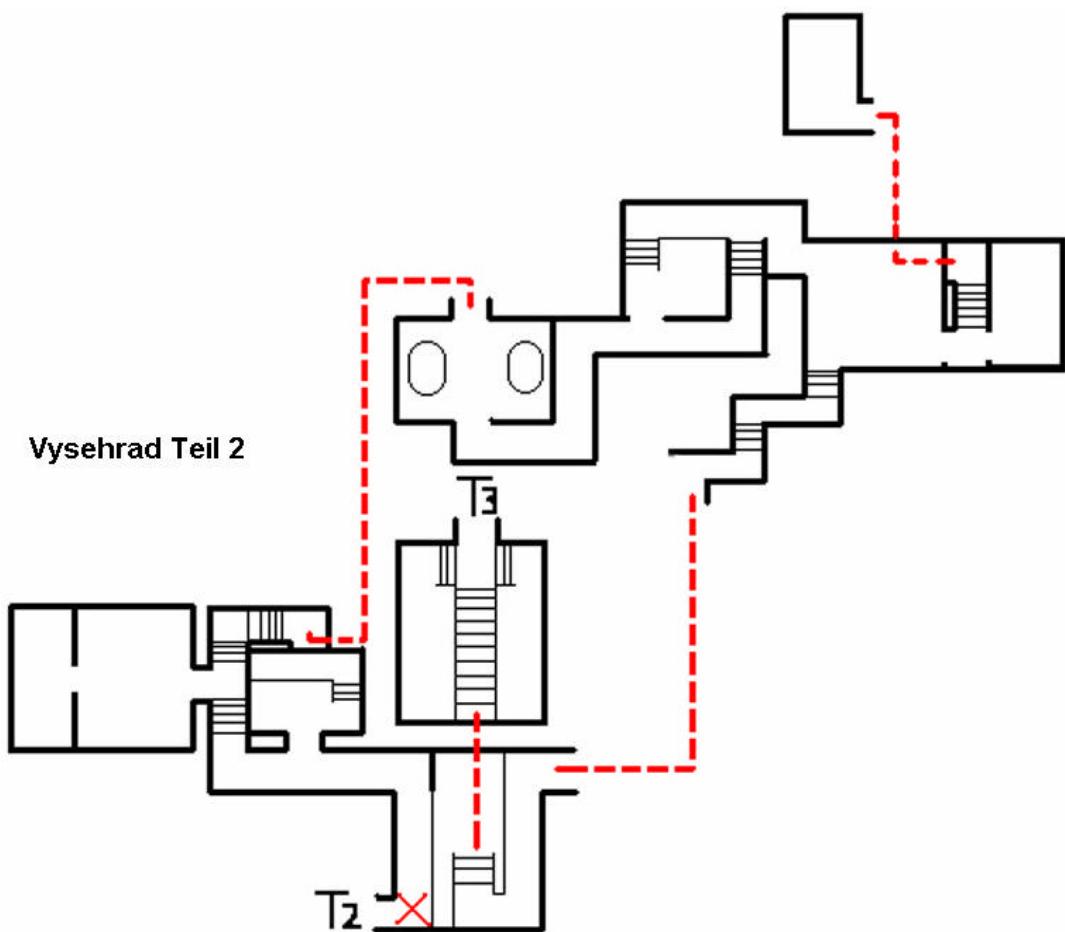


**Mine
Teil 3**

Vysehrad Teil 1



Vysehrad Teil 2



Vysehrad Teil 3 & 4

