Beherrschungsringe:

* Während Alaines Flucht links neben dem Haus verstecken und im Haus finden
* Wald südlich von Alatrin in der Kiste (ab Lv 45)
* 4x Vampirrennen gewinnen
* Tempel des Blutgottes Yagmanosh, westlich von Basalan
* Larius Höhle, nördlich des Tempel des Blutes (unterste Ebene am Ende)
* Schneewald östlich von Schloss Faryn, wenn man das Kind/den Dämon tötet
* Atronus, Kanalisation
* Wüstentempel südlich von Basalan, 3. UG
* Haus der Sumpfhexe, südlich von Theranis

Geister:

* Theranis
* Haus der Freudentränen, obere westliche Ecke
* Schneewiese westlich von Linnak
* Wald südlich von Uldar (Quest mit entführtem Schmied)
* Tempel des Blutes, 2. UG Geheimgang im NO
* Klippe NOO von Alatrin
* Schneewald östlich von Schloss Faryn
* Wald westlich der Glücksspielhöhle
* Schneewiese westlich von Uldur
* Schneewald nördlich von Uldur
* Schneewiese südl. von Atronus
* Sumpf westlich von Daliras haus
* Wiese NO von Festung Uldur
* Sumpf NO von Asgars Schloss
* Wüstentempel, Außenbereich, südlich von Bassalan
* Wald westlich von Basalan
* Festung Ulderlin, oberhalb des Wassergrabens
* Wiese zwischen 2 Gebirgen, NO von Lartyn

Pentagramme:

* Geheimgang am Fundort des Elras-Buches
* Atronus, Keller der Blutgottkirche
* Tempel des Blutes, unterstes Geschoss, Geheimgang SO
* Ebene auf Kontinent östlich vom Elrasturm
* Kl. Wüste nördl. von Hadrin
* Silbermine südlich von Hadrin
* Vereister Kontinentzipfel, weit südlich von Hadrin (ab Lv 35)
* Kreisrundes Gebirge südlich von Asgars Schloss, links neben der Wüste
* Gebirge nordwestlich von Erena, nördlicher Bereich
* Larius Höhle, nördlich des Tempel des Blutes
* Schneewald östlich von Schloss Faryn
* Wiese (Höhle) NO von Festung Uldur
* Haus des Nekromanten, UG, nördlich von Lartyn
* Wüstentempel südlich von Basalan, 3. UG

Vampirettikette (Bücher, Antworten können je nach Spieldurchlauf variieren):

* Band 1:
  + Linnak, Haus von Lord Avarus
  + Atronus, zentrales Haus mit Leiche in der Mitte
  + Lartyn, südöstlicher Hof
* Band 2: Linnak, Haus in der Mitte
* Band 3:
  + Haus der Freudentränen, EG unten rechts
  + Erena, Haus Mitte-O
* Band 4:
  + Turm, 1. Etage
  + Alatrin, NW Ärztehaus
  + Basalin, OG Gasthaus
* Band 5:
  + Hadrin, Gasthaus OG
  + Von Dalira markierter ort, 2. Haus
* Band 6:
  + Schloss Faryn, mittlerer Ostturm (Geschwungenes Glas)
  + Alatrin, SW Haus
  + Paldors Haus (NW von Latryn)
* Band 7:
  + Linnak, Schlafraum im Gasthaus, zu betreten über den Keller (Grau)
  + Larty NW Haus von Lord Rayh, OG
  + Schloss Faryn, NW-Gebäude, OG
* Band 8: Lartyn, NW Haus von Lord Reyh, EG (Worte)

Entscheidungen:

* Söldner erlösen (bei Linnak): + Menschlichkeit
* Kleines Mädchen töten (Schloss Faryn): -Menschlichkeit
* Raziel und … in Atronus, wer besser gekämpft hat:
  + Krieger: Stab Lv 15 (Stab des Kreuzzugs)
* Bestechung von Amy in Alatrin annehmen:
  + Beherrschungsring
  + Bei nicht-Annahme verschwindet sie

Skillbaum

* Vampirmagierin bringt +2 Geschwindigkeit (verdoppelt pro SkillbaumStufe)
* Vampirmagier bringt +2 magischer Angriff (verdoppelt pro SkillbaumStufe)
* Vampirkriegerin bringt +1 Abwehr (verdoppelt pro SkillbaumStufe)
* Vampirkrieger bringt +1 Angriff (verdoppelt pro SkillbaumStufe)
* Mann bringt +50 Max. LP (verdoppelt pro SkillbaumStufe)
* Frau bringt +20 BP (verdoppelt pro SkillbaumStufe)

Gemälde:

* Nr. 1: Lartyn, südöstliches Haus, EG
* Nr. 2: Atronus, Kanalisation
* Nr. 3: Uldur, Haus des Schmieds/Waffenhändlers, Keller
* Nr. 4: Basalan, Kirche (Mitte Westen), OG
* Nr. 5: Fluss südlich von Atronus, Haus OG
* Nr. 6: Schloss Faryn, Südost-Turm
* Nr. 7: Edyril, nordöstlichstes Haus
* Nr. 8: Paldors Haus, UG
* Nr. 9: Haus des Nekromanten, nördlich von Lartyn
* Nr. 10: Lucifers Haus, Sumpf südöstlich von Asgars Schloss
* Nr. 11: Alatrin, südwestliches Haus, OG
* Nr. 12: Baslan, Taverne NW, EG
* Nr. 13: Erena, Haus SO
* Nr. 14: Atronus, zentrales Haus mit der Unterführung und der darin hängenden Leiche
* Nr 15: Von Dariana markierter Ort, Haus 3
* Die Halle der Helden befindet sich nordwestlich von Festung Ulderin, hier kann man Seelenkristalle für 1000 Filar verkaufen (später höherer Preis)
* Vampiralchemist auf der Wiese nördlich von Asgars Schloss, westlich von Burg Horan (Südzipfel eines Gebirges)
* Geister können mit dem Kreuz des wahren Gottes absorbiert werden (Questbelohnung, man muss den Blutgott-kult in der Wüste vernichten)
* Bei einem Sieg über Arbor (Schneewald nördlich von Uldar) erhält man eine mächtige Rüstung
* In Erena gibt es im NW einen Händler für Artefakte (Ringe, Amulette)

Relevante Vampire

* Schloss Faryn: Madina – Kostet 6000 Filar, …
* Sumpf südöstlich von Asgars Schloss: Lucifer – erhöht Silberverkufspreis (+2)
* Wald südlich von Asgars Schloss/Lucifers Hütte: Jepchyn – verkürzt Folterdauer
* Hinrichtungs-Quest: Leif – Verkauft Bluttränke

Relevante Menschen

* Lartyn:
  + Lord Rayh (Erhöht Silberverkaufswert +2)
  + Velius (Verkauft Rüstungen)
  + Leia (stellt Blutpastete aus Blutelixier her)
* Basalan
  + Annkila (Mitte West)?
* Hadrin
  + Askul (verkauft Rüstungen)
* Erena
  + Macuros (verkauft Tränke)
  + Thorwald (verkauft Waffen)
  + Alyxan (+5% Atk bei 100% Leben)

Zauber (Kosten auf Stufe 95)

* 1 Rune (komplett)
  + Blutstärke (B): 50 BP, Ein Verbündeter, Erhöht Angriff um 20%
  + Eissplitter (E): 85 BP, Ein Gegner, Basisstärke 135, Eisschaden
  + Feuerball (F): 105 BP, Ein Gegner, Basistärke 130, Feuerschaden
  + Lichtstrahl (L): 85 BP, Ein Gegner, Basisstärke 125, Lichtschaden
  + Schattenstrahl (Sch.): 90 BPEin Gegner, Basisstärke 125, Schattenschaden
  + Schlaf (St.): 45 BP, Ein Gegner, 90% Chance auf Schlaf
* 2 Runen (komplett)
  + Feste Adern (2x B): 85 BP, Ein Verbündeter, Heilt Blutung, Immun gg. Blutung
  + Kühlen (2x E): 95 BP, Alle Verbündeten, Heilt Verbrennung
  + Verbrennen (2x F): 50 BP, 80% Chance auf Brennen
  + Kleine Reinigung (2x L): 70BP, Ein Verbündeter, Heilt Blind, Stumm, Todes-/Gift, Öl, Nass
  + Schwarzes Öl (2x Sch.): 55 BP, Ein Gegner, Reduziert Geschwindigkeit, Verursacht Öl
  + Schwäche (2x St.): 45 BP, Ein Gegner, reduziert Angriff um 10%
* 3 Runen (komplett)
  + Blutgeschick (3x B): 40 BP, Ein Verbündeter, Erhöht Ausweichen um 20%
  + Eishagel (3x E): 140 BP, Alle Gegner, Basisstärke 110, Eisschaden
  + Doppelte Explosion (F/F/F): 135 BP, 2 zufällige Gegner mit Basisstärke 105, Feuerschaden
  + Blitzschlag (3x L): 110 BP, 2 zufällige Gegner, Basisstärke 100, Blitzschaden
  + Nebelschleier (3x Sch): 130 BP, Alle Verbündeten, erhöht Ausweichen um 15%
  + Prismafunken (3x St): 75 BP, Ein Gegner, verursacht zufällig negative Zustände
  + Blutfrost (B/E/Sch): 100 BP, Ein Gegner, 500 Eisschaden, Verursacht Heilblocker
  + Verzweiflung (B/F/St): 100 BP, Ein Gegner, 50% Chance auf Verzweiflung (Selbstangriff)
  + Kleines Chaos (B/L/St): 115 BP, Ein Gegner, 80% Chance Verwirrung
  + Gewitter (E/F/L): 100 BP, Alle Gegner Basisstärke 50, Wasserschaden, Verursacht Nass
  + Gift (E/F/St): 60 BP, Ein Gegner, 90% Chance auf Gift
  + Schmerzriss (E/L/St): 85 BP, Ein Gegner, Verursacht 5 Stapel Schmerzriss
  + Trio-Feuer (F/L/Sch): 165 BP, 3 zufällige Gegner, Basisstärke 80, Statusschaden
* 4 Runen (komplett)
  + Blutregeneration (4x B): 60 BP, Ein Verbündeter, Regeneration, verbraucht aber Blut
  + Eisrüstung (4x E): 41 BP, Ein Verbündeter, +20% Abwehr, +20% Feuerresistenz
  + Feuerrüstung (4x F): 60 BP, Ein Verbündeter erhält Feueraura & Immun gg. Nass
  + Heilige Führung (4x L): 56 BP, Ein Verbündeter, +20% krit. Trefferchance
  + Dunkle Schatten (4x Sch): 116 BP, Alle Gegner, Basisstärke 100, Schattenschaden
  + Heil-Stigma (4x St): 52 BP, Ein Gegner, Verursacht Heilblocker
  + Eisklinge (2x B, 2x E): 37 BP, Ein Verbündeter, Angriffe basieren auf Eisschaden, Krit. Treffer +10%
  + Feuerklinge (2x B, 2x F): 45 BP, Ein Verbündeter, Angriffe basieren auf Feuerschaden, Angriff +15%
  + Lichtklinge (2x B, 2x L): 30 BP, Ein Verbündeter, Angriffe basieren auf Lichtschaden, Angriffe treffen immer
  + Schattenklinge (2x B, 2x Sch): 33 BP, Ein Verbündeter, Angriffe basieren auf Schattenschaden, +10% Chance auf Konterangriff
  + Geringes Elementschild (B, E, F, L): 176 BP, Alle Verbündeten, erhöht Magieressistenz um 20%
  + Blutopferung (B, E, L, Sch): 112 BP, Alle Verbündeten, heilt Verbrennung, Öl, Gift, Gefroren, Verwirrt und Beherrscht, verursacht Blutung
  + Frostlicht (B, E, L, St): 108 BP, Alle Gegner, 25% Chance auf Blind, 25% Chance auf Frostbrand
  + Lebensegel (B, F, L, Sch): 56 BP, Alle Verbündeten verlieren 1000 LP, der zaubernde erhält die Summe geheilt.
  + Brennendes Licht (B, F, L, St): 112 BP, Ein Gegner, Basisstärke 110, Lichtschaden, 40% Chance auf Verbrennung, 40% Chance auf Blind
  + Schicksalsbindung (B, L, Sch, St): 112BP, Alle Verbündeten, Wenn ein Verbündeter getötet wird, erleidet der Angreifer „Tod“-Status
  + Regenschauer (2x E, 2x F): 26 BP, Ein Gegner, Verursacht Nass
  + Lähmender Kristall (2x E, 2x L): 105 BP, Ein Gegner, Basisstärke 100, Eisschaden, 25% Chance auf Lähmung
  + Schwarzer Eisstrahl (2x E, 2x Sch): 105 BP, Ein Gegner, Basissträrke 50, Eisschaden, 40% Chance auf Blind, 30% Chance auf Gefroren
  + Geringer Frostbrand (2x E, 2x St): 52 BP, Ein Gegner, Verursacht Frostbrand
  + Lähmender Regen (E, F, L, St): 105 BP, Alle Gegner, 20% Chance auf Lähmung
  + Reinigender Regen (E, F, Sch, St): 82 BP, Alle Verbündeten, Heilt Verbrennung, Öl und Gift, Verursacht Nass
  + Feuerblitz (2x F, 2x L): 82 BP, 2 zufällige Gegner, Basisstärke 90, Blitschaden, 15% Chance auf Brennen
  + Schattenfeuer (2x F, 2x Sch): 187 BP, Ein Gegner, Schattenschaden, Verursacht 1500 Schaden
  + Fleisch zu Blut (2x F, 2x St): 18 BP, Ein Gegner, Ermöglicht Blutsaugen bei Gegnern, die sonst kein Blut haben, Effekt steigt mit der Zeit
  + Schwarzes Licht (2x L, 2x Sch): 97 BP, Ein Gegner, Basisstärke 140, Lichtschaden, 30% Chance auf Blind
  + Resistenz-Schwächung (2x L, 2x St): 93 BP, Ein Gegner, reduziert Magieabwehr, Immunität bleibt unverändert
  + Aggression (2x Sch, 2x St): 52 BP, Ein Gegner, +30% Angriff, -30% Abwehr
* 5 Runen (komplett)
  + Genesung (5x B): 75 BP, Alle Verbündeten, heilt Todes-/Gift, Blutung, Verfaulen, Frostbrand und einige LP
  + Einfrieren (5x E): 71 BP, Ein Gegner, 70% Chance auf Gefroren
  + Feuerschwall (5x F): 165 BP, Alle Gegner, Basisstärke 100, Feuerschaden
  + Blenden (5x L): 67 BP, Alle Gegner, 60% Chance auf Blind
  + Verhexen (5x Sch): 56 BP, Ein Gegner, Verursacht kontinuierlich Schaden und negative Effekte
  + Verdammnis (5x St): 75 BP, Ein Gegner, tötet nach 6 Runden („Verdammnis“)
* 6 Runen (komplett [vermutlich])
  + Aufopferung (6x B): 100 BP, Anwender stirbt, heilt LP übriger Verbündeter
  + Kalte Knochen (6x E): 37 BP, Alle Gegner, Reduziert Abwehr und Ausweichchance („Kalte Knochen“)
  + Tauen (6x F): 85 BP, Alle Verbündeten, heilt Gefroren, Frostbrand, Nass und kalte Knochen
  + Kettenblitz (6x L): 123 BP, 3 zufällige Gegner, Basisstärke 100, Blitzschaden, 10% Chance auf Lähmung
  + Schattenmantel (6x Sch): 60 BP, Ein Verbündeter, +50% Schattenschutz, +50% Lichtschutz, Schutz vor Verdammnis (Status, nicht Auwirkungen), Schutz vor Gift
  + Ätzender Nebel (6x St): 138 BP, Alle Gegner, Basisstärke 60, Statusschaden, -20% Abwehr
  + Eisklingen-Aura (4x B, 2x E): 93 BP, Alle Verbündeten, Angriffe basieren auf Eisschaden, +10% Chance auf krit. Treffer
  + Feuerklingen-Aura (4x B, 2x F): 93 BP, Alle Verbündeten, Angriffe basieren auf Feuerschaden, +15% Angriff
  + Lichtklingen-Aura (4x B, 2x L): 63 BP, Alle Verbündeten, Angriffe basieren auf Lichtschaden, Angriffe treffen immer
  + Schattenklingen-Aura (4x B, 2x Sch): 75 BP, Alle Verbündeten, Angriffe basieren auf Schattenschaden, +10% Chance auf Konter
  + Eile (4x B, 2x St): 150 BP, Ein Verbündeter, Extra Zuschlagen bei Angriff
  + Eisresistenz (2x B, 4x E): 33 BP, Ein Verbündeter, +50% Eisresistenz
  + Eisige Heilung (2x B, 2x E, 2x St): 75 BP, Ein Verbündeter, Heilt LP, Verursacht Gefroren
  + Feuerresistenz (2x B, 4x F): 41 BP, Ein Verbündeter, +50% Feuerresistenz
  + Berserkerwut (2x B, 2x F, 2x L): 45 BP, Ein Verbündeter, +30% Angriff, automat. Angriff
  + Lichtresistenz (2x B, 4x L): 30 BP, Ein Verbündeter, +50% Lichtresistenz
  + Blutschild (2x B, 2x L, 2x Sch): 82 BP, Ein Verbündeter, reduziert LP-Verlust im Austausch für BP
  + Schattenresistenz (2x B, 4x Sch): 30 BP, Ein Verbündeter, +50% Schattenresistenz
  + Seelensammler (2x B, 2x Sch, 2x St): 187 BP, +50% Chance für den Anwender nach einem Kampf zusätzliche Seelen zu erhalten
  + Apokalypse (B, E, F, L, Sch, St): 183 BP, Alle Gegner, zuf. Feuerschaden, zuf. Zustände
  + Giftklingen-Aura (2x B, 4x St): 108 BP, Alle Verbündeten, 50% Chance auf Gift bei normalem Angriff
  + Großer Regenschauer (4x E, 2x F): 60 BP, Alle Gegner, 90% Chance auf Nass
  + Frostiger Strahl (4x E, 2x L): 97 BP, Ein Gegner, Basisstärke 120, Eisschaden, 30% Chance auf Frostbrand
  + Eisige Schatten (4x E, 2x Sch): 180 BP, Alle Gegner, Basisstärke 80, Schattenschaden, 25% Chance auf Blind, 15% Chance auf Gefroren
  + Heißer Regen (2x E, 4x F): 131 BP, Alle Gegner, Basisstärke 90, Wasserschaden, Verursacht Nass
  + Schwarzer Regen (2x E, 2x F, 2x Sch): 123 BP, Alle Gegner, Basisstärke 80, Wasserschaden, 70% Chance auf Nass, 20% Chance auf Blind
  + Blockendes Eis (2x E, 4x L): 45 BP, Ein Gegner, -25% mag. Angriff
  + Todesblitz (2x E, 2x L, 2x Sch): 112 BP, Ein Gegner, Basisstärke 120, Blitzschaden, 15% Chance auf Tod
  + Dunkle Kristalle (2x E, 4x Sch): 108 BP, Alle Gegner, Basisstärke 90, -20% mag. Abwehr
  + Saugender Herzkristall (2x E, 4x St): 67 BP, Ein Gegner, Basisstärke 50, Statusschaden, Absorbiert jede Runde LP vom Gegner
  + Starker Feuerblitz (4x F, 2x L): 123 BP, Alle Gegner, Basisstärke 130, Blitzschaden
  + Geringer Feuerfluch (4x F, 2x Sch): 101 BP, Ein Gegner, Basisstärke 120, Feuerschaden, Verursacht Heilblocker, 50% Chance auf Blind
  + Lavaklinge (4x F, 2x St): 37 BP, +20% Chance auf Brennen bei phys. Angriffen
  + Blendender Feuerblitz (2x F, 4x L): 150 BP, 4 zufällige Gegner, Basisstärke 80, 20% Chance auf Blind, 10% Chance auf Brennen
  + Schattenfegefeuer (2x F, 4x Sch): 300 BP, Alle Gegner, Verursacht 2000 Schattenschaden
  + Gifthauch (2x F, 2x Sch, 2x St): 93 BP, Alle Gegner, 50% Chance auf Gift
  + Massen-Fleisch zu Blut (2x F, 4x St): 37 BP, Alle Gegner, erlaubt Blutsaugen bei Gegnern ohne Blut, Effekt verstärkt sich mit der Zeit
  + Schwarzer Kettenblitz (4x L, 2x Sch): 123 BP, Ein Gegner, Basisstärke 105, Blitzschaden, Trifft 2x, 25% Chance auf Blind, 25% Chance auf Brennen
  + Magierbann-Klinge (4x L, 2x St): 48 BP, Ein Verbündeter, +25% Chance auf Stille bei Angriff
  + Schwarze Lichtexplosion (2x L, 4x Sch): 138 BP, Alle Gegner, Basisstärke 90, Schattenschaden, 20% Chance auf Blind
  + Große Resistenzschwächung (2x L, 4x St): 150 BP, Alle Gegner, verringert magische Abwehr
  + Dunkelklinge (4x Sch, 2x St): 37 BP, Ein Verbündeter, 25% Chance auf Blind bei Angriff
  + Große Aggression (2x Sch, 4x St): 105 BP, Alle Gegner, +30% Angriff, -30% Abweh
* 7 Runen
  + Aura der Blutstärke (7x B): 130 BP, Alle Verbündeten, Erhöhtz Angriff um 20%
  + Großes Verbennen (7x F): 125 BP, Alle Gegner, 70% Chance auf Brennen
* 8 Runen
  + Gefühl der Rache (8x B): 60 BP, Ein Verbündeter, Erzeugt RP pro Runde
  + Feuerbombe (8x F): 55 BP, Ein Gegner, Verursacht „Feuerbombe“
* 9 Runen
  + Blutmacht (9x B): 120 BP, Alle Verbündeten, Max-LP +20%
  + Feuerrüstungs-Aura (9x F): 145 BP, Alle Verbündeten, Feueraura, Immun gg. Nass
* 10 Runen
  + Bluttranszendenz (10x B): 300 BP, Ein Verbündeter, Immun gg. Physischen Schaden, man erleidet doppelt Magieschaden
  + Inferno (10x F): 210 BP, Alle Gegner, Basisstärke 130, 70% Chance auf Verbrennen, Feuerschaden