

Komplettlösung

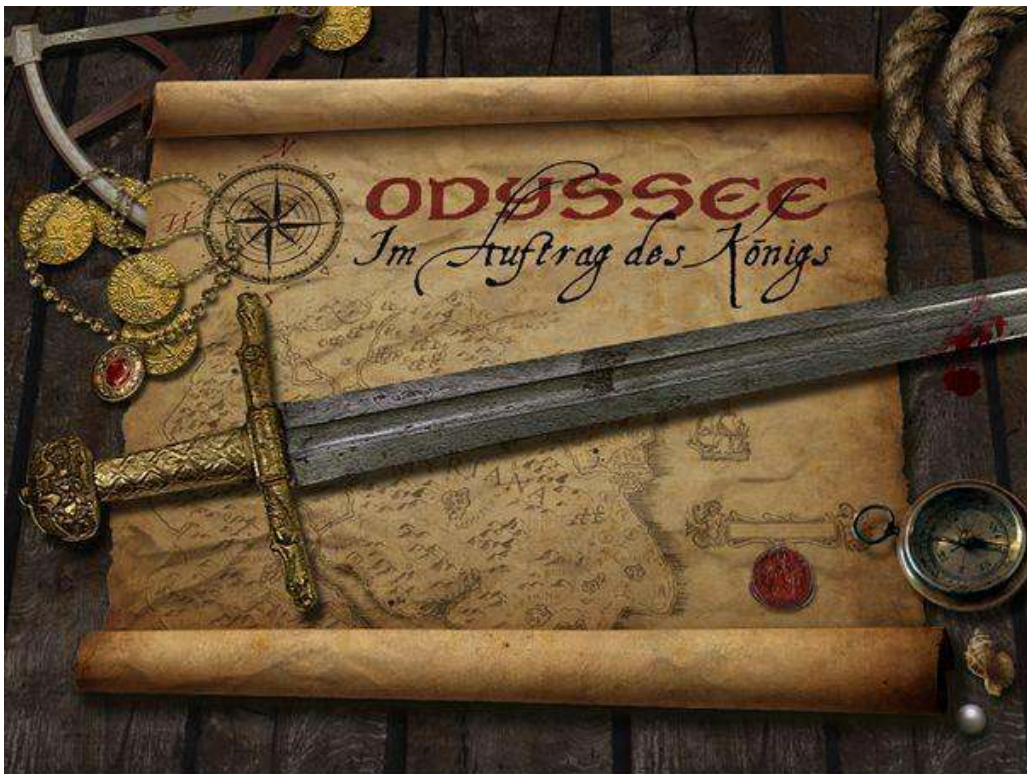
zur Gothic II DNdR-Mod

ODYSSEE

Version 2.45

von **VV0113**

erste Version bis Khorinis von **Fafnirs Erbe**
vielen Dank auch an **blackpirate** für unzählige Inhalte



Lieber Gothic-Freund,

du bist der Soldat Roland, im Dienste des Königs, und dein sehnlichster Wunsch ist es Paladin zu werden. Doch das geht an deinem jetzigen Standort nicht. Also entschließt du dich die Insel zu verlassen, und dich den Herausforderungen, die dich an dein Ziel bringen sollen zu stellen. Doch was du noch nicht weißt, damit ist dein Schicksal noch nicht erfüllt. Begib dich also auf die große Reise und stelle dich den zahlreichen Aufgaben, die es zu lösen, und harten Kämpfen, die es an vielen Orten zu bestehen gilt. Es wird eine wahre Odyssee.

Damit du nicht ganz alleine stehst und falls du bei der einen oder anderen Aufgabe nicht weiter weißt geben wir dir diese Komplettlösung an die Hand. Möge sie dir im Zweifelsfall hilfreiche Unterstützung sein.

Wir wünschen dir Kurzweil und sehr viel Spielspaß, dein Odyssee-Mod-Team

Inhaltsverzeichnis

Erste Schritte	13
Installation	13
Systempack	13
Allgemeines	13
Generelle Tipps	13
Ich kann keine Ringe/Amulette anlegen, ein Item ohne Textur ist equipped	14
Neue Talente	14
Weltwechselproblem im 4. Kapitel	14
Versteckte Fundorte	14
Rüstungen und Freund/Feind KI	14
Niederschlagen/Töten	14
Schneller Looten	15
Inventarslots	15
Beten	15
Schadensberechnung	15
Tabak	16
Nicht auffindbare Gegner	16
Speichern	16
Permanente Boni	16
Monster/Gegner	16
Drachenrufrune	17
Lernpunkteinsatz	17
Schürfen	17
Magiewissen abfragen	18
Teleportrunen und Karten	18
Der Gothic Variablen Editor - GVE	20
Marvin-Modus	20
Kapitel 1	21
Athanos	21
Paladin	21
Arrest	22
Neuigkeiten aus Vengard	22
Grundausbildung	22
Olegs Laute	22
Olegs Lied	22
Geheimes Reiseziel	22
Der Alchemist	23
Das geheimnisvolle Schiff	23
Anheuern	23
Proviantverteilung	23
Lurkerproblem	23
Die vermisste Pfeife	24
Fleischkeulen für Jonathan	24
Die Wölfe von Athanos	24
Ein Schwiegersohn für Johann	24
Der Verräter	24
Heudiebe	24
Nachtwache	24
Alte Geschichten	25
Verschwundene Waffen	25
Die Schmugglerhöhle	26
Der Rattenkönig	26
Die alte Bibliothek	26
Die rote Mine	26
Gefährliche Bücher	26
Raimunds Schlaf	27
Heil- und Manatränke	27

Das Horn eines Schattenläufers	27
Lebensmittelversorgung	27
Fischfang	27
Der verlorene Turmschlüssel	28
Apfelernte	28
Rattenplage	28
Hilfe bei der Jagd	28
Zutaten für Seian	29
Das Lurkernest	29
Der Alte Wachturm	29
Kundschafter	29
Bewachung der roten Mine	29
Der Rivale	29
Xardas Tagebücher	29
Der verschwundene Matrose	30
Paladinschwerter	30
Die versunkene Flotte	30
Wertvolles Öl	31
Der Büchsenmacher	31
Ein Brief an Vater und Mutter	31

Kapitel 2 31

Kriegsschiff "Albatros"	31
Bootsmann	31
Das Unterdeck der Albatros	32
Schiffsdienst	32
Hilfe für den Schiffskoch	32
Gestohlener Proviant	32
Piratengold	32
Wettsaufen mit Halvar	33
Kampf gegen die Orks	33
Respekt	33
Strandgut	33
Fische für Albin	33
Vermisster Sextant	34
Mieser Schläger	34
Sumpfkrauthandel	34
Lichtzauber für Ernst	34
Haralds Rüstung	35
Soldauszahlung	35
Pflanzen für Wulfias	35
Erzwaffe	35
Ausguck	35
Die Insel Kondehra	35
Die Insel Kondehra	35
Die Orkflotte	35
Der graue Wolf	36
Der verschwundene Innosschrein	36
Zugang zu Sandrocks Burg	37
Sandrock ist langweilig	37
Ratten im Hafen	39
Gesunkenes Schiff	39
Gyges hat seinen Hirtenstab verloren	40
Heidelinde und Brosius	40
Griseldas wichtiger Auftrag	40
Piratengoblins	40
Proviant für Sandrock	40
Ring der Geschwindigkeit	41
Die Insel Tamora	41
Unruhen auf Tamora	41
Die Orksöldner	41

Ein Weg zum Statthalter	42
Ein zwielichtiger Berater	42
Verschlossener Keller	42
Pfeile für Finko	42
Blaulieder für den Barkeeper	43
Wacholderbeeren	43
Honigwaben	43
Der Tote im Sumpf	44
Ein wertvolles Buch	44
Bestechung der Wache	44
Hans und sein Ulmenbogen	44
Keilerfelle für Markus	44
Das Geheimnis des Dieners	45
Gespenster	45
Spuk im Burgsaal	45
Poltergeister	45
Der Mann im Kerker	45
Verhandlungen mit Jacko	46
Die Minen von Tamora	46
Salzmine	46
Erzmine	46
Silbermine	46
Ein königliches Kleid	46
Buddler für Tamora	47
Das verlassene Haus	47
Der Stammler	47
Vergrabener Schatz	48
Nachricht vom Wachturm	48
Der Dieb	48
Adanosschrein	49
Der Greif	49
Die Chroniken von Tamora	49
Der versunkene Turm	49
Taschendiebstahl	50
Rückkehrquests für Tamora 3.-6. Kapitel	50
Angriff der Orks	50
Kriegstrolche	50
Orkische Kriegsschiffe	50
Angriff aus der Unterwelt	50
Die Insel Adarmos	50
Die Insel Adarmos	50
Korsaren auf Adarmos	51
Der Weg zu Rosh	51
Der Späher der Korsaren	51
Der Schmied Vico	51
Eriks Amulett	51
Fleisch fürs Lager	52
Bjorns Kräuter	52
Der Schatz des Dorfes	52
Der Schwarzmagier Zyon	52
Der gefundene Zettel	52
Emilios Desaster	52
Informationen über Rosh	53
Der verlorene Sohn	53
Der Drückeberger	53
Rückkehrquests für Adarmos 3.-6. Kapitel	53
Garriks Rückkehr	53
Abrechnung mit Rosh	53
Mächtige Golems	53
Botschaft für Pyrokar	54
Botschaft nach Tamora	54

Das Handelsschiff	54
Das Handelsschiff	54
Fieber an Bord	54
Rum für Björn	55
Zugang zum Laderaum	55
Die Insel Khorus	55
Proviantaufnahme	55
Orks auf Khorus	55
Die Befreiung von Khorus	55
Die Orkpatrouillen	56
Der Leuchtturm von Khorus	56
Vikas	56
Das heilige Buch	56
Medizin für Valine	56
Die Frau vom alten Steinkreis	56
Nerventrunk für Kolwin	57
Wargfelle	57
Fleisch für Loga	57
Ferell	57
Rückkehrquests für Khorus 3.-5. Kapitel	57
Wo ist Kolwin	57
Das Orkschiff	58
Der Gefangene	58
Brief in orkischer Sprache	58
Erz für den König	58
Schwarzmagier auf Khorinis	58
Wichtige Missionen auf Khorinis	59

Kapitel 3	59
Die Insel Khorinis	59
Wo ist Lord Hagen?	59
Gefahr durch Warane	59
Fluchthelfer	60
Ein Bier gegen den Durst	60
Der Leuchtturm von Khorinis	60
Orksöldner auf Khorinis	60
Der Maler	61
Vater und Mutter	61
Ork gesucht	61
Finde Heckard	61
Zeichenpapier	61
Bilderverkauf	62
Heckards Armbrust	62
Die rote Laterne	62
Rückeroberung von Khorinis	62
Besonderer Heiltrunk	63
Seltsame Lurker	63
Orks auf den Bauernhöfen	63
Orks auf Lobarts Hof	63
Orks auf Sekobs Hof	63
Orks auf Bengars Hof	63
Orks auf Akils Hof	64
Zwielichtiger Umgang	64
Essen für Grom	64
Lagebericht	64
Miese Typen	64
Loyalität der Orksöldner	65
Homer	65
Schwarzmagier vor Xardas Turm	65
Das Buch in Xardas Turm	66
Zugang zum Gefängnis	66

Wache für den Leuchtturm	66
Der gefangene Paladin	66
Nachricht für Karosh	67
Arenakämpfe	67
Donshak	67
Botschaft an das Orkheer	67
Tränke vom Alchemisten	67
Bündnisangebot	68
Streit zwischen Rittern	68
Grimok	68
Der Einsiedler in den Bergen	69
Gilberts Goblinproblem	69
Gilberts Erzkasten	69
Ungeheuer in der Mine	69
Belagerung des Klosters	69
Spruchrollen für Lord Andre	70
Ein Gebet für die Paladine	70
Gefährliche Höhle	70
Waffengefährte für Khorinis	70
Runenreise mit Tarrok	70
Der verschollene Novize	71
Verlorenes Kräuterbuch	71
Alte Magie	71
Deserteure	71
Gregors Bande	71
Orks am Pass	72
Muttersöhnchen	72
Bospers Rettung	72
Der Verbannte	72
Joras Gold	73
Die Diebesgilde	73
Rengarus Raubzug	73
Abreibung für Gerbrandt	74
Alte Rüstung	74
Die Sternwarte	74
Die Gruft der Paladine	74
Suche Xardas in Varant	75
Das Orklager	75
Till in Gefahr	75
Das Vertrauen der Söldner	75
Anschlag auf Lord Andre	76
Dar will rauchen	76
Heilmittel für Rod	76
Der Ring des Wassers	76
Wolfsjagd	76
Orkwache	76
Xardas' Beschwörungsbücher	76
Boten der Finsternis	76
Botschaft an Lord Baldwin	77
Spitzhacken	77
Abreibung für Herek	77
Das Fischerdorf	77
Der vermisste Wassermagier	77
Die Teleportsteine	78
Die Kraft der Fokussteine	78
Das unbekannte Tal	78
Der Admiral	78
Das Ritual	78
Totenschädel	79
Herz eines Feuergolems	79
Magischer Stab	79

Piratenwrack im Sumpf	79
Schatzsuche im Sumpf	80
Jharkendar	80
Ein böser Geist	80
Die Höhle der Oger	80
Das Lager der Piraten	80
Mächtige Waffe	80
Das Piratenschiff	80
Skip	81
Teleport im Canyon	81
Ein Drink für Brandon	81
Alligatorenjagd	81
Versteck der Alligatoren	81
Streit im Piratenlager	81
Piratenbeute	82
Steintafelsuche	82
Die Goldmine der Banditen	82
Der Adanostempel	82
Finderlohn	82
Rückkehrquests für Khorinis 4.-5. Kapitel	82
Die Reste der Orkarmee	82
Schergen Belians	83
Sieben Pflanzen	83

Kapitel 4 83

Die Burg von Vengard	83
Vengard	83
Stürmischer Ozean	83
Der Sturm	83
Das Leck	83
Die Ratten der Albatros	84
Mann über Bord	84
Der Schiffbrüchige	84
Varant allgemein	85
Unerträgliche Hitze	85
Der Tempel von Aschdod	85
Wichtig: Orks in Varant	86
Wichtig: Für die Nomaden	86
Wichtig: Der Weg der Assassinen	86
Unheimliche Ruinen	86
Prampek will ins Lager	86
Der Ruf der Ahnen	86
Der Schatz in der Klosterruine	86
Proviand für die Löwenjäger	87
Felle für die Löwenjäger	87
Aslan	87
Schatzsuche in der Pendelhöhle	87
Krieger aus Nordmar	87
Lars Waffen	87
Die geheimnisvolle Höhle	88
Zugang nach Aschdod	88
Rauhbeins Hinweis	88
Schatzsuche in der Ruine	88
Schatzsuche in Küstenhöhle	88
Schatzsuche über Quelhöhle	88
Salhadins Beute	88
Fischerdorf Patara	88
Zugang zur Wüste	88
Die Frau des Fischers	89
Unverschämte Korsaren	89
Wertvolle Perlen	89

Das Ungeheuer	89
Sumpfkraut für Gor Assur	89
Gefräßige Krokodile	89
Hungerleider	89
Schildkrötenfleisch	90
Fleischkeulen für Drompek	90
Der Dorfälteste	90
Caine	90
Nemroschs Orklager in der Wüste	90
Artefakte	90
Yussuf braucht Fleisch	91
Ruinencrawler	91
Ugar	91
Geflohene Sklaven	91
Sklavenjägerhunde	92
Der Spieler	92
Kopfgeldjagd	92
Tomatenernte	92
Aufseher	92
Das unheimliche Haus	93
Die Katakomben von Ugar	93
Der tote Juwelenhändler	93
Mansur	94
Abgezockt	94
Ein Bett in Ugar	94
Mehl für die Stadt Ugar	94
Gefahr durch Schattenläufer	94
Reiche Beute	94
Das Gold von Amarna	94
Der Tempelschatz	95
Die Schatzjäger	95
Bahals Tabak	95
Geheimer Handel	95
Vertrauensbeweis	95
Der Löwenjäger	96
Rettung der Sklaven	96
Ein mächtiger Zauber	96
Skelron	96
Starkes Kraut	96
Crawler in der Mine	97
Audienz bei Tartaron	97
Schwarzmagierbuch	97
Schwarzmagierschule	97
Die Straßenräuber von Ugar	97
Schatzsuche in den Katakomben	97
Die Mietnomaden	97
Amarna	98
Korn für Sanchez	98
Zugang zur Festung Amarna	98
Verwandlungsspruchrolle	98
Waren aus Ishtar	98
Audienz bei Belasar	98
12 Erzbrocken für Bayar	98
Belasars Truhe	99
Roccas Ring	99
Kopfgeldjagd in Amarna	99
Hassans Amulett	99
Erz für Bayar	99
Botschaft zum Beliarturm	99
Das Geschäft	99
Das Attentat	100

Pass	100
Das große Tor am Pass	100
Sohrabs Gold	100
Sohrabs Haus	100
Diebstahl bei Sohrab	100
Der namenlose Held	101
Die Bruderschaft des Schläfers	101
Eine Karte für Diego	101
Belarturm	101
Felle für Amir	101
Wüstenwölfe am Turm	101
Die Geister der Toten	101
Ein Schwert für Malik	101
Der Belarturm	102
Der gefangene Nomade	102
Saids Nomadenlager	102
Waffenbündel	102
Alte Steintafeln	102
Der Wassermagier Mercurius	102
Greifenjagd	102
Das göttliche Artefakt	102
Der Fluch von Tadmor	103
Pantherjagd	103
Werbung um Selima	103
Lurker an der heiligen Quelle	103
Snapperhäute für Bahram	103
Küstenwache	103
Alis Wüstenräuber	103
Die Nomaden	104
Unsicherer Karawanenweg	104
Teleportsteine	104
Karawane	104
Der fremde Krieger	104
Schakale	105
Tausche Schlüssel gegen Rum	105
Der Kampf um Aschdod	105
Westvariant	105
Gefährliche Oase	106
Räuberbande im schwarzen Turm	106
Pflanzen für Dominikus	106
Geheime Bibliothek	106
Schatzsuche in der Westwüste	106

Kapitel 5

106

Varant allgemein	106
Der Spitzel	106
Die Arena von Aschdod	106
Die Jäger von Aschdod	107
Schatzsuche bei Aschdod	107
Diebstahl in Aschdod	107
Audienz bei Almansor	107
Tangrok und Kruschok	107
Nemrosh	107
Zutaten für Alvarez	108
Feuergolemherzen	108
Skelettknochen	108
Dämonische Geister	108
Räuberische Orks	108
Hungrige Sandcrawler	108
Geschäfte in Aschdod	108
Der Urdrache	109

Räuber in den Bergen	109
Kopfgeldjagd in Aschdod	109
Die Grabkammer	109
Abrechnung mit Hakam	110
Djaudar braucht mehr Männer	110
Der Ausgestoßene	110
Zugang zum Tempel	110
Passwache	110
Tartaron	111
Tamaras Brüder	111
Die Befreiung von Ugar	111
Unheimliche Gestalten	111
Die Gefangenen von Aschdod	111
Die Befreiung von Amarna	111
Die Befreiung von Aschdod	111
Kampf um Amarna	112
Das Orklager in der Wüste	112

Kapitel 6 **113**

Auf hoher See	113
Seeschlacht	113
Athanos	113
Das Heer der Untoten	113
Untote am Hafen	113
Untote im Dorf	113
Zugang zur Burg	113
Suche nach Überlebenden	113
Untote im Wald	114
Untote in der Burg	114
Lord Sintrams Rune	114
Mendozas Pirateninsel	114
Die Insel der Korsaren	114
Mendozas abtrünnige Crew	114
Das Tagebuch des Korsaren	114
Mendozas Schatz	114
Vengard	115
Die Festung	115
Wertvolle Innosstatuen	116
Das Grab des Nordmarkkriegers	116
Orks in Vengard	116
Das Belagerungsheer	116
Besorgungen für den Vogt	116
Lees Rache	116
Botschaft für Ganelun	117
Der Beliartempel des Westens	117
Ein Novize hinter Gittern	117
Nolan	118
Flucht aus dem Kerker	118
Angriff auf Vengard!	118
Kundschafter vor Vengard	118
Überlebende in Vengard	118
Verschundener Schmuck	118
Waffenbündel für Wieland	119
Feuermagier in der Stadt	119
Eine Verschwörung	119
Die Anführer der Verschwörung	120
Das Ritual von Gotha	120
Finstere Gestalten	120
Jagd auf Joe	120
Bericht an den König (Schlussquest)	120
Montera	121

Das Nest der Pestratten	121
Beseitige die Plündererbanden	122
Die Suche nach Ritter Hector	122
Die Rebellen in den Bergen	122
Orklager	122
Broddolf	122
Das Lager der Waldläufer	122
Degenhart	122
Niko	123
Wespennest	123
Das Wrack	123
Orkangriff auf die Waldläufer	123
Orkbesatzung von Gotha	123
Ein Duell	123
Der Dämon von Gotha	123
Das Tal der Dachse	124
Faring	124
Die Klinge des gefallenen Paladins	124
Ortegas Bande	125
Beuteanteil	125
Der Wachturm von Faring	125
Die Rebellen von Faring	125
Verstärkung für die Rebellen	125
Orkkarawane aus Nordmar	125
Der Bauer und das Ungeheuer	126
Adrian	126
Bote der Rebellen	126
Jokers Verfolger	126
Ortegas Versteck	126
Verirrte Schafe	126
Banditenplage	127
Nordmar	127
Suche Xardas in Nordmar	127
Schatzsuche im ewigen Eis	127
Erzversteck	128
Orklager bei Xardas Turm	128
Snorres Grab	128
Der Ahnenstein	128
Auf dem Weg zum Turm	128
Die Erzmine des Erzclans	128
Erz für Olaf	128
Eisige Kälte	129
Säbelzahnfelle für Dag	129
Die Schneebestie	129
Milten will zum Erzclan	129
Buch im alten Wachturm	129
Eiscrawlereier	129
Der Eisdämon	130
Der Beliartempel des Nordens	130
Der Wächter von Isagrath	130
Fischdiebe	130
Orkische Piraten	131
Der Clan der Berserker	131
Jagd auf Eiswölfe	131
Ripperjagd	131
Lästige Goblins	131
Verschollen im Eis	131
Aufbruch zu den Tempelruinen	131
Orkischer Verfolgungstrupp	132
Trollhöhle	132
Altes Erbstück	132

Berserker-Brückenwache	132
Minental	132
Zugang zum Minental	132
Finde Lord Hagen	132
Finde die Drachen	132
Rückeroberung der Burg	133
Die alte Mine	133
Verhandlungen mit Urshak	133
Albrecht	133
Shrats Sumpfhaie	134
Das Orkheer im Minental	134
Orks hinter der Palisade	134
Belagerung von Hagens Paladinen	134
Fanatische Temppler	134
Das Böse im Minental	134
Ein Opfer für Beliar	134
Uulumulu	134
Die Schiffe der Orks	135
Der Tempel des Schläfers	135
Kneipe im Minental	135
Pats Pfeife	135
Ray	135
Roter Tränenpfeffer	135
Die Klosterruinen	136
Xardas Turm im Minental	136
Überfall der Banditen	136
Provianddiebstahl	136
Die Toten der Orks	136
Biff	136
Kapitel 7	137
Irdorath	137
Der untote Magier	137
Geheimer Zugang zur Insel	137
Das schwarze Kastell	137
Drachen	137
Dracheneier	137
Der Beliartempel des Ostens	137
Ganeluns Verrat	138
Überblick über die Hauptstoryline	138
Appendix: Insertcodes	139
Nahkampfwaffen	139
Fernkampfwaffen	148
Wichtige und Questitems	149
Rüstungen	157
Ringe	161

Erste Schritte

Installation

Ihr benötigt für die Installation eine laufende Gothic 2 DNdR Installation auf dem Rechner. Folgt nun den Installationshinweisen für eure jeweilige Version im Startpost des Releasethreads im Modifikationsforum oder im Downloadbereich von Odyssee:

<https://forum.worldofplayers.de/forum/forums/101-Modifikationen>

https://www.worldofgothic.de/dl/download_522.htm

Nicht vergessen: das neueste Systempack und die aktuelle Odyssee_Speech installieren! Falls es unter Windows 10 nicht läuft: Als Admin ausführen, sowie Gothic2.exe und die des ModStarters auf XP SP3 umstellen. Man startet das Spiel immer mit der GothicStarter.exe und NICHT mit der GothicStarter_mod.exe.

Falls bei euch die Installation nicht funktioniert, oder euch zu nervig ist, schaut doch mal, ob das Tool Spine eventuell etwas für euch ist. Es ist vom Prinzip her ähnlich, wie Steam und übernimmt für euch die Installation und Konfiguration von Gothic sowie Mods. Für Spine Support, bitte im aktuellen Thread fragen.

<https://forum.worldofplayers.de/forum/threads/1509647-RELEASE-Spine-Mod-Manager-5> (aktuell im Dez. 2017)

Falls bei euch das Intro des Spiels fehlt:

Es gibt eine Kopie von dem Video mit dem Namen "DERTRAILERVONODYSSEE.bik", Einfach diese in "Ody_Intro.bik" umbenennen.

Falls nach Erlernen die Bolzenherstellung nicht funktioniert:

Im **GVE Tool** die Bedingung

"NPC_TALENT_BOLZENHERSTELLUNG_GELERNT" auf "1" setzen.

Damit Leichen despawnen:

In der Gothic.ini "spawnRemoveNPCOnlyIfEmpty" auf "1" setzen. In der Odyssee.ini sollte kein weiterer Eintrag für "spawnRemoveNPCOnlyIfEmpty" stehen. Man muss sich ein Stückchen von den Leichen entfernen, damit diese despawnen.

Systempack

Das Gothic Systempack von MaGoth ist ein ziemliches Muss, da es u.A. die Kompatibilität zu neuen Windows Versionen gewährleistet und die Grafikmöglichkeiten um ein Vielfaches erhöht. Es wird außerdem bei Odyssee für den Schildkampf unbedingt benötigt. Ladet die g2odyssee Version herunter! Nun einmal das Spiel starten, damit die Systempack.ini erstellt wird, in der man u.A. folgendes einstellen kann:

Übergroßes Menü ausstellen: In der Systempack.ini unter "Interface Scale=0" setzen.

[https://forum.worldofplayers.de/forum/threads/1340357-Release-Gothic-%C2%BD-%C2%97-SystemPack-\(ENG-DEU\)](https://forum.worldofplayers.de/forum/threads/1340357-Release-Gothic-%C2%BD-%C2%97-SystemPack-(ENG-DEU))

Allgemeines

In dieser Komplettlösung werden diese folgenden Abkürzungen verwendet:

EXP/XP:	Erfahrungspunkte
LP:	Lernpunkte
HP:	Lebenspunkte
NPC:	Non Player Character (Computergesteuerte Figur)

Generelle Tipps

Wenn der Spieler irgendwo hinwill und ihm ein starker Gegner im Weg ist, kann man eine Angstspruchrolle verwenden. Wenn man ein Gebäude plündern will, sollte man Schleichen lernen, oder eine Schlafspruchrolle benutzen. Wenn der Zugang irgendwo versperrt ist, aber ein kleines Schlupfloch vorhanden ist, kann man eine Fleischwanzenrolle verwenden. Wenn der Spieler auf einem Berg ist und hinab ins Tal oder eine darunterliegende Höhle will, kann man die Blutfliemenspruchrolle benutzen. Starke Gegner kann man ggf. bezwingen, indem man sich in ein stärkeres Tier (Troll, Oger, Löwe, Schattenläufer usw.) verwandelt. Gegen Monster, die einem bei ihrem Tod Schaden zufügen, hilft ein Gegengift, welches man allerdings erst in Vengard bekommen kann. Feuer- und Sprengpfeile machen Feuerschaden, Eis- und Magiepfeile Magieschaden. Viele Monster sind gegen solche Schäden nicht so gut geschützt. Die Waffenmeister- und Scharfschützentalente (nur bei den ersten 3 Schwierigkeitsgraden vorhanden) machen zusätzlichen Schaden. Man sollte so bald wie möglich Schlösser knacken und Taschendiebstahl lernen, da man diese Talente für einige Missionen braucht.

Manche Rüstungen haben einen besonderen Bonus. Sie geben euch entweder besonderen Schutz (z. B. Golemrüstung) oder erhöhen euren Talentwert (z.B. Schützenrüstung).

Ich kann keine Ringe/Amulette anlegen, ein Item ohne Textur ist equipped

Dies ist ein Problem, welches vermutlich in der Version 2.5 behoben sein wird. Falls ihr nicht die neueste Version installieren wollt: Es kann passieren, dass ihr tote Gegner nicht looten (plündern) könnt, weil ihre Namen nicht angezeigt werden. Das liegt daran, dass ein prioritäres Item namens "yINSTANCE_HELP" (oder auch ganz ohne Namen) ohne Textur auf ihm liegt, welches immer zuerst aufgesammelt werden muss, bevor ihr den Gegner looten könnt. Das Item wird immer automatisch equipped, wenn ihr einen Amulett/Ring/Gürtel-Slot frei habt, und verhindert, dass ihr neue Ringe, Amulette oder Gürtel anlegen könnt, bis ihr es weggeworfen habt (Item auswählen und "Springen"-Taste drücken). Bei einigen Spielern hat es geholfen in der Systempack.ini "No.Take_Anim" auf "1" zu setzen - dann hat man allerdings keine Aufhebe-Animation mehr, und einige Spieler haben trotzdem nachher wieder unsichtbare Items im Inventar.

Neue Talente

In Odyssee gibt es im Vergleich zu G2 DNdR ein paar neue Talente. Man muss hier Schwimmen lernen um sich durchs Wasser zu bewegen und kann Tauchen lernen um länger unter Wasser bleiben zu können. Man kann auch an der Werkbank Pfeile und Bolzen herstellen, als Goldschmied Ringe und Amulette herstellen, sowie seine Rüstung verbessern. Es gibt für die drei leichteren Schwierigkeitsgrade die neuen Talente Waffenmeister und Meisterschütze in denen man im Laufe des Spiels bis auf 100% kommen kann. Sie geben einem einen zusätzlichen Angriffsbonus für Nahkampf- bzw. Fernwaffenangriffe. Man kann parallel zu einer Einhandwaffe nun Schilder tragen, die einen Abwehrbonus geben. Klingen können vergiftet werden. Weiterhin können spezielle Pfeile und Bolzen hergestellt werden, welche Extra-Schaden machen (geschärfte-, Feuer-, Schmetter-, Eis-, Gift-, Spreng-, Magie-Pfeile/Bolzen).

Weltwechselproblem im 4. Kapitel

Am Anfang des 4. Kapitels, auf der Albatros, wird man von Lord Baldwin zum Paladin ernannt. Danach geht es direkt nach Tamora. Das Problem ist, dass das Spiel bei einem Weltwechsel abstürzt, wenn die Printanzeige der Questaktualisierung läuft. Man sollte daher nach der Ernennung zum Paladin den Dialog zunächst beenden und speichern, bevor man daraufhin den Weltwechseldialog nach Tamora anklickt.

Versteckte Fundorte

Edelsteine Athanos:

Die eine Ader ist ungefähr gegenüber der Stelle, wo der Strand mit den Lurkern ist. Wenn du dich dorthin teleportieren willst, musst du zum Wegpunkt "FELSEN_MEER_01". Der andere Fundort befindet sich gegenüber der Landzunge bei der Schmugglerhöhle. Der Wegpunkt dort ist "FELSEN_MEER_02". Den Hinweis bekommt man über das Buch "ItWr_HinweisEdelsteine", welches man bei Kuno kaufen kann.

Tamora: Im Meer von Tamora gibt es, außer dem versunkenen Turm, noch einen tiefen Graben im Meer. Dort finden sich auch einige Schätze.

Rüstungen und Freund/Feind KI

Generell hängt es von der Gildenzugehörigkeit ab, ob NPCs dir freundlich (grün), neutral (weiß), oder feindlich (rot) gegenüber eingestellt sind. Man kann diese Gildenzugehörigkeit verschleiern, indem man die passende Rüstung anzieht. So sind einem gegenüber in Varant beispielsweise ohne Rüstung die Nomaden freundlich gesinnt und die Assassinen und Orks feindlich. Trägt man eine Assassinenrüstung, greifen einen Assassinen nicht an, Nomaden allerdings schon. Man sollte bevor man sich teleportiert immer sicher sein, die richtige Rüstung zu tragen, denn die NPCs greifen den Spieler sonst an, was im schlimmsten Falle sogar irreversibel ist. D.h. sie würden einen vielleicht sogar wieder angreifen, wenn man sich weg- und wieder hinteleportiert und Vergessens-Zauber benutzt. Dann hilft u.U. nur noch ein Trick: Man lässt sich von dem NPC, der sauer auf dich ist niederschlagen und geht in den Marvin-Mode. Dort belebt man sich per F8 wieder und spricht den NPC erneut an, evtl. dazu noch eine Vergessens-Spruchrolle. Dies muss allerdings nicht klappen!

Niederschlagen/Töten

Wenn man mit einem freundlich gesinnten NPC eine Auseinandersetzung hat (z.B. Kampf in der Arena) und ihn mit einer Nahkampfwaffe zu Boden streckt, ist dieser nur bewusstlos und steht nach kurzer Zeit wieder auf. Man kann, wenn der Gegner am Boden liegt, mit der Waffe in der Hand die Angriffstaste (meist linke Maustaste) gedrückt halten und sticht ihm dann ins Herz und tötet ihn somit. Dies ist aber nicht zu empfehlen! Ein feindlich gesinnter NPC stirbt, wenn man

ihn zu Boden streckt. Mit Fernkampfwaffen angegriffene NPCs sterben immer. In manchen Gegenden gibt es einen nicht sichtbaren Killcount, der dafür sorgt, dass die Bewohner einen nachdem man zu viele NPCs in einer bestimmten Region (z.B. Stadt) getötet hat angreifen. Dies ist irreversibel. Man sollte deshalb unnötige Tote vermeiden. Viele Konflikte lassen sich ohne Waffengewalt lösen.

Schneller Looten

Falls ihr schneller Gegner looten und Gegenstände vom Boden aufheben wollt:

- In der Systempack.ini "No_Take_Anim" auf "1" setzen - dann hat man keine Aufhebe-Animation mehr
- Beim looten kann man mit der "Springen"-Taste immer gleich ganze Stacks ins eigene Inventar transferieren.

Das Spiel verliert so allerdings etwas von seinem Rollenspiel Charme.

Inventarslots

Das Inventar ist auf 1024 Slots begrenzt. Dabei zählt ein Stack von 1 Mio Gold genauso einen Slot, wie ein Rostiges Schwert. Man kann also nur 1024 Gegenstände tragen. Wenn man etwas aufheben möchte und Roland den Kopf schüttelt, liegt es vermutlich daran. Man sollte also etwas entrümpeln.

Beten

In Odyssee kann man 1x pro Tag (der Tag beginnt um 00:00 und endet um 23:59) gegen Gold einen permanenten Bonus am Innosschrein erbeten. Man erhält für 20 Gold einen leichten Heiltrank und für 50 Gold 1 Mana. Für 100 Gold erhält man zufällig durcheinander 1 Stärke, 1 Geschick oder 1 Mana, aber jeweils maximal 10x Stärke, 10x Geschick und 10x Mana. Danach erhält man jedes Mal 1 HP pro 100er Gebet. Am Adanosschrein erhält man für 20 Gold einen kleinen Manatrank und für 50 Gold 1 Magisches Wissen. Für 100 Gold erhält man zufällig entweder 2 Magisches Wissen, oder 1 von maximal 20 Mana.

Schadensberechnung

Odyssee nutzt die Schadensberechnung von Gothic 2 DNDR. Das bedeutet für den Nahkampf, dass zunächst der Einhand- oder Zweihand-Skill entscheidet, wie hoch die Chance (in Prozent) auf einen Volltreffer (kritischen Treffer) ist. Nun bestimmt folgende Formel aus Waffenschaden (W) und Stärke (S), sowie Rüstungsschutz (R) des Gegners den Schaden:

kritischer Treffer: $Gesamtschaden = W + S - R$

normaler Treffer: $Gesamtschaden = \frac{W + S - R - 1}{10}$

Für den Fernkampf ist es etwas anders, denn es gibt keine Volltreffer. Der Armbrust- oder Bogen-Skill entscheidet hier, ob man überhaupt trifft. Über 45m Entfernung kann man nicht treffen. Darunter berechnet sich die Chance in Abhängigkeit des Fernkampfskills (FS) und der Entfernung (E) wie folgt (sollte die Trefferchance größer als 100% sein, wird sie auf 100% gesetzt):

$$\begin{aligned} 0m \leq E \leq 15m : \text{Chance}[\%] &= 100 - \left\lceil \frac{(100 - FS) \cdot E}{15} \right\rceil \\ 15m < E \leq 45m : \text{Chance}[\%] &= 1.5 \cdot FS - \left\lceil \frac{FS \cdot E}{30} \right\rceil \end{aligned}$$

Falls man trifft, berechnet sich der Schaden aus Waffenschaden (W), Geschick (G) und Rüstungsschutz (R) des Gegners wie folgt:

$$\text{Gesamtschaden} = W + G - R$$

Beim Schaden gilt für beide Waffentypen: Der Mindestschaden, der immer zugefügt wird ist 5. Man kann also auf Level 1 einen Troll mit einem Ast kleinkriegen, und bekommt auch immer einen Schaden, wenn man auf Level 100 von einer Ratte angegriffen wird. Die Konstanten NPC_MINIMAL_DAMAGE = 5, RANGED_CHANCE_MINDIST = 1500cm und RANGED_CHANCE_MAXDIST = 4500cm werden in der AIConstants.d gesetzt.

Daraus ergibt sich, dass es sich lohnt den Fernkampfskill durch Steintafeln auf über 100 zu skillen, da man dann auf mittlere Entfernung besser trifft, die maximal Entfernung ändert sich dadurch aber nicht. Für die Nahkampfskills lohnt es sich nicht, diese auf über 100 zu skillen.

Tabak

Man kann die Grundsubstanz Apfeltabak am Alchemietisch mit anderen Zutaten mischen. Diese Produkte kann man nun an einer Wasserpfeife rauchen. Dabei erhält man für 5 gerauchte Tabakbeutel jeweils einen permanenten Bonus.

Apfeltabak (pur):	Magisches Wissen
Sumpftabak (gemischt mit Sumpfkraut):	Mana
Doppelter Apfel (2x AT gemischt mit Seraphis):	Stärke
Pilztabak (gemischt mit Dunkelpilz):	Geschick
Honigtabak (gemischt mit Honig):	Lebenspunkte

Nicht auffindbare Gegner

Falls einige Gegner trotz intensiven Suchens verschwunden bleiben (z.B. bei der Eroberung der Städte), hilft es manchmal, weit wegzulaufen, sich wegzuteleportieren oder evtl. sogar die Welt zu wechseln, einmal zu schlafen und dann wieder zurück zu gehen. Die Gegner werden so, sollten sie irgendwo festhängen zurück auf ihre Spawnpunkte gesetzt.

Speichern

Man sollte oft speichern und auch alle 20 Speicherslots nutzen, damit man, falls mal etwas mit dem aktuellen Spielstand ist, zum vorletzten Stand zurückgehen kann. Gerade bei Quests, wo man NPCs hinterherlaufen soll (Sklavenquest, Ansgar etc.) empfiehlt es sich oft auf verschiedenen Slots zu speichern.

Permanente Boni

Permanente Boni erhält man durch die Einnahme von Permanenten Tränken, Pflanzen, Steintafeln, Büchern, dem Rauchen von Tabak und dem wiederholten Verzehr von Äpfeln, Dunkelpilzen, Tomaten und Bananen bzw. deren 10er Rezepten. Du erhältst für Äpfel, Tomaten und Bananen jeweils für 30, die du isst 1 Stärke. Bei Dunkelpilzen gibt es pro 50 gegessenen 5 Mana. Man erhält die Boni auch durch die 10er Rezepte (Tomaten-/Dunkelpilzsuppe, Apfel-/Bananenkompott), da muss man dann entsprechend 3 bzw. 5 von essen.

Monster/Gegner

Generell: Die meisten Gegner haben eine Schwäche, man sollte also alle Angriffsmöglichkeiten (Nahkampf, Fernkampf, Fernkampf mit besonderen Pfeilen/Bolzen, Magie) durchprobieren, ob nicht eine besonders hilfreich ist.

Ratten: Man kann sie anlocken, sie lassen dann aber schnell von einem ab, wenn irgendwo Beute liegt und man sie nicht geschlagen hatte. Nun kann man sie einzeln herausziehen und erledigen.

Lurker: Kann man (wie viele andere Tiere auch) ins Wasser locken, dann um sie herumschwimmen und von Land aus mit dem Schwert angreifen, während sie noch schwimmen und wehrlos sind.

Molerats: Entweder ins Wasser locken, oder einzeln herausziehen und mit links/rechts Schlägen auf Abstand halten und erledigen (diese Taktik funktioniert auch bei vielen anderen Tieren, wenn man im richtigen Moment schlägt – Wölfe/Wargs/Feldräuber).

Goblins: Im Rudel sehr schwer, also immer rückwärts ausweichen und dann mit links/rechts Schlägen.

Wölfe: Einzeln mit zeitlich richtigen links/rechts Schlägen, oder mit dem Bogen von einer Anhöhe aus (auch eine Taktik für viele andere Gegner – z.B. Oger).

Razor/Drachensnapper: Im gegnerischen Angriff einen Schritt zurückgehen, sodass der Angriff ins Leere geht. Dann so lange draufhauen, bis es nicht mehr geht, und wieder einen Schritt zurück. Und so weiter ...

Orks/NPCs: Mit einem Rückwärts-Schritt ausweichen und wenn der Gegner zuschlägt danach angreifen (Achtung, manche machen einen Doppel-Angriff). Mit dem passenden EH-Level kann man dann auch dem Gegner direkt in die Parade fahren. Nicht gegen eine Wand drängen lassen. Wenn der Gegner seitlich läuft ist er verwundbar (man selbst auch!).

Trolle: Die Trolle sind sehr groß und behäbig. Du kannst entweder schnell um sie herumlaufen, oder ein kleines Hindernis (Steinhaufen o.Ä.) zwischen euch ausnutzen, so dass sie dich nicht schlagen können, du sie aber sehr wohl. Spezielle Pfeile/Bolzen machen auch den schwarzen Trollen einigen Schaden, sodass du dich ihnen gar nicht auf Schlagdistanz nähern musst, dafür brauchst du allerdings einiges an Pfeilen, die ja auch nicht kostenlos sind...

Dämonen: Sie fliegen sehr hoch, und kommen deshalb meist nicht durch Türen oder niedrige Gänge, dies kannst du zu deinem Vorteil nutzen, wenn du dich im richtigen Abstand hinstellst und sie dann schlägst, wenn sie gerade ausholen.

Zombies/Mumien/Moorleichen: Sie sind sehr stark. Wenn du sie einzeln anlockst, kannst du sie aber mit links/rechts Schlägen an eine Wand drängen und dort erledigen, sie treffen dich nicht, da sie nur sehr langsam schlagen und du ihnen immer wieder in die Parade fährst.

Golems: Man kann ihnen nur mit einer stumpfen Nahkampfwaffe (Hammer/Streitkolben) oder Magie Schaden zufügen. Einige von ihnen haben weiterhin eine starke Fernkampf-Attacke (Eis, Lava) diese solltest du schnell ausschalten, bevor sie diese einsetzen. Bei den anderen solltest du nur darauf achten, dass sie dich nicht wegschlagen, dabei fliegt man gerne mal einen Abhang hinunter und ist tot. Man kann ihnen aber ganz gut in die Parade fahren, dann sind sie auch besonders anfällig. Auf den ersten 3 Schwierigkeitsgraden gibt es in der Stadt Tamora beim Händler Lars eine Golemschutzrüstung zu kaufen, die das Wegschleudern verhindert.

Drachenrufrune

Auf Irdorath findest du in einem Schatzhaufen auf einem Turm im schwarzen Kastell eine Rune, mit der man einen Drachen herbeirufen und auf diesem reiten kann. Das Script ist nicht ausgereift, es kann also zu Bugs kommen. Mit den Tasten 'W', 'A', 'S' und 'D' steuert man, rechte Maustaste für aufwärts, 'X' für abwärts. Links und rechts "strafen" mit 'Q' und 'E'. Man kann, während man fliegt eine weitere Rune für z.B. Feuerball benutzen und so auch "Feuer spucken".

Lernpunkteeinsatz

Da es für verschiedene Quests nötig ist ein gewisses Stärke, Geschick und Einhand-Level zu haben, sollte man diese zu Anfang gleichmäßig skillen. Auch benötigt man manchmal unerwartet noch 3-5 LP um z.B. ein Jagdtalent zu lernen, man sollte am besten immer ein paar LP aufheben. Ab dem 4. Kapitel ist man dann total frei in der Wahl seiner Punkte.

Man bekommt beim Level-Up keine kostenlosen Lebenspunkte mehr, sondern muss diese nun bei Wulfias lernen. Man sollte also alle Permanenten HP-Tränke, die man finden kann kaufen und sofort nutzen. Die Kosten für HP bleiben konstant bei 1 LP pro HP, während alle anderen (Mana, Stärke, Geschick, EH, ZH, Armbrust, Bogen und Mana) teurer werden. Die Kosten für die Talente erhöhen sich à la DNDR-Schema alle 30 Talentpunkte, so kostet es zwischen 10 und 30 Stärke z.B. 1 Lernpunkt (LP) um einen Stärkepunkt zu erhöhen, zwischen 30 und 60 2 LP, zwischen 60 und 90 3 LP, zwischen 90 und 120 4 LP und ab 120 5 LP. Danach wird es nicht mehr teurer. Man kann aber bei 29/59/89 und 119 noch einmal "günstig" für die alte Stufe 5 Talentpunkte kaufen, was man auch immer tun sollte!

Ab Khorinis findet man Steintafeln, die die Talente Einhand/Zweihand/Armbrust und Bogen kostenlos erhöhen. Für den Fernkampf lohnen sich auch Werte über 100 (siehe Schadensberechnung), beim Nahkampf sollte man aber rechtzeitig vor 100 mit dem skillen aufhören, da man sonst LPs verschwendet. Stärke, Geschick, Leben, Mana und Magisches Wissen sind nach oben offen.

Schürfen

Man kann an einer Erzader so lange Erz hacken (schürfen), bis die Ader erschöpft ist. Bei jedem Hacken hat man eine Wahrscheinlichkeit etwas zu schürfen. Diese Wahrscheinlichkeit ist für alle Materialien innerhalb einer Schürfgruppe gleich. Die Schürfgruppen sind:

Erze:	Magisches ("normales") Erz, Schwarzes Erz, Eisenerz, Rotes Erz
Edelmetalle:	Silber, Gold, Aquamarin
Edelsteine:	Rubin, Topas, Smaragd, Amethyst
Salze:	Schwefel, Salz, Kohle

Im Gespräch mit Wenzel, nachdem du seine Quest [Rote Mine](#) erledigt hast, bringt er dir die theoretischen Grundlagen bei um selber auf jeweils 10% der einzelnen Untergruppen einer Schürfgruppe zu kommen. Also einfach Flöze suchen und hacken! Du kannst dir nun bei jedem einzelnen Material einer Schürfgruppe 10% selbst beibringen. Also z.B. 10% bei Eisenerz, rotem Erz, schwarzem Erz und magischem Erz, was dir dann 40% in der Erzgruppe gibt. Den Rest musst du über Lehrer im Laufe des Spiels erlernen: **Homer** und **Gilbert** in Khorinis, **Scatty** im Tempel des alten Volkes in Jharkendar, **Olaf** der Schmied vom Erzclan und ein **Sklave** im Tempelkerker in Aschdod Nachdem man bei einem Lehrer etwas gelernt hat, sollte man sein Wissen - ähnlich wie beim magischen Wissen - an einem Flöz abfragen. Wenn du ausgelernt hast, bringt dir Scatty gegen LP noch die letzten Kenntnisse bis 100 bei. Du musst dann nochmal an jeweils

einem Flöz der Schürfgruppe dein Wissen abfragen. Wenn man 100% in allen vier Schürfgruppen erreicht hast, erhält man zur Belohnung 15 permanentes Geschick. Im Charakterdisplay steht lange erstmal 0%, erst, wenn du 100% in einer Schürfgruppe erreicht hast, wird die Charakteranzeige um jeweils 25% erhöht. Also lies deinen momentanen Stand besser beim "testen" an einem Flöz ab.

Magiewissen abfragen

Um die Kreise der Magie zu lernen (Seian: 1-5, Zyon: 1-2, Tartaron: 1-6, Almansor: 5-6, und ab dem 5. Kapitel Parlan: 1-5, Pyrokar: 6) musst du die erforderliche Anzahl an Magiewissen haben, und dieses dann an einem Buchständer abfragen. Erst dann ist der Wert gesetzt und die Lehrer bringen dir die Kreise bei. Magiewissen erhältst du durch das Lesen von Magie-Buchständern, Steintafeln und 1x pro Tag beim Beten an Adanos Schreinen. Auf Khorinis gibt es einen Buchständer im alten Waldläufer-/Goblindorf im Hauptgebäude.

Benötigtes Wissen für die Kreise:

Kreis 1: 55 – Kreis 2: 100 – Kreis 3: 150 – Kreis 4: 200 – Kreis 5: 250 – Kreis 6: 300

Teleportrunen und Karten

Athanos:

	Karte Athanos	Liegt im Flur vor den Unterkünften
ItRu_TeleportAthanosburg	Teleport zur Athanosburg	Im Hafenturm
ItRu_TeleportAthanosdorf	Teleport zum Dorf auf Athanos	Im Hafenturm
ItRu_TeleportAthanosHafen	Teleport zum Hafen Athanos	
ItRu_GeheimerBurgsaalAthanos	Teleport zur geheimen Bibliothek in Athanos	Erhältst du von Seian

Tamora:

	Karte Tamora	Zu kaufen bei Finko
ItRu_TeleportTamoraStadt	Teleport zur Stadt Tamora	Turm der Stadtmauer
ItRu_TeleportTamoraFriedhof	Teleport zum alten Friedhof	
ItRu_TeleportTamoraKloster	Teleport zum alten Innostempel	
ItRu_TeleportTamoraJagdhaus	Teleport zur Jagdhütte	
ItRu_TeleportTamoraSteinkreis	Teleport zum alten Steinkreis	
ItRu_TeleportTamoraStrand	Teleport zum alten Fischerdorf	alte Fischerhütte
ItRu_TeleportTamoraBurg	Teleport zur Burg in Tamora	

Adarmos:

ItRu_TeleportAdarmosKapelle	Teleport zur Kapelle in Adarmos	Im Inventar der Leibwache Gregor
ItRu_TeleportAdarmosKorsaren	Teleport zum Korsarenlager	

Khorus:

	Karte Khorus	Erhältst du von Martis
ItRu_TeleportKhorusdorf	Teleport zum Dorf auf Khorus	
ItRu_TeleportKhorusJaegerlager	Teleport zum Jägerlager auf Khorus	

Khorinis:

ItRu_TeleportOgerhoehle1	Karte Khorinis	Kartenhändler Brahim
ItRu_TeleportSeaport	Teleport zur Ogerhöhle (Khorinis)	Leiche von Theophil in der Höhle
ItRu_TeleportMonastery	Teleport zur Hafenstadt Khorinis	Grants True Runenreise mit Tarrok (RR)
ItRu_TeleportFarm	Teleport zum Kloster in Khorinis	Schattenläuferhöhle auf dem Weg zur Pyramide (RR)
ItRu_TeleportXardas	Teleport zum Grossbauern in Khorinis	Kleine Lurkerinsel bei Erols ehemaliger Hütte (RR)
ItRu_TeleportPassNW	Teleport zu Xardas nach Khorinis	In Xardas' Bibliothek
ItRu_TeleportTaverne	Teleport zum Pass in Khorinis	Am anderen Ende der Tarrok-Höhle (RR)
ItRu_TeleportRitualwald	Teleport zur Taverne in Khorinis	Orlan (Handelsware), (RR)
ItRu_TeleportWaranInsel	Teleport zum Steinkreis im Ritualwald	Im Steinkreis
ItRu_TeleportSternwarte	Teleport zur Waraninsel in Khorinis	Erhältst du von Gernot
ItRu_TeleportGoblindorf	Teleport zur Sternwarte	In der Sternwarte
ItRu_TeleportOgersteinkreis	Teleport zum alten Waldläuferdorf	Truhe in Spencers Hütte
ItRu_TeleportGeisterschiff	Teleport zum Ogersteinkreis	Im Steinkreis
ItRu_TeleportLeuchtturm	Teleport zum alten Wrack	Bei den Goblin-Flößen in einer Felsbucht
ItRu_TeleportFischer	Teleport zum Leuchtturm	Im Inventar des Orksanführers am Leuchtturm
ItRu_TeleportPyramide	Teleport zum Fischerdorf	
ItRu_TeleportKhorinisNorden	Teleport zur Pyramide	Inventar des Banditen Emil
ItRu_TeleportAndre	Teleport zum Flüchtlingslager im Norden	Alte Trollhöhle hinter dem Flüchtlingslager
	Teleport Milizlager Onars Hof	Erhältst du von Lord Andre
Minental:		
	Karte Minental	Erhält man von Garond
ItRu_TeleportPassOW	Teleport zum Pass im Minental	Am Ausgang der alten Mine
ItRu_TeleportOC	Teleport zur Burg im Minental	in der Burg, neben dem Pentagramm
ItRu_TeleportOWDemonTower	Teleport zum Dämonenturm im Minental	
ItRu_TeleportAltesLager	Teleport zu Burg im Minental	
ItRu_TeleportSektenlager	Teleport zum ehemaligen Sektenlager	
ItRu_TeleportOrkgrab	Teleport zum Orkgrab	
ItRu_TeleportFreieMine	Teleport zur freien Mine	
ItRu_TeleportNeuesLager	Teleport zu Hagens Lager	Pat in der Kneipe von Lord Hagens Lager
ItRu_TeleportUrshak	Teleport zum Orkfeldherren Urshak	Neben dem Zelt im Lager
ItRu_TeleportKlosterruine	Teleport zur Klosterruine	Knochenmagier bei der Kloster-Ruine
ItRu_TeleportSchlaefertempel	Teleport zum Schläfertempel	Truhe in Xardas' Keller
ItRu_TeleportSchlaefersaal	Teleport zum Saal des Schläfertempels	Knochenfürst Hades
ItRu_TeleportOrklagerPalisade	Teleport zum Orklager hinter der Palisade	hinter den Palisaden Ork-Oberst hinter den Palisaden
Jharkendar:		
Karte Jharkendar	Bei Jenkins im Piratenlager zu kaufen	
ItRu_TeleportKillian	Teleport zum Druiden Killian	Truhe im Steinkreis bei Killian
ItRu_TeleportOgerhoehle2	Teleport zur Ogerhöhle (Jharkendar)	Killian (Handelsware)
ItRu_TeleportGregsLager	Teleport zu Gregs Piratenlager	hinter Skips Hütte
ItRu_TeleportGregsSchiff	Teleport zu Gregs Piratenschiff	
Varant:		
	Karte Varant	Zu kaufen bei Amad in Ugar
ItRu_TeleportPassVarant	Teleport zum Pass von Ishtar	
ItRu_TeleportKuesteVarant	Teleport zur Küstenhöhle von Patara	bei einem Wegweiser vor dem Tunnel nach Patara
ItRu_TeleportUgar	Teleport zur Stadt Ugar	zu kaufen bei Ishkra, Osiris oder Othello
ItRu_TeleportSkelron	Teleport zu Skelrons Höhle	Tartaron
ItRu_TeleportRuinenTadmor	Teleport zu den Ruinen von Tadmor	Ruine in der Nähe von Gemnock
ItRu_TeleportOrklagerDessert	Teleport zu Nemroschs Orklager	Nemroschs Zelt / bei Volok zu kaufen
ItRu_TeleportHarun	Teleport zu Haruns Zeltlager	
ItRu_TeleportIshtar	Teleport zum Gebiet von Ishtar	Taschendiebstahl bei Kabir / Belasars Truhe / Truhe
ItRu_TeleportSchwarzmagiertempel	Teleport zum Tempel von Aschdod	zu kaufen bei Alfonso / in Baal Handschars Grab
ItRu_TeleportAschdod	Teleport zum Tal von Aschdod	Truhe im Turm vor dem Eingang zum Tal von Asch
ItRu_TeleportAschdod2	Teleport zum Schwarzmagiergrab	
ItRu_TeleportAmarna	Teleport zur Festung Amarna	Karim
ItRu_TeleportBeliarturm	Teleport zum Beliarturm	Truhe im Erdgeschoss des Turms
ItRu_TeleportWestvarant	Teleport zu Rhobars Burg in Westvarant	Uderus
ItRu_TeleportNomaden	Teleport zum Lager der Nomaden	Merkurius
ItRu_TeleportSaid	Teleport zu Said im Nomadenlager	In einem Zelt in der Nähe von Said
ItRu_TeleportPatara	Teleport zur Küste von Patara	Gernot (vor dem 1. Landgang)
ItRu_TeleportVarantruine	Unbekannter Teleport in Varant	Greifenhöhle bei den Klippen unter dem Pass

Vengard:

	Karte Vengard	Kann man beim Feuermagier Uderus kaufen
ItRu_TeleportVengard	Teleport zur Königsburg	Lord Baldwin / Leiche von Hector in Gotha / untoter Rufus
ItRu_TeleportCityVengard	Teleport zur Stadt Vengard	Schamane Rovash
ItRu_TeleportMyrtanakueste	Teleport zur Myrtanaküste	Lord Baldwin
ItRu_TeleportOrklagerMyrtana	Teleport außerhalb der Barriere	König Robar

Faring:

	Karte Faring	Zu kaufen bei Paddy im Rebellenlager
ItRu_TeleportAidan	Teleport zum Rebellenlager bei Faring	in der Nähe von Aidan auf dem Boden
ItRu_TeleportFaringturm	Teleport zum Wachturm von Faring	Leiche von Guntram auf dem Schlachtfeld

Montera:

	Karte Montera	Zu kaufen bei Melander im Waldläuferlager
ItRu_TeleportGotha	Teleport nach Gotha	Gurak / Potros
ItRu_TeleportGothaKerker	Teleport Kerker von Gotha	untoter Rufus
ItRu_TeleportWaldaeuer	Teleport zu den Waldläufern	Melander
ItRu_TeleportMonteraSchrein	Teleport zum Innoschrein im versteckten Tal	Truhe beim Schrein
ItRu_TeleportRebellen	Teleport zum Rebellenlager von Montera	neben der Hütte auf einer Truhe

Nordmar:

	Karte Nordmar	Erhält man von Xardas
ItRu_TeleportErzclan	Teleport zum Erzclan	bei Leif auf einer Kommode
ItRu_TeleportFeuerclan	Teleport zum Feuerclan	bei Hertha (Erzclan) zu kaufen
ItRu_TeleportWalrossclan	Teleport zum Walrossclan	bei Thorwin zu kaufen
ItRu_TeleportNordmarErzmine	Teleport zur Erzmine des Erzclans	in der Hütte bei der Erzmine
ItRu_TeleportNordmarJagdhuette	Teleport zur Jagdhütte des Erzclans	
ItRu_TeleportBerserkerdorf	Teleport zum Berserkerdorf	
ItRu_TeleportXardasNordmar	Teleport zu Xardas nach Nordmar	bei Xardas auf dem Kaminsims
ItRu_TeleportBeliarWest	Teleport zu Ruinen des Aurarath-Tempels	Truhe in Xardas' Keller
ItRu_TeleportBeliarNord	Teleport zu den Nordlanden	Truhe in Xardas' Keller
ItRu_TeleportIsagrath	Teleport nach Isagrath	Hohepriester Rasghul in Isagrath

Der Gothic Variablen Editor - GVE

Mit dem GVE kannst du Variablen in deinem Spielstand verändern. Damit kannst du im Notfall Quests beenden, oder Bedingungen manuell ändern. Tu dies aber nur auf Anraten eines Odyssee-Team-Members, denn du kannst dir auch sehr schnell deinen Spielstand zerschießen. Entpacke/installiere das Tool irgendwo und öffne die GVE.exe um zu starten. Im Menü unter Savegame / Manuell laden kannst du deinen Spielstand laden. (Mach am besten vorher ein Backup, oder kopiere manuell deinen Savegame-Ordner) Gib dann im Suchfeld den Namen der Variable ein, die du ändern willst. Doppelklicke nun auf die Spalte rechts, und ändere den Wert, so wie dir aufgetragen wurde.

Mehr Informationen: https://www.worldofgothic.de/dl/download_388.htm

Marvin-Modus

Der Marvin Mode ist der Entwicklermodus von Gothic. Alles, was man darin an seinem Spielstand ändert, ist eigentlich nicht so gedacht und würde von manchen Leute als cheaten angesehen. Odyssee sollte keine groben Fehler mehr enthalten. Es kann unter Umständen allerdings doch nötig sein eine Eingabe im Marvin Mode vorzunehmen, damit man weiter spielen kann. Deswegen hier eine kurze Erklärung des Marvin Modus: Um in den Marvin Mode zu kommen drücke: "bmarvinb" (ohne Anführungszeichen) "b" ist hierbei die Taste, die das Charakter-Menü öffnet, sollte es bei dir eine andere sein, ersetze "b" durch sie. Um ihn wieder zu beenden drücke: "b42b" Man sollte NIE im Marvin Mode speichern. Es besteht die Wahrscheinlichkeit, dass dies den Speicherstand irreparabel beschädigt. Im Marvin Mode sind einige Tasten mit Spezialfunktionen belegt:

[F2]	Konsole öffnen/schließen
[F8]	Wiederbelebung + Volles Leben
[O]	anvisierter NPC kann gesteuert werden
[C]	anvisierter NPC greift an
[F]	Ego-Perspektive
[F3]	Fenster-Modus
[F4]	Kamera normal
[F5]	Kamera-Position einfrieren
[F6]	freie Bewegung der Kamera (a,y,Maus)
[F7]	zu einem anderen Abschnitt springen
[Alt] + [Ü]	aktive Kamera an/aus
[G]	Frame-Rate anzeigen
[F9]	Zeit anhalten (Monster werden teilweise nicht angezeigt)
[F10]	1 Frame weiterspringen - funktioniert nur mit "Zeit anhalten"
[Alt] + [O]	Debug-Info
[Alt] + [P]	Position anzeigen
[Alt] + [K]	Kampfsystem-Informationen anzeigen
[Alt] + [E]	Umgebungswerte anzeigen
[Alt] + [U]	Wegpunkt-Netz anzeigen
[Z]	Runden laufen
[K]	Spielfigur einige Meter nach vorn versetzen (auch durch Wände)

diese Liste stammt von http://www.mogelpower.de/cheats/Gothic-2-PC_32868.html

edit abilities	Charaktereigenschaften verändern
insert InsertCode	Füge den Gegenstand direkt vor dir ein
goto vob InsertCode	Teleport zum NPC / nächsten Item dieser Art
goto waypoint WaypointName	Teleport zum Wegpunkt
goto pos x z y	Teleport zur Position (x,z,y)
set time hh	Stelle die Weltzeit vor, bis es das nächste Mal hh Uhr ist (00 < hh < 24)
set clippingfactor x	Ändere die Sichtweite (1 < x < 10)

Eine Liste von InsertCodes für Waffen, Rüstungen und Items findest du im Anhang dieser Komplettlösung.

Kapitel 1

Athanos

Tipps:

- Wolfsmesser zu finden unterhalb des Steinkreises auf kleiner Plattform
- Weidenbogen im ersten Grab links von der Krypta
- Paladinzweihänder in Marbods Geheimraum
- Beste EH-Waffe ist der Offiziersdegen, zu kaufen bei Kuno
- Beste Fernkampfwaffen sind Jagdbogen/leichte Armbrust, zu kaufen bei Kuno
- Wenn man noch wenig HP hat, lohnt es sich mit HP-Ring (Krypta) und HP-Amulett (Jutta) ohne zu schlafen, oder etwas zu essen HP zu regenerieren: Man muss weniger HP haben, als Ring und Amulett als Bonus geben, beides ablegen und wieder anlegen und man hat sofort die HP, die beide geben, ohne etwas zu tun.

Paladin

Questgeber: Roland

Exp.: 500

Diese Quest wird durch das Selbstgespräch Rolands zu Beginn des Spiels gestartet und endet mit der Ernennung zum Paladin durch Lord Baldwin nach der Rückkehr von Khorinis auf das Schiff zu Beginn des 4. Kapitel, nachdem man [Die Botschaft an Lord Baldwin](#) übergeben hat.

Achtung: [Weltwechselproblem im 4. Kapitel](#)

Arrest

Questgeber: Gunther
Exp.: 100

Beim Ansprechen von Gunther nach dem Selbstgespräch wird die Quest gestartet. Nach dem Dialog mit Gunther legt man sich wieder bis 15:00 Uhr schlafen, denn vorher gibt es keine weitere Gesprächsoption bei ihm. Dann erhält man von ihm den Schlüssel zum Nebenraum, dem Schlafraum der Waffenknechte, hinter ihm. Dort wird man bei gründlichem Suchen in der Ecke unter der Kiste den Schlüssel zu seiner Truhe finden. Man wirkt den Schlafzauber aus dem Inventar auf ihn (oder wartet bis es Nacht ist) und plündert seine Truhe. Darin befindet sich ein weiterer Schlüssel. Dieser gehört zur Tür, die den Schlafraum mit dem Aufenthaltsraum der Waffenknechte verbindet. Dort trifft man auf Hinz und Kunz. Hinz verlangt nach einem längeren Gespräch mit den Beiden eine Flasche Milch, die man aus der Kiste erhält, welche sich in der Ecke des zuvor besuchten Raumes fand (beim Schlüssel für Gunters Truhe). Wenn man sie im Inventar anklickt, bekommt man die Milch, mit welcher man nun den Schlüssel von Hinz zur nächsten Tür erhält. Dort meldet man sich beim Burghauptmann Bruno und die Quest ist beendet. Alternativ kann man auch, wenn man den Schlafzauber nicht auf Gunther anwenden will bis Mitternacht schlafen und dann seine Truhe plündern.

Neuigkeiten aus Vengard

Questgeber: Ralf
Exp.: 75

Im Zuge der Quest [Anheuern](#) spricht man u.a. mit dem Paladin Erik. Im Verlauf des Dialoges kommt das Gespräch auch auf Vengard. Das Gehörte teilt man dann Ralf mit.

Anmerkung: Danach kann man Ralf auf das Buch für Geschicklichkeit ansprechen und er wird als Lehrer für das Talent "Schlösser knacken" und als Händler für Dietriche frei geschaltet.

Grundausbildung

Questgeber: Bruno
Exp.: 100

Wenn man Bruno nach einer besseren Rüstung fragt, sagt dieser, dass man dazu erst die Grundausbildung zum Waffenknecht abgeschlossen haben muss. Dazu muss man bei Bruno die Praxis-Skills (Stärke, Geschick, Einhandkampf und Armbrustschießen) auf die erforderlichen Werte steigern. Stärke und Geschick müssen auf mindestens 30 und Einhandkampf und Armbrustschießen auf 10 gesteigert werden. Da ab Stufe 30 die Skills teurer werden, sollte man optimalerweise bis 29 und dann nochmal 5 steigern. Die EXP auf Athanos sollten dazu ausreichen. Außerdem muss man auch die Theorie hierzu lernen und dafür die entsprechenden Bücher lesen. Die Bücher sind zu erhalten / finden bei:

Geschick:	Aus Ralfs Truhe nachdem man ihm die Neuigkeiten aus Vengard berichtet hat.
Stärke:	Aus Herberts Truhe, nachdem man vorher bei Ralf Schlösser knacken gelernt hat.
Einhandkampf:	Auf einem Bücherregal in einem der Schlafräume.
Armbrust:	Hinter einigen Fässern an der Außenmauer der Burg.

Olegs Laute

Questgeber: Oleg
Exp.: 150 Belohnung: 100 Goldstücke

Oleg vermisst seine Laute. Vor allem Ralf, Herbert und Gunther verdächtigt er. Ralf und Herbert haben glaubhafter Weiser keine Ahnung, wo sich die Laute befinden könnte. Allein Gunther macht sich durch sein Verhalten verdächtig. Verfolge ihn und er führt dich direkt zu der Stelle, an der er die Laute vergraben hat. Falls die nach dem Ausgraben nicht erscheint, einfach eine Nacht schlafen und das Item kann gefunden werden.

Olegs Lied

Questgeber: Oleg
Exp.: 150 Belohnung: 50 Goldstücke

Da Oleg nun seine Laute wieder hat, möchte er das von ihm neu gedichtete Lied üben. Sein Textbuch ist jedoch außerhalb der Burg. Er bittet dich dies zu holen. Dazu muss man unter der Zugbrücke der Burg hindurch und bis ganz herunter auf das Plateau. Dort steht in einer Höhle die Truhe, in der das Liederbuch ist. Den Schlüssel für die Truhe bekommst du natürlich von Oleg mit. In der Höhle befinden sich allerdings auch ein paar Goblins, die du vorher erledigen musst.

Geheimes Reiseziel

Questgeber: Ralf
Exp.: 100

Ralf teilt dir mit, dass ein Schiff der Flotte im Hafen festgemacht hat, aber niemand hierzu Informationen gibt. Außerdem

ist es untersagt das Schiff zu betreten. Auch die Gespräche mit Marbod, Oliver und den anderen Paladinen zeigen hier keinen Erfolg.

Mit dem Start des 2. Kapitels, wenn man an Bord ist, kommt man der Lösung näher. Nachdem man nach der Seeschlacht mit den Orks (am Ende des 2. Kap.) den Milizsoldaten Martin aus deren Gefangenschaft befreit hat, bekommt man von ihm Informationen. Über diese spricht man mit Wulfias, dem Feuermagier an Bord. Dieser hält sie für so wichtig, dass man sie sofort Lord Baldwin, dem Kommandant des Schiffes mitteilen soll. Du sprichst also mit ihm und erfährst dann das Ziel der Reise.

Der Alchemist

Questgeber: Ralf
Exp.: 100

Ralf erzählt einem über diesen. Man kann dazu auch noch mit Bruno, Marbod und den anderen Paladinen reden, kommt so alleine aber nicht weiter. Erst wenn man im Zuge der Quest [Anheuern](#) die Zusatzprüfung [Die Nachtwache](#) von Bruno erfolgreich absolviert hat, bekommt man von diesem den Schlüssel zum Turmzimmer des Alchimisten Seian. Dort erledigt man zwei Aufgaben ([Zutaten für Seian](#) und [Das Lurkernest](#)) für ihn und bekommt weitere Informationen. Weiter geht es aber erst, wenn man ihn nach Mitternacht bei seinen Experimenten überrascht. Er berichtet von der Magie im Allgemeinen und seinem Experiment im Besonderen. Hier läuft die Quest parallel zur Quest [Die alte Bibliothek](#). Nachdem die Teleportrupe fertig ist und du eingewilligt hast statt Seian die alte Bibliothek zu durchsuchen, erzählt Seian dir, dass er selbst einmal Feuermagier war. Damit ist diese Quest beendet.

Das geheimnisvolle Schiff

Questgeber: Marbod
Exp.: 75

Während des Gesprächs mit Marbod, in dem man mit ihm über das Anheuern auf der Albatros spricht, kommt in einer anderen Option auch die Sprache auf das Schiff selbst zu dem er einige Informationen gibt. Diese kann man dem Fischer Fred in einem Gespräch mitteilen, da auch er sich fragt, warum das Schiff wohl da ist und was sonst noch dahintersteckt.

Anheuern

Questgeber: Roland
Exp.: 250

Wenn man im Zuge der Quest [Geheimes Reiseziel](#) u.a. mit Gottfried spricht, sagt dieser einem, dass sich eine Delegation mit Marbod im großen Saal trifft. Im Gespräch mit Erik erfährt man nicht nur die [Neuigkeiten aus Vengard](#) für Ralf, sondern auch, dass die Delegation Nahrungsmittel und Personal zur Verstärkung sucht. Hierzu spricht man mit Marbod, der jedoch ablehnt dich als Verstärkung vorzuschlagen, wodurch die Quest gestartet wird. Daraufhin geht man erneut zu Erik, der einem nun einen Brief für Marbod mitgibt. Nachdem Marbod den Brief gelesen hat, gibt er zähneknirschend seine Zustimmung, dich auf die Liste der Kandidaten zu setzen.

Doch vorher muss man die [Grundausbildung](#) absolviert haben. Nachdem man Marbod davon berichtet hat, hat er noch weitere Prüfungen. So soll man für ihn das [Lurkerproblem](#) lösen. Des Weiteren soll man für die Paladine Oliver und Herbrandt deren Aufgaben erledigen. Hierbei spricht man zuerst mit Oliver, da Herbrandt einen zuerst an Oliver verweist. Oliver hat jedoch keine speziellen Aufgaben und schickt einen zu Bruno, der einem Aufgaben geben soll. Bruno schickt einen zum Koch Jonathan, für den man die [Proviantverteilung](#) vornehmen und Fleisch ([Fleischkeulen für Jonathan](#)) besorgen soll. Außerdem soll man mit dem Schäfer Hermann sprechen und schauen, ob man ihm bei seinem Problem ([Die Wölfe von Athanos](#)) helfen kann. Dann spricht man mit dem Bauern Johann und fragt ihn, was ihn sorgt ([Ein Schwiegersohn für Johann](#) und [Heudiebe](#)). Zu guter Letzt soll man noch für Bruno selbst zum Alchimisten ([Heil- und Manatränke vom Alchimisten](#)) und es ist auch noch eine [Nachtwache](#) fällig. Für Herbrandt sollst du die [verschwundenen Waffen](#) wiederfinden, den Verräter in der Burg ([Der Verräter](#)) überführen und dingfest machen und danach [Die Schmugglerhöhle](#) sichern. Nachdem alle Aufgaben erledigt sind gehst du zu Marbod, der dir dann die Einwilligung gibt. Nachdem du auch die Geheimnisse der Bibliothek erkundet hast, kannst du auf das Schiff.

Proviantverteilung

Questgeber: Jonathan
Exp.: 75

Du sollst für den Koch Jonathan die Verpflegung an den Schmied und 5 Paladine verteilen.

Lurkerproblem

Questgeber: Marbod
Exp.: 650

Nachdem du die Grundausbildung beendet und Marbod davon berichtet hast, hat er, weil du ja die Insel verlassen willst, noch eine zusätzliche Prüfung für dich. Auf Athanos sind die Lurker ein Problem, da diese dem Dorf zuweilen sehr nahekommen. Diese sollst du für ihn töten und ihm zum Beweis die Häute mitbringen. Es spawnen neue Lurker, sobald die Quest gestartet wird, falls man die alten alle schon erledigt hat. An der Küste zwischen Hafen und der Hütte von Klaus gibt es auch noch einige Lurker.

Vorbedingung: Man muss bei Klaus das Häuten lernen.

Die vermisste Pfeife

Questgeber: Marbod

Exp.: 100 Belohnung: 25 Goldstücke

Marbod hat schon wieder mal seine Pfeife verlegt. Dazu kann man auch mit Ralf (lustiger Dialog) reden, der aber auch nichts zielführendes weiß. Die Pfeife befindet sich am Fuß der Treppe gegenüber des Einganges zum Kerker auf einer Kiste. Diese zu Marbod bringen und gut ist.

Fleischkeulen für Jonathan

Questgeber: Jonathan

Exp.: 50 Belohnung: Stärkesuppe +1

Du sollst für den Koch Jonathan 50 Fleischkeulen vom Jäger Klaus abholen.

Die Wölfe von Athanos

Questgeber: Hermann

Exp.: 500 Belohnung: 200 Goldstücke

Der Schäfer Hermann beklagt sich, dass die Wölfe in der Nähe seine Schafherde bedrohen und er darum aus Sorge um seine Tiere nachts kaum mehr schlafen kann. Du streifst durch den Wald hinter dem Dorf bis hin zum Friedhof und auch um den riesigen Felsturm auf halber Strecke. Mit dem letzten Wolf erscheint die Info, dass die Wölfe von Athanos tot sind. Danach berichtest du Hermann davon.

Ein Schwiegersohn für Johann

Questgeber: Johann

Exp.: 150 Belohnung: Stärkeamulett +10

Johann hat nach alter Absprache seine Tochter Charlotte an Hermanns Sohn Klaus versprochen. Aber die beiden wollen sich nicht. Charlotte will Fred. Sprich dazu mit Hermann, Charlotte, Fred und Klaus. Berichte Hermann von diesem Gespräch. Er ist sauer, weil ihm Fred zu arm ist. Im Verlauf dieses Gespräches kommt heraus, dass Hermann Fred als Schwiegersohn akzeptieren würde, wenn der ihm 1000 Goldstücke auf den Tisch legt. Zahle diese 1000 Goldstücke in Freds Namen und bringe ihm und Charlotte die frohe Botschaft, dass einer Heirat nun nichts mehr im Wege steht. Als Anerkennung für deinen Freundschaftsdienst bekommst du im Gegenzug von Fred das Amulett seines Vaters.

Der Verräter

Questgeber: Herbrandt

Exp.: 350

Diese Quest ist eine Nebenquest zu [Verschwundene Waffen](#) und wird bei der Verfolgung dieser automatisch mit gelöst.

Heudiebe

Questgeber: Johann

Exp.: 150

Der Bauer Johann beklagt sich darüber, dass trotz der Wachen im Dorf, nachts dauernd Heuballen verschwinden. Lege dich gegen Mitternacht vor der Scheune auf die Lauer. Dann erscheinen dort einige verschiedenen Goblins, die du natürlich töten musst. Gehe, sobald es hell wird, zum Dorf hinaus in den Wald. Bald findest du schon den ersten Heuballen. Wenn du nun geradeaus auf den Felsen läufst siehst du neben einem Tunneldurchgang schon den zweiten. Wenn du nun dem Weg bis zum Ende, auf das Hochplateau, folgst, findest du auch die drei noch fehlenden Heuballen. Bringe anschließend alle 5 Heuballen zurück zu Johann.

Nachtwache

Questgeber: Bruno

Exp.: 50/200

Bevor du Athanos verlassen kannst musst du noch eine Nachtwache schieben. Hierbei gibt es zwei Optionen:

- Du kannst die Nachtwache, wie von Flint angeregt, ihm überlassen. Hierbei sagst du ihn Bescheid, wenn du die Quest von Bruno erhalten hast. Er sagt dir dann am nächsten Morgen, dass alles in Ordnung war und du Bruno Bericht geben kannst. Bei Bruno kannst du dann nur sagen, dass Flint die Wache für dich übernommen hat, aber nichts Außergewöhnliches geschehen ist. Dafür gibt es dann 50 Exp.
- Du bringst die Nachtwache selber herum. Dazu holst du dir den Schlüssel zum kleinen Hafenturm von Bertrand. Bei dieser Nachtwache musst du auf alles Außergewöhnliche achten. Es sind 5 Ereignisse von denen ab 1 Uhr in jeder Stunde eines geschieht und die Bertrand am nächsten Morgen (6 Uhr) bei dir abfragen wird.

Diese Ereignisse sind:

- ein Treffen von Charlotte und Fred (1-2 Uhr)
- Flints Erscheinen im Dorf am Aufgang zur Burg (2-3 Uhr)
- Ratten am kleinen Hafenturm (3-4 Uhr)
- ein Schaf im Dorf (4-5 Uhr)
- und ein Lurker hinter Johanns Scheune (5-6 Uhr)

Bertrand wusste das schon, wollte es aber von dir bestätigt bekommen. Er ist zufrieden mit dir und du sollst Bruno berichten, dass die Nachtwache um ist. Dafür gibt es bei Bruno dann 200 Exp. Wenn du die Nachtwache selber machst, bekommst du nicht nur mehr Exp. bei der Rückmeldung, sondern noch zusätzlich die Exp. durch das Schaf, die Ratten und den Lurker.

Alte Geschichten

Questgeber: Wenzel

Exp.: 200

Wenn man mit Wenzel redet, erzählt er einem von seinen Erlebnissen, geht aber erst einmal nicht näher darauf ein, da ihm auf der Burg sowieso niemand glaubt. Alle halten ihn für einen Geschichtenerzähler. Vor allem Ralf und Herbert glauben seine Erzählungen kein Wort. Wenn du Wenzel nach den Gesprächen mit Herbert und Ralf noch mal ansprichst und dein Interesse bekundest, ist er bereit auch dir davon zu erzählen. Er erzählt dir von einer Büchse, ([Der Büchsenmacher](#)), die er damals in Myrtana gesehen hat. Außerdem von Schmugglern ([Die Schmugglerhöhle](#)), einer Seeschlacht ([Die versunkene Flotte](#)), über [Die alte Bibliothek](#), über die [Rote Mine](#). Auch [Der Rattenkönig](#) wird von ihm erwähnt. Wenn man bis auf die Quest [Der Büchsenmacher](#) (im 4. Kapitel auf Varant abschließbar) alle anderen erledigt und bei ihm zurückgemeldet hat, weist du Wenzel darauf hin, dass du auch noch mal mit Ralf reden wirst. Dies tust du und gibst Wenzel dann auch darüber noch Bescheid.

Verschwundene Waffen

Questgeber: Herbrandt

Exp.: 350

Dies ist Herbrandts Prüfung im Zuge der Quest [Anheuern](#). Es verschwinden dauernd Waffen aus der Waffenkammer. Diese sollst du wiederbeschaffen. Im Laufe des Dialoges kommt heraus, dass hierfür ein Insider erforderlich ist, den du außerdem zu suchen hast (Start der Quest [Der Verräter](#)). Rede außerdem mit Kuno, der dir eine bessere Waffe und weitere Informationen gibt. Eine erste Anlaufstelle für die Waffenschmuggler ist ein kleines Waffenlager, dass auf einem Halbplateau am Goblinberg liegt. Dies erreichst du über eine Leiter. Dort triffst du Stone, Unterhändler der Waffenschmuggler. Den musst du ausschalten und den Brief, den er in seinem Inventar hat lesen. Wenn du dich gut genug gerüstet fühlst, kümmere dich auch gleich um seine drei Begleiter, die am Fuße des Berges in Richtung der roten Mine stehen. Der Brief enthält Informationen über den Drahtzieher des Waffenschmuggels auf Athanos. Es ist Bud, der Gefangene im Kerker der Burg. Trage diese Informationen Herbrandt vor. Gemeinsam beschließt ihr den Gefangenen zu verhören. Rede hierzu mit Raimund und Bud. Mit den Informationen von Bud gehst du nun wieder zu Herbrandt. Du hast gegenüber Bud erwähnt, dass der Mittäter aus der Burg sich einen anderen Kontakt suchen muss und vereinbarst mit Herbrandt diesem eine Falle zu stellen. Ihr holt auch Flint mit ins Boot, ohne ihm jedoch alle Details zu geben. Um 03:15 Uhr erscheint der Verräter bei der Höhle. Es ist Flint. Nachdem du ihn niedergestreckt hast, willst du ihn in den Kerker schaffen, doch er flieht. Du verfolgst und stellst ihn. Danach folgt er dir ohne weitere Gegenwehr. Nachdem du ihn in den Kerker gebracht hast berichtest du Herbrandt davon. (Abschluss der Quest [Der Verräter](#)). Nun nimmst du den Faden dieser Quest wieder auf und suchst die übrigen Schmuggler. Da sie mit Booten gekommen sind, müssen sie an einem Strandabschnitt sein. Hierzu gehst du zum Strandabschnitt in der Nähe von Klaus. Von dort aus schwimmst du immer in linker Hand, bis zu einem Stand kommst, an dem drei Boote liegen. Vor der Höhle erwartet dich der erste Schmuggler, der dich sofort angreift. Danach warten noch zwei weitere in der Höhle auf dich. Nachdem auch diese tot sind, sammelst du alle Waffen ein und verlässt diesen Höhlenteil durch das Tor, das mit der Winde betätigt wird. Es führt in den Höhlenteil, in dem du das Schattenläuferskelett gefunden hast. Berichte Herbrandt von deiner Entdeckung und übergib ihm die geforderten 3 Paladinschwerter.

Die Schmugglerhöhle

Questgeber: Herbrandt

Exp.: 100 Belohnung: 100 Goldstücke

Diese Quest bekommt man direkt im Anschluss an die Quest [Verschwundene Waffen](#). Du sollst in Herbrandts Auftrag den Paladin Gottfried und die Waffenknechte Hinz und Kunz als Sicherung in die Schmugglerhöhle bringen. Danach meldest du es bei Herbrandt zurück. Informiere auch Wenzel für die noch laufende Quest [Alte Geschichten](#) von ihm hierüber. Öffne über den Zugang vom Wasser aus mit der Winde den Zugang durch die Schattenläuferhöhle (siehe Quest [Das Horn eines Schattenläufers](#)) und bringe die 3 dadurch hinein.

Der Rattenkönig

Questgeber: Wenzel

Exp.: 350

Nachdem man im Zuge der Quest [Verschwundene Waffen](#) Zugang zum Unterschlupf der Schmuggler bekommen hat, ist dort ein vergitterter Stollenbereich, für den es aber keinen Schalter gibt. Der einzige Weg dort hindurch ist der Gebrauch einer Fleischwanzen-Verwandlungsspruchrolle. Hier muss man sich durch Massen von Ratten und Riesenratten bis zum Rattenkönig durchkämpfen. Nachdem man diesen eliminiert hat erstattet man Wenzel davon Bericht.

Die alte Bibliothek

Questgeber: Wenzel

Exp.: 250

Hierzu gibt es auch einen TB-Eintrag, wenn man am Buchständer in Marbods Kammer darüber liest. Diese Quest ist Voraussetzung um auf das Schiff zu gelangen, sie ist allerdings erst lösbar, wenn man Zugang zum Alchimisten Seian hat. Nachdem man für ihn einige Zutaten (siehe hierzu die Quest [Der Alchemist](#)) besorgt hat, spricht er über sein Experiment eine Teleportruhe herstellen zu wollen. Er bittet dich ihm hierzu noch eine fehlende Zutat zu besorgen. Er benötigt noch "geweihtes Wasser". 3 Flaschen davon findest du bei der großen Innos Statue beim Goblinberg. Er möchte aber vorerst nur eine Flasche davon haben. Nachdem du ihm die Flasche gegeben hast, sagt er dir, dass du am nächsten Tag wiederkommen sollst, dann sei die Teleportruhe, an der er arbeite fertig. Nachdem du dich bereit erklärt hast für Seian die alte Bibliothek nach Informationen über Xardas zu durchsuchen, da er in Erfahrung bringen will, ob die Vorwürfe gegen seinen damaligen Lehrmeister wahr sind, startet die Quest [Xardas' Tagebücher](#).

Du teleportierst dich also zwischen Mitternacht und 04:00 Uhr in die Bibliothek und liest dort alles, was lesbar ist. Bei den zehn Beschwörungsbüchern ([Gefährliche Bücher](#)) die du zwar nicht verstehst, solltest du aber mit einigen Überraschungen rechnen. Beim Lesen des Buchständers neben dem Schreibpult wirst du aus der Bibliothek zum Steinkreis teleportiert. Begib dich dann zu Seian und berichte ihm. Vergiss auch Wenzel nicht.

Die rote Mine

Questgeber: Wenzel

Exp.: 100

Hierzu gibt es auch einen TB-Eintrag, wenn man an einem der Buchständer im Erdgeschoss darüber liest. Man muss man zum Jäger Klaus, was jedoch nicht das Einfachste ist, da der Weg in der einen Richtung durch Goblins, Blutfliegen, Lurker und Keiler und in der Andere durch Wölfe, Riesenratten und Keiler erschwert wird. Direkt bei Klaus ist der Mineneingang zu sehen. Dort tummeln sich nochmals von 5 Riesenratten, die man entweder selbst erledigt oder von Klaus ausschalten lässt. Kurz nach dem Eingang kann man schon halbrechts einen gestützten Durchgang erkennen, der aber verschüttet ist. Hier muss man sich einen Weg am Schutt vorbei in den hinteren Teil suchen. Um dies zu schaffen, muss man sich in eine Fleischwanze verwandeln. Vor der Schachttür findet man neben einigen nützlichen Dingen auch den Schlüssel zur Tür. Nachdem man kurz durch die Tür gegangen ist, kommt der TB-Eintrag und man kann zurück zu Wenzel und ihm darüber berichten.

Empfehlung: Man sollte erst mit dem Schürfen in der Mine anfangen, nachdem man mit Wenzel über ihre Entdeckung gesprochen hat.

Gefährliche Bücher

Questgeber: Beschwörungsbuch

Exp.: 500

Nachdem du das erste Buch über die Beschwörungen geöffnet hast, startet diese Quest. Dabei werden ein paar Ratten spawned. Es gibt insgesamt 10 Beschwörungsbücher, bei deren öffnen die unterschiedlichsten Kreaturen erscheinen. Nun kannst du, wie in der Quest [Die alte Bibliothek](#) beschrieben, diese verlassen und Seian erst mal Bericht über deinen Fund erstatten, der dich dann aber bittet zurück zu gehen und auch alle anderen Bücher zu prüfen, oder du machst mit der Erkundung der Bibliothek weiter, prüfst dabei auch alle Beschwörungsbücher und erstattest Seian danach erst Bericht. Seian nimmt danach die Beschwörungsbücher zu deren Studium an sich.

Raimunds Schlaf

Questgeber: Raimund

Exp.: 150 Belohnung: 100 Goldstücke

Raimund berichtet, dass ihm das schabende Geräusch den Wanzen den Schlaf raubt. Nachdem man Zugang zur alten Bibliothek hat und sich dort im Auftrag von Seian umsieht, findet man auch eine Menge Fleischwanzen. Nachdem diese alle erledigt sind, kommt der TB-Eintrag und man kann Raimund davon berichten.

Heil- und Manatränke

Questgeber: Bruno

Exp.: 100

Du sollst für Bruno Heil- und Manatränke vom Alchemisten Seian holen und ihm bringen.

Das Horn eines Schattenläufers

Questgeber: Theodor

Exp.: 250 Belohnung: 300 Goldstücke

Theodor, der Schmied auf der Burg, benötigt für ein besonderes Schwert das Horn eines Schattenläufers. Von Klaus' Lagerplatz aus halblinks ist eine Molerat-Höhle und dahinter in dem Felskessel liegt versteckt der Eingang zu einer Höhle. Davor ist jedoch ein Keiler, den es erst zu bezwingen gilt. Am Ende der Höhle liegt ein Schattenläuferskelett, dem man das Horn entnimmt.



Lebensmittelversorgung

Questgeber: Jutta

Exp.: 75 Belohnung: 3 Heiltränke

Jutta möchte 12 Rüben vom Bauern Johann haben und bitte dich diese zu holen. Johann sagt dir, dass du diese bitte direkt vom Feld holen sollst. Wenn du mit den Rüben zu Jutta kommst, bittet sie dich diese doch selber zu Jonathan, dem Koch auf der Burg, zu bringen. Dabei fällt ihr ein, dass Jonathan auch noch 2 Dutzend Fische bei ihrem Bruder Fred bestellt hat und bittet dich diese doch auch gleich mitzunehmen. Wenn man Fred darauf anspricht sagt er dir, dass du die Fische mitnehmen sollst, die dort herumliegen. Du sollst, nachdem du die Sache alle bei Jonathan abgegeben hast auf jeden Fall noch mal vorbeikommen.

Fischfang

Questgeber: Fred

Exp.: 100

Nachdem du mit Fred wegen der Fische für Jonathan gesprochen hast, spricht Fred dich erneut an, da ihm nun einfällt, dass er nicht mehr genügend Fisch für den eigenen Marktstand hat und sowohl Anna als auch Dorothee noch je 6 Fische

haben wollte. Dies sollten aber nicht gewöhnliche Fische, sondern Heringe sein. Darum bitte Fred dich, dass du eine Fischfangtour zur Molerat-Insel machst und ihm 20 Heringe besorgst. Um das Schiff loszumachen musst du auf den Schalter am Poller drücken. Wenn du auf der Fahrt nicht genug Heringe fängst, sollst du am Strand der Insel nach welchen suchen. An den Stränden der Hauptinsel (zur Not einmal um die Insel herumschwimmen) finden sich auch einige. Danach bringst du ihm den Fang.

Der verlorene Turmschlüssel

Questgeber: Goetz

Exp.: 150 Belohnung: 150 Goldstücke

Wenn du am Lagerhaus im Dorf mit Goetz redest, erzählt er dir, dass er den Schlüssel zum großen Hafenturm verloren hat. Auf Nachfrage erzählt er dir, dass er ihn betrunken in der Nähe einiger Lurker verloren hat. Wenn du das Dorf Richtung Wald verlässt, kommst du am alten Sägewerk vorbei. Direkt dahinter linker Hand auf die Felswand zu kannst du dort einige Lurker sehen. Der Schlüssel liegt in unmittelbarer Nähe zu einem Lurkerpaar in einem Gebüsch.



Apfelernte

Questgeber: Dorothee

Exp.: 100

20 Dorothee bittet dich ihr 20 Äpfel von ihrem Apfelbaum zu holen. Die Leiter befindet sich hinter Johanns Scheune. Stelle die Leiter an den Baum (einfach unter den Baum stellen), pflücke die Äpfel, bring sie zu Dorothee und fertig.

Rattenplage

Questgeber: Anna

Exp.: 100 Belohnung: 50 Goldstücke

Anna hat Angst vor Ratten. Du sollst für sie die Rattengruppen beim Bootsskelett hinter Johanns Scheune und die bei den Heuballen hinter den Getreidegarben beseitigen.

Hilfe bei der Jagd

Questgeber: Klaus

Exp.: 250

Du sollst Klaus bei der Jagd helfen und ihm 50 Fleischkeulen besorgen. Zu diesem Zweck erlegst du alles, was du dort in der Nähe findest. Scavenger, Molerats und Riesenratten. Sollte das noch nicht reichen, suchst du dir noch Keiler und Wölfe.

Anmerkung: Danach wird Klaus als Lehrer für Jagd Talente frei geschaltet.

Zutaten für Seian

Questgeber: Seian

Exp.: 200 Belohnung: perm. Trank nach Wahl

Hier sollst du ihm 3 Zutaten (5x Feuerwurzel, 4x Blutfliegenflügel, 1x Minecrawlerzangen), die er für eine Tränke benötigt, besorgen. (Es spawnen neue Blutfliegen. Falls du schon alle Crawler in der Roten Mine getötet hast, findest du in der Alten Mine, in der Nähe des Orks noch eine.) Danach ist Seian als Händler frei geschaltet.

Das Lurkernest

Questgeber: Seian

Exp.: 250 Belohnung: 100 Goldstücke

Direkt nach der Rückmeldung der Quest [Zutaten für Seian](#) bekommst du von ihm die Aufgabe, ihm noch zusätzlich 5 Lurkereier zu besorgen. Die Höhle erreichst du, wenn du aus dem Dorf heraus in den Wald läufst, bist du genau geradeaus auf die Felswand triffst. Dann hältst du dich rechts. Der Höhleneingang liegt versteckt hinter einem Gebüsch am ersten Baum nahe der Felswand.

Der Alte Wachturm

Questgeber: Ingolf

Exp.: 250 Belohnung: 3 Heiltränke

Du wirst von Ingolf angesprochen, das er nachts beim alten Wachturm oberhalb des Friedhofs immer ein Leuchten sieht, obwohl der Wachturm seit langer Zeit nicht mehr genutzt wird. Er bittet dich dort mal nach dem Rechten zu sehen. Wenn du um Mitternacht den Turm betrittst und nach oben läufst erscheint dort eine Reihe verschiedener Goblins. Diese tötest du und berichtest Ingolf am nächsten Tag darüber.

Kundschafter

Questgeber: Ork

Exp.: 200 Belohnung: 500 Goldstücke + 5 Tränke

Wenn man dem Hauptgang der roten Mine folgt, bekommt man den TB-Eintrag, dass man einen Ork in der roten Mine gesichtet hat. Diesen tötet man (wenn man stark genug ist alleine, wenn nicht lockt man ihn zu Klaus). Danach plündert man ihn und berichtet Marbod davon. Dieser sagt, dass wenn es ein Späher ist, dieser mit einem Boot nach Athanos gekommen sein muss. Dieses soll man suchen. Du findest das Boot am Strand unterhalb des alten Wachturmes und berichtest Marbod von deinem Fund.

Bewachung der roten Mine

Questgeber: Marbod

Exp.: 50 Belohnung: 50 Goldstücke

Diese Quest bekommst du direkt im Anschluss an die Rückmeldung der Quest [Kundschafter](#) von Marbod. Marbod möchte die rote Mine für die Zukunft gesichert wissen und will einen Mann dort postieren. Er weiß aber nicht wen und fragt daher dich. Nun stehen hier Wenzel, Herbert und Gunther zur Auswahl. Benenne einen und Marbod weist dich an dem entsprechenden die Order zur Überwachung der roten Mine in seinem Auftrag zu erteilen. Weise also den ausgewählten dazu an und melde das bei Marbod zurück.

Der Rivale

Questgeber: Roland

Exp.: 200

Je nach Tageszeit triffst du Herbert in der Nähe oder direkt bei Jutta. Sprich ihn an. Nun hast du zwei Möglichkeiten. Du drohst Herbert mit Seian und kannst ihn dadurch von Jutta abbringen. Dadurch kannst du die Quest kampfflos lösen. Die zweite Option ist die Herausforderung von Herbert. Sprich Herbert, nachdem du ihn niedergeschlagen hast erneut an. Auch dadurch bringst du ihn dazu von Jutta abzulassen. Wählst die erste Option, entgehen dir aber die Exp. für den Niederschlag von Herbert.

Xardas Tagebücher

Questgeber: Seian

Exp.: 700 Belohnung: 300 Goldstücke

Du sollst für Seian Xardas' Tagebücher besorgen, von denen er sich Aufschluss darüber erhofft, ob und wenn ja warum sein alter Lehrmeister tatsächlich von Innos abgefallen ist. Den I. Band findest du in der verschlossenen Bibliothek auf Athanos. Du triffst Seian später in der Sternwarte auf Khorinis (3. Kapitel) wieder, die sich in den Bergen oberhalb der Ausgrabungsstätte im Norden befindet. Geh bei dem gepflasterten Steinbereich die Rampe hoch und folge dem mit Ogern

gepflasterten Weg. Es gibt mehrere Wege in das Gebiet: Der einfachste (dem Weg bei Dragomir folgen) ist anfangs durch ein Tor verschlossen. Später, nachdem du Daron am Steinkreis im Wald besucht hast (was der zweite Weg ist) steht ein Wächter der Banditen vor dem Tor, dem du den Schlüssel abnehmen kannst. Du kannst auch die Reihe der Teleporter nutzen um in die Pyramide zu gelangen, oder beim Fischerdorf vorbei durch die Höhle gehen. Seian trägt dir auf, auch die anderen Tagebücher von Xardas zu suchen. Er hat Hinweise darauf gefunden, dass sich diese in der und um die Sternwarte herum wie auch in den Bibliotheken in Xardas Turm und des Klosters befinden könnten. Dort sollst du zuerst suchen.

- Band II und III findest du in der Kellerbibliothek des Klosters
- Band IV in Xardas Turm
- Band V liegt in einer Truhe im verborgenen Keller der Sternwarte
- Band VI ist in einer Truhe, die sich in der Schattenläuferhöhle in der Nähe der Sternwarte befindet. Laufe den Weg in Richtung Oger-Steinkreis. Die Höhle befindet sich auf der rechten Seite.

Nachdem du die Bücher gefunden und gelesen hast übergibst du sie Seian.

Der verschwundene Matrose

Questgeber: Erik
Exp.: 75

Nachdem du bei Bertrand durch das Tor zum Hafen geschritten bist, erwartet dich auf der anderen Seite bereits Erik. Die Albatros kann nicht ablegen, weil der Matrose Knut abgängig ist und erst gesucht werden muss. Du findest ihn, wenn du den Weg gegenüber des Schiffs, bis zum Plateau hochläufst. Sprich mit ihm und erstatte danach Erik Bericht.

Paladinschwerter

Questgeber: Auffinden eines Schwertes
Exp.: 50

Du findest auf dem Weg in Richtung Klaus zu deiner Linken, unweit des dortigen Sees zwischen einer Felswand und einem Baum ein Paladinschwert, womit die Quest gestartet wird. Sie wird automatisch beendet, wenn du Gerbrandt zur Erledigung seiner [Verschwundene Waffen](#)- Quest, die du im Zuge der Quest [Anheuern](#) zu erledigen hast, die 3 vermissten Paladinschwerter übergibst.

Anmerkung: Diese Quest hat ausschließlich den Sinn deine Aufmerksamkeit bezüglich dieser Schwerter zu erregen. Da du bis zur Vergabe der Quest durch Herbrandt 2 von 4 Schwertern finden kannst und Goldmangel ein allgegenwärtiges Problem auf Athanos darstellt, könntest du versucht sein diese Schwerter zu verkaufen. Da du aber für Gerbrandt 3 Schwerter benötigst, könntest du die Quest nach dem Verkauf der 2 vorab gefundenen Schwerter nicht mehr lösen.

Die versunkene Flotte

Questgeber: Wenzel
Exp.: 250

Hierzu gibt es auch einen TB-Eintrag, wenn man an einem der Buchständer im Erdgeschoss darüber liest. Dies ist eine Unterquest zur Hauptquest [Alte Geschichten](#). Man schwimmt vom Fischer Fred aus Richtung Molerat-Insel. Dort sieht man schon Teile von zwei Schiffswracks. Wenn man noch etwas weiter raus schwimmt und rechts zwischen Moleratinsel und Athanos taucht, kann man ein komplett versunkenes Schiffswrack in zwei Teilen am Meeresgrund finden. Neben einigen Beuteln mit Gold, die um das Wrack verteilt sind, findet man im inneren des Hecks in einer Kiste eine Amphore *syrianisches Öl*. Man muss u.U. mehrfach in den Bug hineintauchen, bis die Engine es erkennt. Wenn es gelingt steht man in einer Luftblase im Schiffsbug und hat das Öl bereits im Inventar. Dies initiiert die Quest [Wertvolles Öl](#). Dies zeigt man dann Wenzel.

Bedingung: Da Roland zu Beginn nicht schwimmen kann, muss man dies erst bei Fred lernen.

Empfehlung: Da man nach dem Schwimmen lernen nur 30s tauchen kann, sollte man außerdem bei Fred tauchen lernen. Dies verlängert die Tauchzeit auf 90s. Zum einen wird damit diese Quest stressfreier und zum Anderen benötigt man das Tauchen im weiteren Spielverlauf noch anderweitig.



Wertvolles Öl

Questgeber: Tauchgang
Exp.: 250

Beim Tauchgang findest du im gesunkenen Admiralsschiff eine Flasche "syrianisches Öl". Dies zeigst du Wenzel, nachdem du ihm von deinem Fund berichtet hast. Er möchte es aber nicht haben, und verweist dich auf bessere Verkaufsmöglichkeiten in Varant oder Myrtana. Du solltest aber das Öl im 2. Kapitel an dem Feuermagier Caio verkaufen, bei dem es einen Verkaufsdialog geben wird, wenn du diesen nach seinen Studien fragst. Für das Öl erhältst du von ihm 2000 Goldstücke.

Der Büchsenmacher

Questgeber: Wenzel
Exp.: 300

Wenzel erzählt dir, dass er einmal eine Waffe gesehen hat, die er nie zuvor sah. Leider hatte er damals nicht genug Gold um sich ein Exemplar kaufen zu können. Allerdings muss man um diese Waffe richtig führen zu können sehr geschickt sein. Diese Quest wird im 4./5. Kapitel abgeschlossen, nachdem man im Kerker der Stadt Ugar tatsächlich einen Büchsenmacher trifft. Nachdem man Ugar befreit hat, befreit man ihn aus dem Kerker und er zeigt dir seine Kunst.

Ein Brief an Vater und Mutter

Questgeber: Schreiben am Schreibpult
Exp.: 50

Im zweiten Mannschaftsraum, da wo du auf Hinz und Kunz triffst, steht ein Schreibpult an dem du einen Brief an die Eltern schreiben kannst, womit diese Quest startet. Um diesen allerdings schreiben zu können, benötigst du auch ein Blatt Papier. Dieses findest du z. B. im Erdgeschoss der Burg in Saal von Marbod. Du solltest nur sehr genau auf die Zeit achten, wann du dir das Papier holst. Wenn du dann Rolands Mutter bei den Flüchtlingen im Norden von Khorinis findest, bekommst du einen TB-Eintrag und die Quest ist abgeschlossen.

Kapitel 2

Kriegsschiff "Albatros"

Bootsmann

Questgeber: Harald
Exp.: 500

Wenn man nach dem Kapitelübergang noch mal mit Gernot redet, schickt dieser dich zu Harald, deinem jetzigen Hauptansprechpartner. Wenn du Harald sagst, dass du Paladin werden willst, sagt er dir, dass du dich zuerst mal als Seesoldat

beweisen musst und du musst natürlich vorher auch Bootsmann sein. Um nun aber als Bootsmann vorgeschlagen zu werden, musst du, was dir auch Gernot sagt, die vier erfahrensten Matrosen an Bord, also ihn ([Schiffsdienst](#) und [Hilfe für den Koch](#)), Wolfgang ([Gestohlener Proviant](#)), Halvor ([Wettsaufen mit Halvar](#)) und Hawk ([Kampf gegen die Orks](#)) überzeugen. Ferner musst du dir den [Respekt](#) der Mannschaft verdienen. Diese Quest wird jedoch erst gestartet, wenn du Harald die Rückmeldung für seine Quests gegeben hast. Nachdem du Hawk die gewünschten Orkäste besorgt hast, kannst du zu Gernot gehen und ihn ansprechen. Er schickt dich zu Harald, von dem du die Bootsmannsrüstung bekommst.

Das Unterdeck der Albatros

Questgeber: beim Betreten der neuen Schiffsräume

Exp.: 50

Diese Quest wird beim Betreten der neuen Schiffsräume freigeschaltet. Sie verweist auf ein Unterdeck, das du erst betreten kannst, wenn du im 2. Kapitel von der Insel Kondehra aus wieder zurück auf das Schiff kommst. Betritt das Unterdeck und öffne dort die Truhe. Die Quest wird dann abgeschlossen. Der Raum beinhaltet u.a. eine eigene Truhe, in der du alle Items ablegen kannst, die du in deinem Inventar nicht immer herumschleppen willst. Diesen Raum kannst du zwar während des Spiels nicht immer aufsuchen, vor allem im 3. Kapitel nicht, aber immer, wenn du dich in der Seewelt befindest, von der du zu allen Inseln fahren kannst.

Schiffsdienst

Questgeber: Harald

Exp.: 50

Du kannst zwar mit allen Matrosen reden, aber nur Dandolo ist bereit dir zu helfen. Als Gegenleistung möchte er aber, dass du auch etwas ([Strandgut](#)) für ihn erledigst. Wenn du deinen Teil erledigt hast, macht Dandolo seinen Job und du kannst bei Harald abmelden.

Hilfe für den Schiffskoch

Questgeber: Harald

Exp.: 100

Nachdem du den Schiffsdienst erledigt hast, schickt Harald dich zum Schiffskoch Albin. Albin benötigt eine neue Pfanne, die du vom Lagerverwalter Wolfgang holen sollst. Er gibt sie aber nicht so ohne weiteres heraus. Nachdem du nun einige Male zwischen Albin und Wolfgang hin und her geschickt wurdest, fragst du Harald um Rat. Er selbst will sich da offiziell zwar raushalten, sagt die aber, dass es da wohl nur die Möglichkeit gibt eine Pfanne bei Wolfgang zu kaufen und diese dann Albin zu geben. Genau das machst du auch.

Gestohlener Proviant

Questgeber: Wolfgang

Exp.: 100

Der Lagerverwalter Wolfgang beklagt sich darüber, dass dauernd Proviant verschwindet. Er vermutet, dass dieser gestohlen wird. Er selbst äußert aber keinen Verdacht dazu. Wenn du ihm sagst, dass du dich darum kümmerst, kannst du ihn über die Mannschaft befragen, außer über die Paladine. Da sei Harald der bessere Ansprechpartner. Befrage ihn also zu allen, zu denen er Auskunft geben kann. Dabei erfährst du, dass Knut, und das wissen alle an Bord, ein [Mieser Schläger](#) ist und bei Sven ist er sich sicher, dass dieser einen regen [Sumpfkrauthandel](#) auf dem Schiff betreibt. Du kannst zwar nun jeden an Bord befragen, aber außer Sven hat niemand hilfreiche Informationen. Er vertraut dir nun an, dass der Paladin Beowulf jeden Abend gegen 22:00 Uhr in den Laderaum verschwindet. Warte also um 22:00 im Lagerraum auf Beowulf. Er sagt dir, dass er nicht der Dieb ist, aber häufig nachts gegen 01:00 Uhr Geräusche aus dem Laderaum gehört hat. Er hatte aber bis jetzt keine Zeit dem selber auf den Grund zu gehen. Sei also zur angegebenen Zeit dort und du wirst die Diebe finden. Es sind Ratten. Erledige sie alle und sage danach Wolfgang Bescheid.

Piratengold

Questgeber: wird beim Lesen der Piratenschatzkarte auf der Felseninsel aktiviert

Exp.: 500

Du findest auf der Felseninsel 5 Tagebücher eines gestrandeten Piraten. Das erste am Strand, das zweite in der Hütte, das dritte in der Höhle mit dem Tisch, das vierte beim toten Nat und das fünfte bei der Leiche von Jones selbst, der auch einen Truhenschlüssel für die Schatztruhe oben auf dem Berg bei sich hat. Öffne die Schatztruhe und lies die Schatzkarte. Später in Varant: Wenn du Rotbart umlegst erhältst du den Schlüssel zu seiner Truhe auf dem Schiff, in dem sich eine Kopie der Schatzkarte von Rauhbein und ein Brief von Mendoza befindetet. Ein Teil von Mendozas Schatz befindet sich also hier in Varant. Ein gewisser Pike wurde auf die Schatzsuche geschickt. Du findest das Schatzversteck an der Küste, wenn du hinter der Landungsstelle bei Ernst noch weiter schwimmst. Beseitige die Korsaren auf der Barkasse und folge dem Weg an der Küste entlang. Du findest Pike und 3 Korsaren in einer alten Ruine sitzen. Erledige sie. Pike hat einen

Brief bei sich, der dir sagt, dass Mendozas Schatz in der Grotte hinter den Ruinen ist. Betritt die Grotte und klettere bei dem untoten Piraten links die Felsen hoch. Du kommst auf ein Plateau mit vielen Pilzen. An deren Ende sind 4 weitere Untote und eine Truhe. In ihr befinden sich 1500 Goldmünzen, 8 Perlen, 4 goldene Kelche und ein Zettel von Rauhbein, der andeutet, dass sich der größte Teil des Schatzes woanders befindet. Du kannst noch die weiteren Untoten und Monster in der Grotte besiegen und sie dann entweder durch einen Wassertunnel unten oder per Teleport wieder verlassen.

Wettsaufen mit Halvar

Questgeber: Halvar

Exp.: 100

Halvar fordert dich zum Wettsaufen heraus. Wenn du ihn schaffst, wird auch er dich zum Bootsmann vorschlagen. Nun kannst du alle (außer den Paladinen natürlich) wegen dieser Herausforderung ansprechen, aber lediglich Dandolo und Ernst sind eine Hilfe. Dandolo, weil er dich an Ernst verweist und Ernst, weil er dir den Tipp gibt Wolfgang zu fragen. Der hat aber im Moment selber Probleme ([Gestohlener Proviant](#)). Solltest du aber bereit sein ihm zu helfen, hätte er möglicherweise einen guten Tipp für dich. Du gehst also zu Wolfgang und hörst dir erst mal sein Problem an. Danach sagt er dir, dass er Halvar gerne mal eins auswaschen würde, und wenn er seinen Rum- und Grogvorrat finden würde hätte er auch schon eine Idee, wie das Ganze zu bewerkstelligen sei. Daraufhin machst du dich im Laderaum auf die Suche nach Halvars Vorräten. Nachdem du diese gefunden hast, gehst du wieder zu Wolfgang. Er erinnert sich, dass Halvar alles außer Wein verträgt. Also verschneidet er Halvars Vorräte mit Wein. Mit diesen gehst du nun zu Halvar und beginnst das Wettsaufen. Nachdem du Halvar besiegt hast, kannst du zu Wolfgang und ihm von diesem Sieg berichten. Allerdings wittert Halvar Betrug und ist nun nicht mehr bereit dich zum Bootsmann vor zu schlagen. Außerdem ist der Sextant ([Vermisster Sextant](#)) weg.

Kampf gegen die Orks

Questgeber: Hawk

Exp.: 200

Hawk möchte, bevor er dich zur Beförderung vorschlägt als Beweis dafür, dass du dazu geeignet bist, 12 leichte Orkäxte von dir haben. Die ersten 2/4 kannst du bereits auf Adamos erbeuten, je nachdem, wie du dich bei der Suche nach [Eriks Amulett](#) entscheidest. Um die restlichen zu bekommen musst du warten, bis die Insel Khorus erreicht wird. Danach ist Hawk zufrieden mit dir und empfiehlt dich.

Respekt

Questgeber: Harald

Exp.: 250

Um dir den Respekt der Mannschaft zu verschaffen, erledigst du im Zuge der Quest [Schiffsdienst](#) Dandolos Gegenbitte ([Strandgut](#)). Für Albin hast du ja bereits etwas getan ([Hilfe für den Koch](#)). Jetzt hat er noch eine Aufgabe ([Fische für Albin](#)) für dich. Knut ist an Bord als [Mieser Schläger](#) bekannt. Verweise ihn in seine Schranken und du bist auf Grund deiner Überlegenheit seines Respekts sicher. Svens Respekt kannst du gewinnen, wenn du ihn bei der Quest [Sumpfkrauthandel](#) nicht verpfeifst und wenn du Ernst bei der Umsetzung seines größten Wunsches ([Lichtzauber für Ernst](#)) hilfst, ist auch er für dich.

Strandgut

Questgeber: Dandolo

Exp.: 100

Dafür, dass Dandolo dir bei deinem [Schiffsdienst](#) hilft, möchte er als Gegenleistung, dass du für ihn die Insel, vor der das Schiff ankert, nach wertvollem Strandgut absuchst und ihm einen gerechten Anteil von 100 Goldstücken gibst. Suche also die Insel sorgfältig ab. Bei deiner Suche wirst du auch auf 5 Tagebücher stoßen, die dich zu einer Truhe mit einer Schatzkarte führen. Mit dem Lesen dieser Schatzkarte wird die Quest [Piratengold](#) gestartet. Gib nach deiner Rückkehr auf das Schiff Dandolo seinen Anteil und er macht sich an die Arbeit.

Fische für Albin

Questgeber: Albin

Exp.: 100 Belohnung: 50 Goldstücke

Nachdem Albin seine neue Pfanne hat, möchte er nun 2 Dutzend Fische, die du von Wolfgang holen sollst. Dieser hat aber nicht mehr genug. Wenn du dies nun Albin mitteilst, sagt er nur, dass du dir dann halt etwas einfallen lassen sollst. Genügend Fische sind am Strand in der Nähe der Warane zu finden. Wenn du die Fische hast, gibst du diese Albin und das war es dann.

Vermisster Sextant

Questgeber: Halvar
Exp.: 100

Da du in Halvars Augen beim Wettsaufen mit unlauteren Mittel gekämpft hast, ist er sauer auf dich und nicht mehr bereit dir seine Zustimmung zur Beförderung zu geben. Was aber noch schwerer wiegt, ist die Tatsache, dass er danach im besoffenen Kopf auch noch den Sextanten verloren hat. Um ihn zu besänftigen bietest du an, den Sextanten für ihn zu suchen. Du findest ihn im Krähenneest auf dem Großmast. Danach gehst du zu Halvor und teilst ihm die Auffindung mit. Er möchte den Sextanten aber nicht haben und sagt dir, du sollst ihn direkt zu Gernot bringen. Das tust du dann auch. Nachdem du die Sache wieder geradegebogen hast, ist Halvar nun doch bereit dich zur Beförderung zum Bootsmann vor zu schlagen.

Mieser Schläger

Questgeber: Wolfgang
Exp.: 225 Belohnung: 100 Goldstücke

Wenn du mit Wolfgang über die Mannschaft sprichst, kommt das Gespräch auch auf Knut, der als Schläger an Bord verschrien ist, weil er alle provoziert. Er versucht es auch bei dir. Wenn du dich darauf einlässt, bekommst du allerdings Ärger mit den Paladinen, die Kämpfe innerhalb der Mannschaft an Bord nicht dulden. Damit kannst du deinen Weg zum Paladin vergessen. Wenn du aber dann im Zuge von Wolfgangs Quest [Gestohlener Proviant](#) mir Ernst sprichst, kannst du ihn auch zu Knut befragen. Er verweist dich dann an Dandolo, dem es bisher als einzigem gelungen ist gegen Knut zu bestehen. Wenn du dann zu Dandolo gehst, erzählt er dir, wie es ihm gelungen ist ohne Zeugen gegen Knut zu kämpfen. Gehe mit diesem Wissen zu Knut und fordere ihn damit heraus, dass er nur in Gegenwart der Paladine einen großen Mund hat. Daraufhin fordert er dich auf ihn um Mitternacht im Laderaum zu treffen, damit man die Sache austragen kann. Sprich ihn nach dem gewonnenen Kampf noch mal an, damit die Quest abgeschlossen wird. Danach sprechen dich alle auf den Kampf an und gratulieren dir. Wolfgang ist das sogar noch etwas extra wert.

Sumpfkrauthandel

Questgeber: Wolfgang
Exp.: 100 Belohnung: 50/100 Goldstücke

Wenn du bei Wolfgang Auskünfte über die Mannschaft einholst erfährst du auch von Sven, den Wolfgang verdächtigt an Bord mit Sumpfkraut zu handeln. Wenn du nun mit Sven im Rahmen deiner Ermittlungen zu Wolfgangs Quest „Gestohlener Proviant“ sprichst, kannst du das Gespräch auch auf den Sumpfkrauthandel bringen. Sven leugnet natürlich kategorisch, während du ihm sagst, dass du ihm das Handwerk legen wirst. Bei deiner darauffolgenden Durchsuchung des Laderaumes wirst du einen belastenden Beweis in Form eines Zettels finden. Lies diesen und gehe dann zu Sven. Du konfrontierst ihn mit dem Beweis und er wird dich anflehen ihn nicht zu verraten. Im Gegenzug bietet er dir seine Hilfe an. Nun hast du zwei Möglichkeiten:

- Du sagst ihm zu, dass du ihn nicht verpfeifst, wenn er sofort mit dem Sumpfkrauthandel aufhört, was er auch tut. Dann gehst du zu Wolfgang und sagst diesem, dass du den Beweis für Svens Schuld gefunden hast, es aber nicht offiziell machen möchtest (100 Exp.). Daraufhin ist Wolfgang zwar etwas sauer aber nimmt es nicht krumm. Allerdings fällt dann deine Belohnung von ihm mit 50 Goldstücken geringer aus.
Danach steht Sven dir aber als Lehrer für Taschendiebstahl und als Händler zur Verfügung.
- Du verpfeifst Sven bei Wolfgang und gibst diesem zum Beweis den gefundenen Zettel. Wolfgang ist hoch erfreut (100 Exp.) und gibt dir als Belohnung 100 Goldstücke.
Sven will danach aber nichts mehr mit dir zu tun haben, steht dir nicht als Lehrer und Händler zur Verfügung und verweigert dir auch seine Zustimmung für die Quest [Respekt](#).

Lichtzauber für Ernst

Questgeber: Ernst
Exp.: 200

Der Matrose Ernst ist von der Magie begeistert und würde gerne mal einen Zauber ausprobieren. Allerdings ist er vom Verhalten der Paladine im Allgemeinen so eingeschüchtert, dass er sich nicht zu fragen traut. Du bietest deine Hilfe an und gehst, wie von Ernst angeregt zum Paladin Konrad, der dein Ansinnen aber brüsk ablehnt und dich zur Buße zum Feuermagier Wulfias schickt, der für euch bei Innos um Vergebung bitten soll. Du sprichst mit Wulfias, der dir sagt, dass der Vorschlag eines Tausches besser gewesen wäre und teilt dir auch gleich mit, dass Konrad ihn einmal um eine Flasche geweihtes Wasser gebeten hat. Gegen eine Spende von 50 Goldstücken bekommst du Ablass und gehst zu Konrad zurück. Du bietest Konrad also eine Flasche geweihtes Wasser im Tausch gegen eine Lichtzauber-Spruchrolle an. Konrad ist einverstanden und somit kannst du Ernst die ersehnte Spruchrolle bringen.

Haralds Rüstung

Questgeber: Roland
Exp.: 50

Du möchtest natürlich auch eine neue Rüstung haben. Vorher jedoch tauscht Harald deine Milizrüstung erst einmal gegen eine leichte Marinerüstung. Erst wenn du zum 2. Bootsmann befördert wurdest, ist Harald bereit dir eine neue Rüstung zu verkaufen. Diese kannst du bei ihm kaufen, nachdem du die letzte Aufgabe, nämlich die für Hawk erledigt und danach mit Gernot gesprochen hast, der dich nach deiner Beförderung zu Harald schickt.

Soldauszahlung

Questgeber: Harald
Exp.: 50

Von Wolfgang hast du erfahren, dass Harald am Meisten über die Paladine weiß. Sprich also mit Harald über diese und du erfährst, dass Gernot u. a. auch für die Soldauszahlung zuständig ist. Wenn du sofort zu Gernot gehst, sagt er dir nur, dass du erst mal etwas dafür tun musst. Nachdem du aber Haralds Aufgaben alle erledigt hast, sagt er dir, dass du sofort zu Gernot kommen sollst. Das ist dann der Zeitpunkt, an dem du seinen Sold bekommst.

Pflanzen für Wulfias

Questgeber: Wulfias
Exp.: 100

Wenn du im Zuge der Quest [Lichtzauber für Ernst](#) mit Wulfias redest, kannst du ihn nach dem Willkommensdialog auch fragen, ob er dich auch die Magie lehren würde. Das lehnt er ab, ist aber bereit, dich in der Alchemie zu unterrichten. Vorab sollst du ihm aber einige Kräuter besorgen. Tu das und danach steht er als Lehrer für Alchemie und als Händler zur Verfügung.

Erzwaffe

Questgeber: Hawk
Exp.: 200

ACHTUNG: Diese Quest bekommt man nur, wenn man bei Hawk schmieden lernt.

Wenn du mit Hawk sprichst, kannst du ihn fragen, ob er dir das Schmieden beibringt. Nachdem du das gelernt hast, kannst du ihn auch fragen, ob er dir das Schmieden von Erzwaffen beibringen kann. Dies bejaht er unter der Voraussetzung, dass du ihm 5 Brocken magisches Erz bringst, da es ohne dies nicht geht. Bring sie ihm und du kannst fortan in jedem Kapitel eine neue Erzwaffe bei ihm lernen.

Anmerkung: Du kannst Hawk zwar schon direkt im ersten Gespräch nach dem Schmieden von Erzwaffen fragen, bekommst aber ohne dieses Talent nur eine rüde Abfuhr von ihm. Auch wirst du zu diesem frühen Zeitpunkt im Spiel noch nicht genügend magisches Erz haben, aber das ändert sich auf Tamora.

Ausguck

Questgeber: Gernot
Exp.: 50 Belohnung: 100 Goldstücke

Nachdem ihr Khorus verlassen habt und nun wisst, dass die Orkflotte mir 20 Schiffen in der Gegend unterwegs ist, gibt dir Gernot den Auftrag den Ausguck zu besetzen und Ausschau zu halten, damit die Albatros nicht von Schiffen dieser Flotte überrascht wird. Und tatsächlich greift ein Schiff an. Doch zum Glück hattest du die Augen offen und konntest so die Mannschaft rechtzeitig warnen. Wenn Gernot dich das nächst Mal sieht, lobt er dich dafür.

Die Insel Kondehra

Die Insel Kondehra

Questgeber: Gernot
Exp.: 250

Du sollst für Gernot Informationen über den Status auf der Insel sammeln, da von dieser seit langem keine Nachrichten mehr beim König angekommen sind. Sprich also mit allen Leuten auf der Insel vor allem mit Olderson und Sandrock. Nachdem du dort alles erledigt hast, erstatte Gernot Bericht.

Die Orkflotte

Questgeber: Gernot
Exp.: 250

Gernot braucht Informationen über die Orkflotte. Hierzu sollst du die Bewohnern Kondehras fragen, ob sie etwas über die

Orkflotte und deren möglichen Verbleib wissen. Die meisten wissen nichts und es interessiert sie auch nicht. Der Bauer Olderson hat zwar bei dem letzten Orkan etwas gesehen, ist aber im Moment nicht sonderlich gesprächsbereit, solange [Der verschwundene Innosschrein](#) nicht wieder an seinem Platz ist. Nachdem man den [Zugang zu Sandrocks Burg](#) gefunden hat und mit ihm darüber spricht, erfährt man auch von ihm, dass es einen gewaltigen Orkan gab, er jedoch nichts von einer Flotte gesehen hat. Du sollst den Bauer Olderson danach befragen. So musst du also erst mal dafür Sorge tragen, dass der Innosschrein wieder an seinen Platz kommt. Danach kannst du erneut mit Olderson über die Orkflotte [Gesunkenes Schiff](#) reden. Wenn du wieder an Bord bist, berichte Gernot darüber. Danach geht es auch zur nächsten Insel. Auf deiner nächsten Station, der Insel Tamora, weiß niemand von der gemeinen Bevölkerung etwas über eine Orkflotte. Somit muss erst [Ein Weg zum Statthalter](#) gefunden werden, um den Zugang zur Burg zu erlangen. Doch auch hier gibt es zunächst von niemandem Informationen dazu. Erst, wenn man dem Statthalter Bruno bewiesen hat, dass Fulko [Ein zwielichtiger Berater](#) war, ist er überhaupt erst bereit mit einem persönlich zu reden. Um jedoch die gewünschten Informationen zu bekommen, musst du zuvor [Die Minen von Tamora](#) wieder frei für die Bewirtschaftung machen, [Die Orksöldner](#), die als Vorhut die Insel belagern zu beseitigen und dich bereit erklären [Buddler für Tamora](#) zu besorgen. Nachdem du auf Tamora alles erledigt hast, kehrst du auf das Schiff zurück und berichtest Gernot. Danach geht es auf zur nächsten Insel. Auf der Insel Adarmos, die ihr als nächstes ansteuert, sollst du den Großbauern, der die Insel führt ebenfalls nach der Orkflotte befragen. Dieser ist allerdings bei einem Handgemenge mit dem Sohn des Dorfvorstehers getötet worden, Nun führt der Söldner Rosh das Dorf. Um allerdings zu diesen gelangen zu können, muss erst [Der Weg zu Rosh](#) gefunden werden. Wenn dir dies gelungen ist, erzählt er dir zwar, dass er die Flotte gesehen hat, aber bevor er dir mehr erzählt, will er zunächst von dir wissen, was du alles über die [Korsaren auf Adarmos](#) hast in Erfahrung bringen können. Wenn du seinen Wissensdurst gestillt hast, erzählt er dir, was er über den Weg der Orkflotte hat beobachten können. Dein weiterer Weg führt dich zur Insel Khorus, wo du dich um die [Proviantaufnahme](#) kümmern sollst, die dir aber erst gelingt, wenn du alle [Orks auf Khorus](#) gefunden und durch deren Vernichtung [Die Befreiung von Khorus](#) erfolgreich gemeistert hast. Der Dorfbewohner Harald, den du mit einigen anderen Flüchtlingen in einer alten Turmuine finden kannst, sagt dir, was er über die Orkflotte beobachtet hat. Dies teilst du Gernot mit. Nach der gewonnenen Seeschlacht gegen die Orks findest du in einer Zelle auf ihrem Schiff einen Gefangenen. [Der Gefangene](#) heißt Martin und ist Angehöriger der Miliz von Khorinis. Im Zuge seiner Befreiung findest du auch einen [Brief in orkischer Sprache](#), der von Wulfias zu übersetzen ist. Nachdem dies geschehen ist liest du ihn erst selbst und dann übergibst du die Übersetzung Gernot.

Der graue Wolf

Questgeber: Gyges

Exp.: 150

Wenn man mit Gyges über den verschwundenen Innosschrein reden will, ist er darauf nicht ansprechbar, weil ihm der graue Wolf in der Nähe seiner Schafherde große Sorge bereitet. Gehe also zum großen Baum am Ende der Schafswiese. Dort steht der Wolf. Töte ihn und sage dann Gyges Bescheid. Zum verschwundenen Innosschrein fällt ihm trotzdem nichts ein.

Der verschwundene Innosschrein

Questgeber: Oskar

Exp.: 150

Der Innosschrein ist verschwunden und das sorgt bei Oskar für helle Aufregung. Er verdächtigt sogar Sandrock, den Milizsoldaten auf der Burg, etwas mit dem Verschwinden zu tun zu haben. Die anderen wissen nicht darüber. Wenn man mit Gyges über den Innosschrein spricht, kann er sich nicht konzentrieren, da ihm [Der graue Wolf](#) Sorgen bereitet, der seinen Schafen recht nahe ist. Wenn du ihn seiner Sorge entledigt hast und ihn nochmals darauf ansprichst, fällt ihm allerdings auch nicht weiter dazu ein. Nachdem du den [Zugang zu Sandrocks Burg](#) gefunden hast und mit ihm darüber redest, erfährst du von ihm, dass der Schrein einen Schutzmechanismus hat, der über eine kleine Innosstatue auf einem Sockel auf der Bergspitze gesteuert wird und er Gyges in dessen Nähe gesehen hat. Wenn du nun erneut zu Gyges gehst und ihn auf die Statue ansprichst, sagt er dir, dass er diese genommen hat. Wenn du sie von ihm haben willst antwortet er dir, dass er diese bei seinem Anstieg, als er vor einigen Scavengern geflohen ist, verloren hat. Daraufhin gehst du zum Ende der Schafswiese und hältst dich dann rechts. Dort tauchen die Scavenger auf. Allerdings hat keiner der Scavenger die Statue gefressen. Also erneut zurück zu Gyges und ihn damit konfrontiert. Nun gesteht er, dass ihm die Statue beim Abstieg in eine Höhle gefallen ist und weil es keine Möglichkeit gab die Statue von seinem Standort aus zu bergen, hat er sie dort gelassen. Wenn du also die ersten Ebenen zur Bergspitze erklommen hast, kannst du bei der Felswand tatsächlich ein Loch im Boden sehen. Wenn du dort hineinspringst landest du im Wasser und findest dort auch die kleine Innosstatue. Von dort aus geht ein Wasserfall hinunter. Da musst du auch runter und dann durch ein Loch unter Wasser durchtauchen, um wieder heraus zu kommen. Nachdem du wieder an Land bist, gehst du auf die Bergspitze und setzt die Innosstatue wieder auf ihren Platz (100 Exp.), womit der Innosschrein wieder an seinem angestammten Platz erscheint. Nun gehst du zu Oskar und teilst ihm dies mit (50 Exp.), worauf dieser einen wahren Freudentanz aufführt.



Zugang zu Sandrocks Burg

Questgeber: automatisch an der Hängebrücke

Exp.: 50

Wenn man, wie von Oskar beschrieben, dem Weg weiter folgt, kommt man an eine Hängebrücke, die über der Lurkerbucht liegt, und zur Burg führt. Kurz vor dem Ende der Hängebrücke kommt der TB-Eintrag, dass die Zugbrücke oben ist und man die Bewohner, allen voran Oskar, nach einem anderen Weg fragen soll. Damit ist die Quest gestartet. Gehe also zu Oskar und frage ihn. Er nennt dir den Alternativweg zur Burg. Mach es so, und wenn du Sandrock gefunden hast und er dich anspricht ist die Quest beendet.

Sandrock ist langweilig

Questgeber: Sandrock

Exp.: 50 Belohnung: 100 Goldstücke

Wenn du mit Sandrock redest, sagt er dir, dass ihm langweilig ist und er schon alles gelesen hat, was er fand. Auch den Buchständer unten in seiner Küche. Wenn du das Buch auf dem Ständer liest, erfährst du von drei farbigen Steintafeln und auch andeutungsweise, wo sich diese befinden. Diese Steintafeln an ihrem Platz sollen ein Geheimnis enthüllen. Wenn du möglicherweise schon in Verfolgung der Quests [Der verschwundene Innosschrein](#) und/oder [Piratengoblins](#) unterwegs bist, wirst du die grüne Steintafel auf einem kleinen Plateau auf dem Weg zum Mechanismus für den Innosschrein finden. Die rote Steintafel findest du bei dem Minecrawler-Warrior, wenn du das Höhlensystem untersuchst, nachdem du die Innosstatue gefunden hast. Die blaue Steintafel liegt auf einer Felsenspitze unter der Wasseroberfläche. Diese findest du,

wenn du aus der Lurkerbucht auf das Meer schaust. Dort siehst du eine Gischtwolke, die dir den Weg zum Felsen weist. Wenn du nun die Steintafeln in die Nischen im untersten Raum der Burg legst, öffnet sich eine versteckte Tür, die den Weg zu einer Bibliothek frei gibt. Wenn du die Bibliothek näher untersuchst, wirst du noch eine tiefere Etage finden, die noch einige Überraschungen bereit hält.





Ratten im Hafen

Questgeber: Sandroock

Exp.: 150 Belohnung: 100 Goldstücke

Wenn du mit Sandroock gesprochen hast, kannst du noch mal nachhaken und erfährst so, dass er Probleme mit Ratten hat, die sich mit Hafen an seinem Proviant vergreifen. Töte die Ratten und gib Sandroock danach Bescheid.

Gesunkenes Schiff

Questgeber: Olderson

Exp.: 250

Nachdem der Innosschrein wieder an seinem Platz ist, sprich Olderson erneut an. In diesem Gespräch erfährst du, dass er zwar Schiffe gesehen hat, aber nicht sagen kann, ob diese von den Orks waren oder nicht. Allerdings ist eines der Schiffe in dem Orkan gesunken, so dass du selber nachsehen kannst. Du gehst also zurück zum Strandabschnitt, an dem dein Boot liegt. Von dort aus kannst du im Meer zwei Felsen sehen. Schwimme dort hin und mache dahinter einen Tauchgang (hoffentlich hast du das schon bei Fred auf Athanos oder bei Hawk auf der Albatros gelernt). Dort wirst du ein Wrack und einige Orkleichen finden. Damit hast du den Beweis, dass die Orks an Kondehra vorbeigekommen sind. Nachdem du auf Kondehra alles erledigt hast und zurück an Bord bist, erstattest du Gernot hierzu Bericht.



Gyges hat seinen Hirtenstab verloren

Questgeber: Gyges

Exp.: 100 Belohnung: Schaffell

Nachdem du Gyges berichtet hast, dass du die Innosstatue wiedergefunden und an ihrem Platz gebracht hast, erzählt er dir, dass er seinen Hirtenstab verloren hat. Wenn du dich bereit erklärt hast, ihm zu helfen, zeigt er dir die Stelle, an der sein Hirtenstab heruntergefallen ist. Gehe also los, hole den Stab und bring ihn Gyges zurück.

Heidelinde und Brosius

Questgeber: Heidelinde

Exp.: 100

Heidelinde ist traurig, weil Brosius sich nicht mehr so wie früher um sie kümmert. Wenn du nun mit Brosius darüber sprichst, sagt er dir, dass ihm ihr ständiges Gejammer auf die Nerven geht. Wenn du im Zuge der Quest [Sandrock ist langweilig](#) die geheime Bibliothek gefunden hast, wirst du in dieser einen Roman finden. Mit diesem Roman überraschst du nun Heidelinde, die sehr erfreut ist nun etwas gegen ihre einsamen Stunden zu haben. Wenn du das dann Brosius erzählst, ist der zwar überrascht aber nicht sonderlich dankbar, dass nun wieder Ruhe einkehrt.

Griseldas wichtiger Auftrag

Questgeber: Griselda

Exp.: 0-30/200 Belohnung: Stärkesuppe +2

Griselda will für ihren Mann Oskar das Essen kochen. Darum sollst du ihn fragen, was er denn gerne möchte. Du gehst also hin und fragst ihn. Mit der Antwort kehrst du nun zu Griselda zurück. Nun sollst du die erforderlichen Zutaten besorgen, musst aber Oskar fragen, wo diese sind, da er normalerweise die Zutaten für das Essen besorgt. Er sagt dir, dass du die Kräuter beim großen Baum am Ende der Schafswiese und in dessen näherer Umgebung finden kannst. Nachdem du Griselda die Kräuter gebracht hast, sollst du Oskar dann noch fragen, wo er denn essen möchte. Also noch mal zurück zu Oskar und danach gefragt. Nachdem er dir das gesagt hat, hast du nun zwei Möglichkeiten weiter zu verfahren. Du kannst die Quest abbrechen, womit sie logischerweise gescheitert ist, oder sie weiterführen. Wenn du die Quest weiterführst hast du nun bei Griselda zwei Optionen. Da Griselda dich während eurer Dialoge ständig mit Gyges verwechselt kannst du wie folgt weitermachen:

- Du bestehst darauf Griselda auf ihren andauernden Verwechselungsfehler aufmerksam zu machen, woraufhin sie einen Schwächeanfall erleidet und du sofort Oskar holen sollst. Der ist entsetzt und fragt dich, ob du wenigstens einen Heiltrank für Griselda hast. Zurück bei Griselda kannst du nun sagen, dass du nichts dabei hast, oder ihr eine Heilpflanze anbieten. In beiden Fällen bekommst du 0 Exp. und die Quest ist gescheitert. Wenn du ihr einen Heiltrank anbietest, bekommst du je nach Qualität des Trankes zwischen 10-30 Exp., allerdings ist die Quest trotzdem gescheitert.
- Du kannst die Verwechslung auf sich beruhen lassen, und ihr sagen, dass du Gyges bist. In dem Fall bekommst du eine Kräutersuppe (Stärke +2) für Oskar und eine für dich. Wenn du dann die Suppe bei Oskar abgibst, bekommst du dafür 200 Exp.

Piratengoblins

Questgeber: Kampf am Strand

Exp.: 300

Wenn du an der Bucht von Kondehra landest, wirst du gleich von zwei Piratengoblins attackiert, womit diese Quest startet. Das Buch "Piratengoblins", das du in der Küche von Sandrocks Burg findest, gibt dir weitere Aufschlüsse. Darin geht es um Goblins, die sich mit der Kleidung und Waffen von toten Piraten ausgerüstet haben, und um einen Piratenschatz. Wenn du im Zuge der Quests [Der verschwundene Innosschrein](#) und/oder [Sandrock ist langweilig](#) unterwegs bist, wirst du in das Höhlensystem, an dessen Beginn die Innosstatue in einem Tümpel liegt, finden, in dem es reichlich Piratengoblins gibt. Dort findest du auch eine Truhe mit erfreulichem Inhalt und einem Zettel. Weitere Piratengoblins sind an der Plattform des Mechanismus für den Innosschrein zu finden. Doch dies werden nicht die einzigen Piratengoblins sein, die dir auf seiner Reise begegnen, denn in einem 2. Buch erfährst du, dass die Piratengoblins insgesamt 7 Flöße gebaut haben und damit fortgesegelt sind. 2 der Flöße findest du auf Tamora an einen versteckten Strand, 2 weitere sind auf Khorus zu finden und die letzten 3 befinden sich auf Khorinis.

Proviand für Sandrock

Questgeber: Sandrock

Exp.: 150

Wenn du dich, nachdem du auf Kondehra alles erledigt hast, bei Sandrock verabschiedest, hat er noch eine Bitte an dich.

Du sollst ihm, wenn du noch mal zurück kommst einige Nahrungsmittel mitbringen. Diese kannst du im Verlauf des weiteren Spiels an unterschiedlichen Orten finden / kaufen. Wenn du alles beisammenhast, kehre noch mal zu Sandrock zurück und gib ihm diese.

Ring der Geschwindigkeit

Questgeber: Truhe in der Piratengoblinhöhle

Exp.: 250

Wenn du die Höhle mit den Piratengoblins entdeckt hast, findest du in der Truhe dort den Brief [1] eines gewissen Berengar, der davon berichtet, dass dieser einen Geschwindigkeitsring erstellen will. Da ihm die Zutaten aber auf Kondehra fehlen, will Berengar nach Tamora reisen um den Ring dort fertigzustellen. In der Burg von Tamora findest du einen weiteren Brief [2], in dem du erfährst, dass Berengar zunächst nach Adarmos weitergereist ist. Wenn du auf Adarmos bist, wird in einem weiteren Brief [3] (im Haupthaus in Roshs Truhe zu finden) erwähnt, dass Berengar nach Khorinis gereist ist und dort in Hannas Hotel übernachten will. Dort findest du dann in einer Truhe einen weiteren Brief [4]. In diesem wird erwähnt, dass Berengar das Kloster aufgesucht hat, um den fertig erstellten Ring Salandril zu verkaufen. Wenn du 105 Geschick hast, kannst du Salandril den 5. Brief stehlen, in dem steht, dass Berengar sich doch dagegen entschieden hat, den Ring zu verkaufen, und sich auf den Weg zum Fischerdorf an die Küste von Khorinis gemacht hat. Dort findest du den 6. Brief, in dem steht, dass Berengar den Ring im Sumpf versteckt hat. Und zwar handelt es sich um eine kleine Höhle in der Nähe des Sumpfgebiets, wo du auch Rauhbeins Piratenwrack finden wirst. In einer Truhe wirst du das Rezept für den Ring finden und die Quest abschließen können. Du kannst nun an einem Werkzeutisch den Ring herstellen, wenn du vorher bei Hawk Goldschmiedestufe 1 gelernt hast.

Die Insel Tamora

Unruhen auf Tamora

Questgeber: Gernot

Exp.: 350

Gernot schickt dich auf die Insel, da sich der Statthalter von König losgesagt haben soll und für den Fall, dass das so ist, sollst du alles in deiner Macht Stehende versuchen den Statthalter wieder an den König zu binden. Stephan, ein Mann in Paladinrüstung, den du zumeist am Marktplatz der Stadt oder im Wirtshaus triffst, bestätigt dir den Abfall der Inseln von Königreich. [Ein Weg zum Statthalter](#) ist nun für dich die einzige Möglichkeit mit diesem direkt zu reden, um in Erfahrung zu bringen, was zu tun ist, damit der Statthalter wieder treu zum König steht. Allerdings bringt dich der Zugang zur Burg alleine deinem Ziel noch nicht näher, da der Statthalter Bruno zu diesem Zeitpunkt nicht mit dir spricht und dich stattdessen an seinen Berater Fulko verweist. Erst wenn es dir gelingt Bruno zu beweisen, dass Fulko [Ein zwielichtiger Berater](#) war und du diesen ausgeschaltet hast, redet Bruno mit dir. Um aber wieder zum König zu stehen, fordert Bruno, dass der Schutz der Insel gewährleistet ist. Um das finanziell regeln zu können, müssen [Die Minen von Tamora](#) wieder frei sein und es müssen [Buddler für Tamora](#) gefunden werden. Ferner muss das Problem, dass [Die Orksöldner](#) Tamora belagern beseitigt sein. Hierzu sollst du zuerst [Verhandlungen mit Jacko](#), dem Anführer der Orksöldner auf Tamora, führen, die aber leider negativ verlaufen. Das hat zur Folge, dass du die Orksöldner allesamt töten musst. Nachdem du die Minen wieder begehbar gemacht hast und die Orksöldner ausgeschaltete sind ist Bruno bereit sich wieder dem König anzuschließen, da er weiß, dass du für die Rekrutierung der Buddler etwas Zeit benötigst.

Die Orksöldner

Questgeber: Stephan

Exp.: 650

Im Gespräch mit Stephan erfährst du von den Orksöldnern auf Tamora und dass es ein Waffenstillstandsabkommen mit diesen gibt. Die Dorfbewohner unternehmen nichts gegen die Orksöldner und im Gegenzug greifen diese die Stadt nicht an. Um hier nun weiter zu kommen, muss nicht nur erfolgreich [Ein Weg zum Statthalter](#) gefunden worden, sondern auch Fulko, der [Ein zwielichtiger Berater](#) war, ausgeschaltet sein. Denn erst dann redet der Statthalter Bruno mit dir. Die Orksöldner sind nämlich ein Problem für Bruno, das erst gelöst werden muss, bevor er bereit ist sich wieder dem König an zu schließen. Hierzu sollst du zuerst [Verhandlungen mit Jacko](#), dem Anführer der Orksöldner auf Tamora, führen, die aber negativ verlaufen. Die folgerichtige Konsequenz ist nun, dass du alle Orksöldner töten musst. Du findest sie (1) vor dem Ausgang zur Stadt, (2) am Lagerfeuer neben dem kleinen See, (3) auf dem Berg über Igor, wo du mit Jacko verhandelt hast, (4) im Waldcamp, (5) vor und in der Erzmine und (6) im Wachturm. Jacko und der Ork verstecken sich (7) im alten Jagdhaus auf einer Felseninsel, die nur über eine lange Hängebrücke zu erreichen ist. Nachdem der letzte Orksöldner tot ist (hierzu bekommst du eine Info-Einblendung und einen entsprechenden TB-Eintrag) berichtest du Bruno über deinen Erfolg.

Ein Weg zum Statthalter

Questgeber: Joseph

Exp.: 400

Um zum Statthalter zu kommen, brauchst du die Zustimmung von mindestens 3 Bürgern von Tamora. Rede zuerst einmal, wie von Joseph empfohlen, mit Finko ([Pfeile fuer Finko](#)). Statte danach der Kneipe einen Besuch ab und rede dort mit dem Barkeeper ([Blauflieder für den Barkeeper](#)) und mit Stephan. Dieser will allerdings für seine Zustimmung Gold sehen ([Bestechung der Wache](#)). Nachdem du alles erledigt hast, bekommst du von Stephan den Schlüssel zur Burg. Wenn man sich weigert Stephan zu bezahlen, muss man sich anderweitig Zugang zur Burg verschaffen. Man muss zunächst die Wachen loswerden. Da könnte man eine Angst-Spruchrolle verwenden. An der Burgmauer, zwischen Turm und Hauptgebäude, klettert man hoch und verwandelt sich beim Gitter zum Hauptraum in eine Fleischwanne um in das Innere zu gelangen. Man muss dann mit Bruno reden und die Gitter werden geöffnet. Den Schlüssel für die Außentür findet man in einer Truhe in Brunos Schlafzimmer. Dies kann allerdings nur eine Notlösung sein, denn die Wachen halten einen im folgenden jedes Mal auf, wenn man in die Burg will. Man kann dann nur über den Teleport zu Bruno.

Ein zwielichtiger Berater

Questgeber: Stephan

Exp.: 250

Hierbei handelt es sich um Fulko, der es mit List und Erpressung geschafft hat sich den Statthalter Bruno gefügig zu machen und offiziell zu seinem "Berater" aufzusteigen. Bruno ist zwar nach außen hin immer noch der erste Mann, aber Fulko zieht im Hintergrund die Fäden und hat zunächst erst einmal durchgesetzt, dass seitdem niemand mehr so ohne weiteres die Burg betreten kann. Von Fulkos Existenz erfährst du von Stephan, den du meist in der Kneipe antriffst. Fulkos wahren Absichten zu erkennen, ihn danach zu überführen und schlussendlich unschädlich zu machen ist allerdings kein leichtes Unterfangen. Es muss also zuerst [Ein Weg zum Statthalter](#) gefunden werden. Dieser spricht jedoch noch nicht mit dir, sodass du ihn zu diesem Zeitpunkt noch nicht über Fulko befragen kannst. Auch sein Diener Janus ist zunächst recht zugeknöpft, wenn man ihn auf Fulko anspricht. Erst nachdem du [Das Geheimnis des Dieners](#) gelüftet hast, ist er gesprächsbereiter. Nun würde er dir zwar gerne mehr erzählen, doch der Wassermagier Telem ist bestohlen worden und man verdächtigt ihn dies getan zu haben. [Der Dieb](#) muss also erst gefunden werden und Telem sein Amulett wiederhaben. Nachdem du Janus berichtest hat, dass Telem sein Amulett zurückerhalten hat berichtet er dir, dass er glaube, dass [Gespenster](#) in der Burg ihr Unwesen treiben. Auch ist er sicher, dass es einen [Spuk im Burgsaal](#) gibt, da er Fulko mit einem Geist hat reden hören. Wenn du nun um Mitternacht im Burgsaal bist, kannst du dich selbst von der Erscheinung überzeugen. Stellst du nun Fulko am nächsten Tag wegen seiner nächtlichen Umtriebe zur Rede reagiert er extrem ungehalten. Außerdem schöpft er Verdacht, da er dich oft mit Janus reden sieht. Sprichst du danach mit Janus darüber, macht ihr euch Gedanken, wie man Fulko den aus seinem Gespräch mit dem Geist zu vermutenden Verrat nachweisen kann. Auf der Suche nach möglichen Beweisen kümmerst du dich aber erst mal um die [Poltergeister](#), da Janus dir ja von den Gespenstern berichtet hat. Du enttarnst zwei versteckte Assassinen und berichtest Janus, wer bzw. was seine Gespenster waren. Trotzdem siehst du nur eine Möglichkeit hier weiter zu kommen. Der Barkeeper hatte dir von jemandem berichtet, der versucht hatte mit dem Statthalter zu sprechen und nun im Kerker sitzt. [Der Mann im Kerker](#) ist also derjenige, mit dem du sprechen musst. Da du nun Janus' Vertrauen hast, sagt er dir, dass Stephan für die Gefangenen zuständig ist und den Schlüssel zum Kerker in einer Truhe in seiner Kammer hat. Dafür besorgst du dir von Stephan den Schlüssel. Stephans Kammer ist im linken hinteren Bereich der Burg. Du musst von Brunos Thron aus links hinten durch das Gitter gehen. Im ersten Stock befindet sich Stephans Kammer. Im Anschluss gehst du zum Kerker und redest mit dem Gefangenen. Du erfährst von diesem, dass Fulko, außer dass er mit den dunklen Mächten im Bunde ist, auch noch ein Komplize der Orksöldner ist, der diesen die Stadt und die Burg in die Hände spielen soll und dass es dafür einen schriftlichen Beweis gibt. Du gehst zu Janus und erzählst ihm, was du erfahren hast. Gemeinsam berätet ihr, wie man an diesem kommen kann. Nachdem du den Brief hast, ließ ihn und gib ihn auch Janus zu lesen. Nun konfrontierst du Fulko mit dem Beweis, woraufhin er dich sofort angreift. Nachdem du ihn getötet hast, setze Bruno über die Vorgänge in Kenntnis. Fortan sprich Bruno direkt mit dir.

Verschlossener Keller

Questgeber: automatisch

Exp.: 100

Die Quest wird aktiv, wenn der Spieler im 2. Kapitel vor dem Gitter zum Keller der Burg von Tamora steht. Sie gibt dem Spieler den Hinweis, dass man diesen nicht betreten sollte und möglicherweise bei einer Rückkehr zur Insel die Möglichkeit hierzu bekommt. Die Quest wird im 4. Kapitel beendet, wenn man Bruno auf den Weinkeller ansprechen kann. Man erhält dann 100 XP.

Pfeile für Finko

Questgeber: Finko

Exp.: 200 Belohnung: 20 Goldstücke

Finko wartet auf die Pfeile, die ihm die Jäger Hans und Markus besorgen sollten. Du bietest dich an sie für ihn zu holen. Die Jäger findest du, wenn du das Dorf verlässt und am Fuß des Dorfaufganges rechts durch den Wald läufst. Bevor du diese allerdings von ihnen bekommst, sollst du erst einmal etwas für sie erledigen. Nachdem du die Jobs für Hans ([Hans und sein Ulmenbogen](#)) und Markus ([Keilerfelle für Markus](#)) erledigt hast bekommst du die Pfeile und kannst diese dann Finko geben. Damit hast du seine Stimme.

Blauflieder für den Barkeeper

Questgeber: Barkeeper

Exp.: 50 Belohnung: 5 besondere Wacholder

Wenn du in der Kneipe mit dem Barkeeper sprich erfährst du unter anderem von einem Untoten ([Der Stammler](#)). Nachdem du alle Gesprächsoptionen ausprobiert hast und das Gespräch beendet ist, spricht er dich von selbst an. Er möchte 10 Blauflieder haben. Dafür gibt er dir im Gegenzug 5 besondere Schnäpse. Die Pflanzen solltest du auf deinem bisherigen Weg schon gefunden haben. Falls nicht, sagt er dir auf Nachfrage aber auch, wo du welche finden kannst. Nachdem du ihm die Blauflieder gegeben und deine Belohnung bekommen hast, macht er dir das Angebot dir eine Empfehlung zu geben, wenn du eine weitere Aufgabe übernimmst.

Wacholderbeeren

Questgeber: Barkeeper

Exp.: 150 Belohnung: Empfehlung für die Burg

Nachdem du dem Barkeeper die 10 Blauflieder gebracht hast, gibt er dir den Auftrag ihm 20 Wacholderbeeren zu besorgen. Dafür ist dieser bereit dich bei Stephan zu empfehlen, damit du in die Burg kommst. Die Beeren befinden sich auf der Seite, wo der Holzfäller Gunther lebt. Wenn du von dort zum Felsenrand am Ende der Ebene gehst und bereits das Meer siehst, musst du rechts in ein kleines Gebiet hinein, welches vor Wölfen wimmelt und das zu einer alten Feuerstelle führt. Auf dem Weg dorthin findest du am Rand vier Büsche, wo du genug Beeren sammeln kannst. Bringe diese dem Barkeeper und du hast seine Stimme für die Burg.



Honigwaben

Questgeber: Bertha

Exp.: 150 Belohnung: 100 Goldstücke

Wenn du mit der Bürgerin Bertha sprichst, die sich meistens in dem Erdgeschoss des zweistöckigen Haus am Marktplatz aufhält, bekommst du, neben einigen Informationen, eine Quest von ihr. Du sollst ihr 4 Honigwaben bringen. Diese findest du an den Baumstämmen des Waldstücks, wo sich auch die Jäger Hans und Markus aufhalten. Meist schwirren um die Honigwaben einige wilde Bienen herum, die man schon von weitem mit Armbrust oder Bogen anvisieren kann. Sobald du Bertha die Waben gebracht hast, erhältst du von ihr 100 Goldstücke zur Belohnung.

Der Tote im Sumpf

Questgeber: Daniel
Exp.: 150

Im Sumpf findest du den toten Bürger Daniel, der einen Brief für seinen Bruder Ruben bei sich trägt. Wenn diesen Ruben bringst, erhältst du zwar nur einige Erfahrungspunkte, doch wird nun auch die Folgequest [Ein wertvolles Buch](#) freigeschaltet. Diese aber kannst du erst im 4. Kapitel lösen, wenn du Tamora erneut betreten hast.

Ein wertvolles Buch

Questgeber: Ruben
Exp.: 150

Ruben berichtet von einem wertvollen Buch, welches sein Bruder Daniel gesucht hat. Du kannst es aber erst im 6. Kapitel finden, wenn du in der Burg den geheimen Keller aufsuchst und dort den toten Ruben findest. Wenn du das Buch gelesen hast, endet die Quest und beschert dir 150 Exp.

Bestechung der Wache

Questgeber: Stephan
Exp.: 400

Die Wachen haben schon lange keinen Sold mehr bekommen. Darum möchte Stephan für seine Zustimmung 500 Goldstücke von dir haben. Gib sie ihm und alles ist gut.

Hans und sein Ulmenbogen

Questgeber: Hans
Exp.: 150

Hans wurde bei der Jagd von einer Rotte Wildschweine überrascht und hat dabei auf der Flucht seinen Bogen in der Nähe eines Wolfsrudels verloren. Diesen sollst du ihm im Gegenzug für die Herausgabe seines Pfeilpaketes zurückholen. Töte die Wölfe und gib Hans seinen Bogen zurück. Anmerkung: Nachdem Hans seinen Bogen zurückhat, steht er als Lehrer für das Bogenschießen zur Verfügung.



Keilerfelle für Markus

Questgeber: Markus
Exp.: 150

Markus schlägt dir einen Deal für die Herausgabe seines Pfeilpaketes vor. Du sollst ihm 6 Keilerfelle besorgen. Keiler findest du, wenn du nach Verlassen des Dorfes am Fuße des Dorfaufganges in den Wald zur linken gehst.

Anmerkung: Nachdem du Markus die Felle gegeben hast, steht er als Lehrer fürs Schleichen und für Jagdtalente zur Verfügung.

Das Geheimnis des Dieners

Questgeber: Roland

Exp.: 150

Wenn du Janus auf die Orksöldner angesprochen hast und nach dem Gespräch erneut ansprichst, kannst du ihn fragen woher er kommt. Wenn du Interesse an seiner Herkunft bekundest, bricht er die Unterhaltung trotzdem mit der Bemerkung, dass es dich nichts angeht, ab. Danach kannst du Janus den Schlüssel zu seiner Kammer stehlen (30 Geschick benötigt). Gehe also in seine Kammer, hol dir sein Tagebuch und ließ es. Wenn du hinterher erneut zu Janus gehst, ist er zwar sauer auf dich, dass du seine Privatsphäre verletzt hast, erzählt dir aber dann doch seine Geschichte und ist fortan in allen Dingen bereit mit dir zu reden.

Gespenster

Questgeber: Janus

Exp.: 250

Wenn du [Das Geheimnis des Dieners](#) gelüftet hast und erneut mit Janus über Fulko sprichst, sagt er dir, dass der glaube, dass es in der Burg Gespenster gibt, da er Geräusche aus Bereichen der Burg hört, wo nachts niemand ist. Nachdem du Janus über deine Beobachtungen zum [Spuk im Burgsaal](#) berichtest hast kümmerst du dich auf der Suche nach weiteren Beweisen erst mal um die [Poltergeister](#) und teilst Janus mit, wer/was seine Gespenster waren und das du Fulko für den Drahtzieher hältst.

Spuk im Burgsaal

Questgeber: Janus

Exp.: 150

Wenn du [Das Geheimnis des Dieners](#) gelüftet hast und erneut mit Janus über Fulko sprichst, erzählt er dir, dass es seiner Meinung nach im Burgsaal spukt, da er dort Fulko nachts mit einem Geist hat sprechen hören, ohne jedoch Details zu verstehen. Wenn du nun um Mitternacht dort bist kannst du Zeuge werden, das Janus sich nicht geirrt hat. Berichte ihm daraufhin davon.

Poltergeister

Questgeber: Janus

Exp.: 150

Wenn du im Zuge der Quest [Gespenster](#), nachdem du [Das Geheimnis des Dieners](#) gelüftet hast, nach Beweisen suchst, dass Fulko etwas Unlauteres im Schilde führt durchstöberst du die gesamte Burg und stellst dabei fest, dass es sich bei den Poltergeistern um zwei Assassinen handelt, die sich in den Turmzimmern der Burg versteckt halten. Du wirst sofort von ihnen angegriffen und musst sie darum töten. Teile Janus mit, was du herausgefunden hast.

Der Mann im Kerker

Questgeber: Barkeeper

Exp.: 150

Nachdem du bereits von Stephan erfahren hast, dass der Statthalter neuerdings einen Berater hat kannst du den Barkeeper auch nach diesem befragen. Im Verlauf dieses Gespräches erfährst du, dass unlängst schon mal jemand versucht hat mit dem Statthalter zu sprechen und nun im Kerker sitzt. Doch um hier nun weiter zu kommen muss zuerst [Ein Weg zum Statthalter](#) her, damit du Zugang zur Burg erhältst. Dort wüsste zwar der Diener Janus weiter, doch der weigert sich zunächst mit dir darüber zu reden. Also musst du nun zuerst sein Vertrauen erringen und das geht nur, wenn du [Das Geheimnis des Dieners](#) lüftest, herausbekommst, was hinter dem [Spuk im Burgsaal](#) steckt und was es mit den [Gespestern](#) auf sich hat, von deren Existenz der Diener überzeugt ist. Nachdem du dieses Vertrauen errungen hast, sagt Janus dir, dass Stephan für die Gefangenen zuständig ist und den Schlüssel hat. Zunächst besorgst du dir von Stephan den Schlüssel zu seiner Kammer (Taschendiebstahl, 45 Geschick nötig). In der Truhe dort befindet sich der Schlüssel zum Kerker. Nimm diesen und sprich danach mit dem Gefangenen. Von ihm erfährst du, dass Fulko ein Kollaborateur der Orksöldner ist und diesen einen Weg eröffnen soll die Stadt einzunehmen. Hierzu existiert sogar ein Brief als Beweis. Nachdem du Fulko, der also [Ein zwielichtiger Berater](#) war überführt und getötet und Bruno davon berichtet hast gehst du zu dem Gefangenen und teilst ihm mit, dass er nun wieder ein freier Mann ist und unbehelligt seiner Wege gehen kann.

Verhandlungen mit Jacko

Questgeber: Bruno

Exp.: 250

Nachdem du Fulko, der [Ein zwielichtiger Berater](#) war, enttarnt und getötet hast, sollst du nun statt seiner die Verhandlungen über den bedingungslosen Abzug der Orksöldner von Tamora mit deren Anführer Jacko führen. Jacko lehnt natürlich ab und droht stattdessen seinerseits mit der Einnahme der Insel durch die Orks, auf die er nur wartet. Du berichtest nun Bruno von dieser Ablehnung.

Anmerkung: Bruno fordert dich auf, dich dann persönlich um die Orksöldner zu kümmern. Dies tust du unter der bereits laufenden Quest [Die Orksöldner](#) und endet mit deren Ende.

Die Minen von Tamora

Questgeber: Bruno

Exp.: 750

Nachdem Fulko, [Ein zwielichtiger Berater](#), enttarnt und getötet wurde kannst du Bruno daraufhin ansprechen, was erforderlich wäre, damit er sich wieder dem König anschließt. Seine Bedingungen hierfür sind unter anderem, dass die Minen wieder bewirtschaftbar sind, damit man über den Erz-, Salz- und Silberabbau in der Lage ist, das für den Schutz erforderliche Gold zu erwirtschaften. Dazu müssen jedoch die Minen wieder begehbar sein. Du bekommst eine Karte mit deren Lage und einige Informationen zu den Minen von ihm und sollst ihm zum Beweis, dass die Minen wieder frei sind, jeweils einige Erz-, Salz- und Silberbrocken mitbringen. Nachdem du alle Minen aufgesucht und die entsprechenden Brocken als Beweis abgebaut hast, erstattest du Bruno hierüber Bericht. Des Weiteren ist es erforderlich [Buddler für Tamora](#) zu finden, wofür dir Bruno jedoch etwas Zeit gibt.

Anmerkung: Bevor du dich auf den Weg machst, solltest du vorher beim Jäger Markus das Jagdtalent "Herzen nehmen" lernen, da die Herzen im weiteren Verlauf wichtig sind.

Salzmine

Questgeber: Bruno

Exp.: 250

Die Salzmine ist von Monstern besetzt. Töte diese, baue das Salz ab und gib Bruno die geforderten Salzbrocken als Beweis dafür, dass die Mine wieder frei ist.

Erzmine

Questgeber: Bruno

Exp.: 250

Die Erzmine ist zurzeit von den Orksöldnern besetzt. Da du im Zuge der Quest [Die Orksöldner](#) diese sowieso töten musst, werden hier also schon mal zwei Fliegen mit einer Klappe geschlagen. Nachdem also die Orksöldner tot sind, baust du sowohl das Eisenerz als auch das magische Erz ab und bringst es Bruno zu Beweis, dass die Erzmine wieder begehbar ist.

Silbermine

Questgeber: Bruno

Exp.: 250

Der Eingang zur Silbermine ist verschüttet und Bruno sieht keine Möglichkeit diese wieder in Betrieb nehmen zu können. Gehe trotzdem dort hin und steige auf die Tafelspitze des Berges, in dessen Innerem sich die Silbermine verbirgt. Dort oben auf dem Plateau kannst du ein Loch sehen, das ins Innere des Berges führt, aber leiden keinen Abstieg. Schau dich genau auf dem Plateau um. Du wirst dort eine Truhe finden, deren Inhalt dir den Abstieg ins Berginnere ermöglichen wird. Auch dort wirst du mit Überraschungen rechnen müssen. Baue also auch hier das Silber ab und bringe Bruno die geforderten Brocken als Beweis, dass die Mine wieder begehbar ist.

Ein königliches Kleid

Questgeber: Isabell

Exp.: 250

Von Brunos Tochter Isabell erhältst du den Auftrag ihr ein wahrhaft königliches Kleid zu besorgen. Du erhältst aber dieses Kleid erst in Vengard, wenn du dieses im Rahmen der Quest [Ein Novize hinter Gittern](#) aus dem Kleiderschrank der Königin gestohlen hast. Nachdem du Isabell das Kleid übergeben hast, gibt sie dir 1000 Goldstücke zur Belohnung. Du solltest erst Nolan aus dem Gefängnis befreien, denn es kann sein, dass Isabell dir beide Kleider abnimmt, und du dann gar keines mehr im Inventar hast.

Buddler für Tamora

Questgeber: Bruno

Exp.: 500

Neben der Forderung, dass [Die Minen von Tamora](#) wieder frei sein und die Bedrohung durch [Die Orksöldner](#) beseitigt sein muss fordert der Statthalter Bruno für den Wiederanschluss an das Königreich Buddler, damit das für die Bezahlung des Schutzes erforderliche Erz, Salz und Silber auch abgebaut werden kann. Du sollst für die Minen je drei, also insgesamt 9 Buddler besorgen. Bruno geht davon aus, dass du auf Khorinis fündig werden könntest. Im Sternwartengebiet auf Khorinis findest du tatsächlich die erforderlichen Buddler um deren Anführer Slim. Bevor sie sich jedoch aus ihrem Lager begeben benötigen sie noch [Spitzhacken](#). Nachdem du diese für sie besorgt hast, sollst du im [Fischerdorf](#) mit den dortigen Fischern den Transport zur Albatros verhandeln. Am Ende ist der Fischer Simon bereit die Überfahrt der Buddler durchzuführen. Wenn du am Ende des 3. Kapitels dann Khorinis verlässt, segelst du sogleich nach Tamora. Rede dann mit Slim. Er gibt dir den Auftrag mit Bruno über den Lohn der Buddler zu reden. Bruno aber ist nicht bereit die Forderungen zu erfüllen. Du musst dich daher für eine Option entscheiden. Wenn du die Dialogoption "Genosse der Bosse" wählst, entscheidest du dich dafür die Buddler zu erpressen, damit sie Brunos Angebot annehmen. Das wird später aber zur Folge haben, dass du die Buddler, nachdem du sie alle in die Minen gebracht hast, besser nicht mehr aufsuchen solltest, da sich diese sonst an dir rächen werden. Bei der Dialogoption "Diplomat" hingegen entscheidest du dich dafür die Buddler zu betrügen, damit sie willig für wenig Lohn in den Minen schuften. Bei der Dialogoption "Ich hasse Ausbeuter" wiederum schlägst du dich auf die Seite der Buddler und forderst von dem Statthalter die Buddler anständig zu bezahlen. Zähneknirschend wird Bruno zustimmen. Du teilst Slim das Ergebnis mit und bringst die Buddler zu den Minen. Bevor du dies aber tust, wäre es sicherer, wenn du auf dem Weg dorthin erstmal alleine alle Monster tötet, zumal sich bei der Erzmine nun einige Orks herumtreiben. Wenn du die Buddler dann zu den Minen bringst, musst du folgende Reihenfolge beachten. Rede erst mit Shorty und bring alle Buddler zu der Silbermine, die die erste Mine auf dem Weg ist und sich in der Nähe der Küste befindet. Wenn du ein kleines Stück in die Mine gegangen bist, kannst du erneut mit Shorty sprechen. Er wird dann mit zwei Buddlern dortbleiben. Rede dann mit Slim und bring alle übrigen Buddler in die Erzmine. Das ist die Mine in den Bergen, die zwischen dem Startstrand und der Stadt liegt und die im 2. Kapitel von den Orksöldnern besetzt war. Am Eingang der Mine redest du mit Slim. Er verlässt dann mit zwei weiteren Buddlern die Gruppe. Rede nun mit Balto und bring ihn und die beiden letzten Buddler zur Salzmine, die sich am anderen Ende der Insel, links von der Stadt befindet. Du musst dort nur ein kleines Stück hineingehen. Dann kannst du erneut mit Balto reden und er bleibt mit seinen zwei Gefährten zurück. Jetzt musst du nur noch zu Bruno gehen, um diesem mitzuteilen, dass die Buddler in den Minen arbeiten. Die Quest wird daraufhin geschlossen.

Das verlassene Haus

Questgeber: Untersuchen des Hauses

Exp.: 250

Wenn du im Zuge von Edgars Quest [Der Greif](#) nach der Tötung des Greifs den Weg weitergehst, oder aber am Kopf der Felsentreppe statt nach links den weiteren Aufstieg nach rechts wählst kommst du unweigerlich auf ein Plateau in den Bergen, wo du ein Haus findest. Wenn du dieses untersuchst wird bei Erreichen des oberen Stockwerks die Quest gestartet. Dort findest du auch einen Band von [Die Chroniken von Tamora](#). Die dazu gehörige Quest wird mit dem Lesen des Buches gestartet. Dieses Haus gehört Ambrosius, den du am Startstrand kurz vor Erreichen des Endes zu deiner Linken finden wirst. Anmerkung: Solltest du bei deiner Ankunft zuerst den gesamten Startstrand untersucht und Ambrosius dort schon getroffen haben, hast du jedoch noch keine entsprechende Gesprächsoption. Diese wird erst mit dem Beginn der Quest frei geschaltet.

Der Stammler

Questgeber: Barkeeper

Exp.: 500 Belohnung: 300 Goldstücke

Von ihm erfährst du durch den Barkeeper, wenn du mit ihm über Bruno sprichst und ihn danach fragst, worauf du auf Tamora besonders aufpassen sollst. Um hier nun weiter zu kommen, muss zuerst [Ein Weg zum Statthalter](#) gefunden werden. Diesen kannst du aber erst auf den Stammler ansprechen, wenn du ihn alleine vorfindest, oder wenn du Fulko, der [Ein zwielichtiger Berater](#) ist, enttarnt und getötet hast. Bruno aber weiß nichts und schickt dich zu seinem Diener Janus. Auch der ist keine große Hilfe und verweist dich an den Wassermagier Telem, in dessen Bibliothek es Informationen dazu geben soll. Du sprichst also mit Telem, der dir die Geschichte des Stammlers erzählt. Den Schlüssel zur Bibliothek hat er aber nicht. Diesen hat der Bibliothekar Adam, der in der Stadt lebt. Adam weigert sich aber ohne ausdrückliche Erlaubnis des Statthalters den Schlüssel herauszugeben. Du gehst also erneut zu Bruno und bittest ihn um diese. Nachdem du Bruno nun erklärt hast, warum du Zugang zur Bibliothek brauchst gibt er sie dir. Allerdings erwartet er von dir, dass du diesen Fluch dann auch beendest und verspricht dir für den Erfolg 300 Goldstücke. Wenn du nun wieder zu Adam kommst, erhältst du von ihm den Schlüssel. In der Bibliothek findest du das von Telem erwähnte Tagebuch des Nachfahren des Stammlers, in dem erwähnt wird, dass der Fundort des Fokus, der den Zugang zur Gruft freigibt, [Das verlassene Haus](#) in den Bergen ist. Ebenso den Schlüssel zur Truhe, in der der Fokus verwahrt ist. Dort angekommen ist in der Truhe aber nur

ein Zettel, der dir sagt, dass der Fokus aus Sicherheitsgründen an einen anderen Ort gebracht wurde. Er ist in der Salzmine vergraben, vor dem großen Müllhaufen in der Mitte. Falls der Fokus nach dem Ausgraben nicht erscheint, einfach eine Nacht schlafen und das Item kann gefunden werden. Hole ihn, geh damit zur Gruft und sprich mit dem Stammeler. Er sagt dir, dass der Fluch nur über ein Ritual zu brechen ist und auch, was du dazu alles benötigst. Nämlich die Herzen je eines Stein-, eines Salz- und eines Silbergolems, die du auf Tamora finden kannst. Einen Steingolem findest du am Wasserfall, die anderen beiden werden in den jeweiligen Minen gespawnt. Ferner benötigst du eine gesegnete Waffe, wofür du auf dem Schiff mit Gernot sprechen musst. Dieser hat jedoch nur eine einfache Waffe, welche entweder 100 Stärke, oder 60 Geschick voraussetzt. Du hast die Wahl. Was die Möglichkeit des Segnens anbelangt, solltest du anschließend mit Telem reden. Dieser sagt dir, dass du die Waffe im alten Innostempel in den Bergen segnen lassen kannst. Dorthin gelangst du durch den Sumpf, welcher sich direkt an der Küste unterhalb der Burg befindet. Kämpfe dich hindurch und du findest am Ende einen Durchgang zum Tempel. Dort kannst du entweder mit Akrobatik über die Zugbrücke springen, oder einen Weg außenrum über die Berge suchen. Wenn du alle Zutaten für das Ritual beisammen hast, gehe zu dem vom Stammeler erwähnten Steinkreis und führe das Ritual, das Abraxas, den Urheber allen Übels für den Stammeler, herbei ruft durch. Nachdem du Abraxas getötet hast, gehe zum Stammeler und berichte ihm darüber. Er hat den Bruch des Bannes aber schon gespürt und verschwindet dann nach einem letzten kurzen Gespräch zufrieden. Gehe nun zu Bruno und berichte auch ihm, dass der Fluch, der auf dem Friedhof las, beendet ist. Er gibt dir die versprochene Belohnung und schickt dich dann zum Wirt, damit über ihn das Ende des Fluches auf der Insel bekannt wird. Dieser glaubt dir zwar nicht und droht sogar mit Lokalverbot, aber das muss dich nicht mehr interessieren. Du hast deiner Pflicht genügt.

Vergrabener Schatz

Questgeber: Ambrosius

Exp.: 250

Nachdem du von Ambrosius erfahren hast, dass [Das verlassene Haus](#) seine Unterkunft ist, kannst du ihn fragen, was er am Strand macht. Im Verlauf des Gespräches erfährst du, dass er den vergrabenen Schatz des alten Seeräuberkapitäns Sven Eisenbart sucht, bisher jedoch noch keinen Erfolg hatte. Es läuft also darauf hinaus, dass du ihm gegen eine Beteiligung am Fund bei der Suche hilfst, wozu du von ihm ein altes Dokument erhältst, das dir bei der Suche helfen soll. Deine Suche beginnt auf der anderen Seite der Felsformation, vor der du im Moment stehst. Um dorthin zu kommen, läufst du an der Felswand entlang Richtung Inselinneres. Dann stößt du auf einen tunnelartigen Durchgang, der dich auf die andere Seite führt. Ließ dieses und alle weiteren Dokumente, die du findest sehr aufmerksam und du wirst am Ende den Schatz finden. Kehre danach zu Ambrosius zurück und teile den Schatz mit ihm nach eigenem Ermessen, oder auch nicht.

Nachricht vom Wachturm

Questgeber: Stephan

Exp.: 250 Belohnung: 200 Goldstücke

Nachdem du mit Stephan gesprochen und erfahren hast, was du zu tun hast, um den Zugang zur Burg zu bekommen, kannst du ihn fragen, ob auch er einen Job für dich hat. Er sagt dir, dass er schon lange keine Nachricht mehr von dem Posten auf dem alten Wachturm bekommen hat. Darum bietest du dich an dort nach dem Rechten zu schauen. Den Wachturm kannst du, vom Strandabschnitt deiner Ankunft, rechts oben auf einem Plateau sehen. Du erreichst ihn, wenn du vom Fuß des Stadtaufganges nahezu geradeaus in Richtung der am Horizont erkennbaren Felswand läufst. Rechts am Fuß der Felswand ist eine kleine Felsenbarriere, die du problemlos überqueren kannst. Direkt dahinter hältst du dich links. Nach kurzer Distanz erkennst du vor dir wieder eine Felsenformation. Kurz davor kannst du halbrechts einen Durchgang zwischen zwei Felswänden sehen, in dem einige Palmen stehen. Diesen durchquerst du. Dort wo die Landschaft in den Strandbereich übergeht siehst du an der rechten Felswand einen Pfad, der aufwärts führt. Folge diesem immer geradeaus und er führt dich direkt zu Wachturm. Dieser ist jedoch nun von Orksöldnern besetzt. Nachdem du diese eliminiert hast und den Wachturm inspizierst, findest du die Leiche des Postens. Ließ den Brief in seinem Inventar und kehre dann zu Stephan zurück, um Bericht zu erstatten. Im Verlauf des Gespräches kannst du ihn dann auch berichten, dass du die Orksöldner beseitigt hast, womit die Quest endet.

Anmerkung: Diese Quest gehört nicht zu den Bedingungen, um den Zugang zur Burg zu bekommen.

Der Dieb

Questgeber: Klaus

Exp.: 150/200 Belohnung: 400 Goldstücke + 3 Heintränke

Auf deiner Suche nach Jobs sprichst du auch mit Klaus. Dieser hatte eigentlich die Aufgabe nach dem Dieb des Amuletts vom Wassermagier Telem zu suchen. Eine Aufgabe, die er gerne an dich weitergibt. Um nun aber mit Telem sprechen zu können, musst du dir über die Quest [Ein Weg zum Statthalter](#) erst mal Zugang zur Burg verschafft haben, da sich Telem zum Zwecke von Studien vorübergehend dort aufhält. Dort sprichst du mit Telem, der dir aber leider nichts zu dem Dieb sagen kann, weshalb du mit den Bewohnern der Stadt sprechen sollst. Dort gehst du zuerst zum Barkeeper, der aber sehr brüsk antwortet, dass er nichts dazu sagen kann. Du sollst besser mit der Torwache Joseph reden. Wenn du nun mit Joseph sprichst, glaubt er dir nicht, dass du von Klaus den Auftrag bekommen hast nach dem Dieb zu suchen und fordert zuerst

einen Beweis. Gehe also zu Klaus und rede mit ihm. Er gibt dir zum Beweis eine Empfehlung für Joseph. Nachdem Joseph diese gelesen hat, gibt er bereitwillig alle Auskünfte, die er geben kann. Er kann zwar nichts zum Dieb selbst sagen, hat aber die Verfolgung des Diebes erst aufgegeben, nach dem dieser im großen Wald rechts der Stadt verschwunden war. Nach der Möglichkeit von etwaigen Verstecken sollst du aber besser mit Adam reden, da der Tamora wie kein anderer kennt. Adam sagt dir nun, dass die Berge zu klein sind und es nur einige wenige Höhlen gibt. Du verlässt also die Stadt und hältst dich kurz vor Erreichen des Waldes halbrechts. Dann kannst du durch den Wald hindurch schon die Berge sehen. Am Fuß der Berge findest du in einer Höhle Igor. Er ist der Dieb. Du sprichst ihn zwar an, aber er bestreitet alles und die Unterhaltung läuft zwangsläufig auf einen Kampf hinaus. Nachdem du Igor besiegt hast, holst du Telems Amulett aus seinem Inventar. Wenn Igor wiedererwacht ist, forderst du ihn zum Mitkommen auf. Igor sträubt sich und bietet dir, für den Fall, dass du ihn laufen lässt an, dich im Taschendiebstahl und in Geschick auszubilden. Das kannst du annehmen, Telem sein Amulett zurückgeben und ihm sagen, dass der Dieb entkommen ist (150 Exp.) oder ablehnen und ihn in den Kerker bringen. Wenn du dann Telem sein Amulett zurückgibst und ihm sagst, dass der Dieb keinen weiteren Schaden mehr anrichten wird, gibt es noch einen kleinen Bonus (50 Exp.). Mit der Rückgabe des Amuletts an Telem ist die Quest beendet.

Adanosschrein

Questgeber: Telem

Exp.: 150 Belohnung: 200 Goldstücke

Anmerkung: Dies ist eine Anschlussquest von Telem, nachdem du ihm sein Amulett zurückgegeben hast.

Den Adanosschrein findest du, wenn du vom Fuß des Stadtaufganges nahezu geradeaus in Richtung der am Horizont erkennbaren Felswand läufst. Rechts am Fuß der Felswand ist eine kleine Felsenbarriere, die du problemlos überqueren kannst. Direkt dahinter hältst du dich links. Nach kurzer Distanz siehst du vor dir wieder eine Felsenformation. Links am Fuß der Formation erkennst siehst du einen aufsteigenden Pfad. Dieser führt dich direkt auf das Plateau, wo der Schrein steht.

Telem berichtet dir, dass die Bewohner der Stadt schon seit einiger Zeit den Adanosschrein, der sich in den Bergen an der Küste befindet, meiden. Du sollst herausfinden warum das so ist. Wenn du den Schrein aufsuchst, wirst du sehen, dass sich bei diesem einige Goblinskelette herumtreiben. Töte diese und berichte anschließend Telem davon.

Der Greif

Questgeber: Edgar

Exp.: 250 Belohnung: 200 Goldstücke

Anmerkung: Edgar findest du, wenn du vom Fuß des Stadtaufganges nahezu geradeaus in Richtung der am Horizont erkennbaren Felswand läufst. Rechts am Fuß der Felswand ist eine kleine Felsenbarriere, die du problemlos überqueren kannst. Direkt dahinter hältst du dich links. Nach kurzer Distanz erkennst du vor dir wieder eine Felsenformation. Hier hältst du dich links und kannst direkt ein paar Schafe und im Hintergrund Edgars Hütte sehen. Er steht davor.

Der Schäfer Edgar hat ein Problem. Ein Junger Greif hat sich auf Tamora angesiedelt und holt sich ständig eines seiner Schafe, sodass er seine Existenz als Schäfer bedroht sieht, warum du dich anbietest dich um den Greif zu kümmern. Von Edgar aus läufst du zurück zur Felsformation und geradeaus weiter auf dem Weg, der dich durch eine Passage zwischen zwei Felswänden hindurchführt. Dort wo die Landschaft in den Strandbereich übergeht siehst du an der rechten Felswand einen Pfad, der aufwärts führt. Folge diesem Pfad. Kurz vor einem verkrüppelten Baum auf dem Weg, siehst du einen weiteren Pfad noch weiter den Berg hinauf. Dieser Pfad endet auf einem kleinen Plateau, wo man eine Felsentreppe erkennen kann. Oben angekommen nimmst du für den weiteren Aufstieg die linke Seite. Dieser Weg führt dich nach zwei weiteren Aufstiegen direkt zu Greif. Töte diesen und berichte dann Edgar davon.

Die Chroniken von Tamora

Questgeber: Lesen eines Bandes

Exp.: 300

Wenn du auf deiner Reise über Tamora überall nach Bücherregalen Ausschau hältst findest du 5 Bände, die dir die Geschichte Tamoras erzählen. Zu finden sind diese Bände:

- | | |
|----------|--|
| Band I | in Telems Bibliothek |
| Band II | in Telems Haus in der Stadt (am Marktplatz gegenüber Rubens Stand) |
| Band III | in Stephans Kammer |
| Band IV | im Verlassenen Haus |
| Band V | im Innostempel |

Der versunkene Turm

Questgeber: Lesen eines Zettels

Exp.: 300

Von diesem erfährst du im Kaminzimmer der Burg. Drücke den Schalter und finde hinter dem Kamin versteckt, die Nachricht eines Schatzjägers. Mit dem Lesen dieses Zettels startet die Quest. Den Turm findest du, wenn du bis zur Palme am hinteren Ende des zweiten Lurkerstrandes gehst und dann auf das Meer hinausschaust. Dann kannst du in der Ferne unter der Wasseroberfläche die Turmspitze erkennen. Du schwimmst also dort hin, tauchst an der Rückseite des Turmes ab und birgst den Schatz. Wieder zurück am Strand öffnest du dein Inventar und öffnest alle gefundenen Goldsäcke. Nach dem Öffnen eines der beiden Goldsäcke mit 250 Goldstücken kommt ein letzter Tagebucheintrag, womit die Quest abschließt.

Taschendiebstahl

Questgeber: Janus

Exp.: 50

Nutze Taschendiebstahl, um vom Bibliothekar Adam, der sein Haus direkt am Marktplatz hat, den Schlüssel zur Bibliothek zu bekommen.

Rückkehrquests für Tamora 3.-6. Kapitel

Angriff der Orks

Questgeber: Bruno

Exp.: 800

Wenn du Tamora im 4. Kapitel erreichst, haben die Orks die Stadt eingenommen. Die meisten Bewohner konnten in die Burg flüchten. Du musst zu Bruno und verwendest dafür den Teleport in die Burg. Bruno wird dir nun den Auftrag geben die Orks in und vor der Stadt zu beseitigen. Wenn dies erledigt ist, musst du dann nur noch dies Bruno melden um die Quest abzuschließen.

Kriegstrolle

Questgeber: Bruno

Exp.: 500

Wenn man von Bruno im 4. Kapitel die Quest „Angriff der Orks“ erhält, bekommt man auch die Aufgabe sich um deren vier Kriegstrolle zu kümmern, die sich vor der Burg und bei den Orkschiffen befinden. Wenn diese tot sind, kann die Quest dann bei Bruno abgeschlossen werden.

Orkische Kriegsschiffe

Questgeber: Bruno

Exp.: 500

Wenn man von Bruno im 4. Kapitel die Quest [Angriff der Orks](#) erhält, bekommt man auch die Aufgabe sich um deren Kriegsschiffe zu kümmern, die an dem Strand vor Anker liegen, der sich rechts vom Startstrand befindet. Man muss nur um den Berg herumschwimmen und ein Stück den Strand, Richtung Sumpfgebiet, laufen, um auf diese zu treffen. Sobald man die Orks auf beiden Schiffen getötet hat, kann man sich zur Burg teleportieren und bei Bruno die Quest beenden.

Angriff aus der Unterwelt

Questgeber: Janus

Exp.: 750

Wenn man im 6. Kapitel erneut nach Tamora kommt, berichtet Janus, den man am Strand trifft, dass die Burg und die Stadt von Beliars Kreaturen erobert wurde. Man muss daher alle Monster töten, die sich innerhalb der Stadt und der Burg befinden und dies Janus melden, um die Quest abschließen zu können.

Die Insel Adarmos

Die Insel Adarmos

Questgeber: Gernot

Exp.: 250

Diese Quest startet bei Gernot, wenn man nach Adarmos segelt und endet bei Rosh, wenn man erfahren hat, wohin die Orkflotte gesegelt ist.

Korsaren auf Adarmos

Questgeber: Gernot
Exp.: 250

Da du von Bruno, dem Statthalter von Tamora, erfahren hast, dass sich vor ihrer Küste die Orkflotte mit einigen Korsarschiffen verbündet hat, gibt Gernot dir den Auftrag den Großbauern, der auf der Insel das Sagen hat hierzu zu befragen. Dieser ist jedoch tot und nun wird das Dorf vom Söldner Rosh geführt. Bevor dir der Dorfvorsteher jedoch sagt, wo du diesen finden kannst, bittet er dich erst einmal zum Schmied zu gehen, da [Der Schmied Vico](#) der einzige im Dorf ist, der mit der Erlaubnis von Rosh, noch Waffen und Pfeile herstellen darf. Höre dir also an, was Vico will, erledige das und gib dann dem Dorfvorsteher Bescheid. Danach sagt er dir, wo du Rosh finden kannst. Nun weißt du zwar, wo [Der Weg zu Rosh](#) ist, wirst jedoch nicht ohne weiteres zu ihm vorgelassen. Um das zu schaffen, musst du zuerst einen Auftrag für seine Wache Kosta erledigen. Wenn das erledigt ist, kannst du zu Rosh. Dieser möchte aber erst von dir wissen, was du über die Korsaren herausfinden konntest. Erzähle ihm also, was du in Erfahrung bringen konntest und er gibt dir die Informationen, die du für Gernot brauchst.

Der Weg zu Rosh

Questgeber: Dorfvorsteher
Exp.: 325 Belohnung: 100 Goldstücke

Nachdem [Der Schmied Vico](#) sich bereit erklärt hat in Zukunft mehr Waffen und Pfeile für den Jäger Baromir zu fertigen, sagt die der Dorfvorsteher, wo du den Söldneranführer Rosh finden kannst. Auf dem Weg dorthin hält dich jedoch seine Wache Kosta auf und sagt dir, dass du zuvor herausfinden musst, was die Korsaren auf Adarmos vorhaben. Hierzu bekommst du eine passende Rüstung von ihm. Er sagt dir auch, dass er gehört habe, dass sich bei den Korsaren ein Schwarzmagier aufhalten soll, über den du ebenfalls Informationen sammeln sollst. Du musst also vorgeben, bei den Korsaren anheuern zu wollen. Dazu gehst du im Korsarenlager zum Offizier, der sich auf dem Schiff aufhält. Er sagt dir, dass du mit den Leuten reden sollst, um zu schauen, was du für die tun kannst. [Der Späher der Korsaren](#) wurde von Mount ausgesandt, hat sich aber nicht mehr gemeldet. [Eriks Amulett](#) ist verschwunden und du sollst schauen, dass du es wiederbeschaffst, der Korsarenjäger möchte [Fleisch für's Lager](#) und du sollst auch noch [Bjorns Kräuter](#) von Emilio abholen. Zu guter Letzt will der Korsarenoffizier, dass [Der Schatz des Dorfes](#) in seine Hände kommt. Nachdem all das erledigt ist und du bei den Korsaren aufgenommen wurdest schickt dich Bjorn zum Schwarzmagier Zyon, sodass du auch hier die Informationen sammeln kannst. Wieder zurück berichtest du Kosta über Zyon und sein Verschwinden. Letzteres ist Kosta sogar eine kleine Belohnung wert und damit ist der Weg zu Rosh für dich frei.

Der Späher der Korsaren

Questgeber: Mount
Exp.: 150 Belohnung: 50 Goldstücke

Mount hat den Späher Alvarez ausgesandt, um etwas über die Söldner im Dorf und deren Vorhaben heraus zu finden. Allerdings hat sich Alvarez nicht mehr gemeldet. Du sollst nun nachschauen, was los ist und die Information besorgen. Nebenbei erhältst du auch noch [Informationen über Rosh](#), die du unbedingt dem Korsarenoffizier mitteilen solltest. Alvarez findest du in einer Höhle, die hinter überhängenden Ranken versteckt ist. Sie befindet sich auf halbem Weg zwischen den beiden Lagern auf der linken Seite, wenn du von den Söldnern kommst.

Der Schmied Vico

Questgeber: Dorfvorsteher
Exp.: 100

Der Dorfvorsteher hat sich als Bedingung dafür, dass er dir den Weg zum Söldneranführer verrät, ausbedungen, dass du den Schmied bittest mehr Waffen und Pfeile für den Jäger Baromir bereit zu stellen, damit dieser mehr jagen kann, da die Ernteerträge alleine nicht ausreichen, um die Dorfbevölkerung zu ernähren. Du sprichst also mit Vico darüber. Der möchte als Gegenleistung 3 Brocken magisches Erz und verrät dir auch, wo du dies möglicherweise finden kannst. Du kannst dies nun holen, oder es ihm aus deinen Tamora-Überschüssen so geben (75 Exp.). Danach gehst du noch zum Dorfvorsteher und sagst ihm, dass Vico bereit ist mehr für Baromir zu schmieden (25 Exp.).

Eriks Amulett

Questgeber: Erik
Exp.: 300 Belohnung: 150 Goldstücke

Der Korsar Erik hat bei einem Streifzug zum Dorf sein Amulett der Geschicklichkeit verloren. Du sollst es für ihn wiederbeschaffen. Dazu befragst du zuerst den Hirten Carvallho. Dieser sagt dir, dass es der Söldner Everaldo hat. Der möchte aber im Gegenzug für das Amulett zwei leichte Orkäxte oder alternativ 200 Goldstücke. Die Orks findest du, wenn du das Dorf verlässt und immer geradeaus läufst und dabei die Felswand zu deiner Linken hast. Ganz am Ende ist ein

Lager mit zwei Orks. Du gibst nun Everaldo die Orkäxte oder die 200 Goldstücke (150 Exp.) und bekommst das Amulett. Dieses bringst du Erik (150 Exp.) und bekommst deine Belohnung.

Anmerkung: Dort liegen vier leichte Orkäxte. Du kannst nun Everaldo die zwei gewünschten geben, oder du behältst alle vier für die Quest von Hawk, um schneller an eine bessere Rüstung zu kommen. Da du auf Khorus aber genügend finden wirst, kannst du 2 ohne Probleme entbehren.

Fleisch fürs Lager

Questgeber: Korsarenjäger
Exp.: 125 Belohnung: 30 Goldstücke

Der Korsarenjäger am Eingang des Lagers beklagt sich darüber, dass ihnen die Fleischvorräte ausgehen. Du bietest dich an für sie jagen zu gehen, was diesen freut. Das Fleisch sollst du dann dem Lagerverwalter Mount bringen und von ihm das Gold bekommen.

Anmerkung: Dies kannst du jedoch erst, wenn du zuvor Mounts Quest [Der Späher der Korsaren](#) bei ihm zurückgemeldet hast und ihn dann fragst, ob er noch mehr für dich zu tun hat.

Bjorns Kräuter

Questgeber: Bjorn
Exp.: 250

Bjorn hatte bei dem Söldner Emilio Kräuter bestellt, die aber bis jetzt noch nicht geliefert wurden. Diese sollst nun du für Bjorn holen. Gehe also zu Emilio, bezahl die Kräuter und bringe sie dann Bjorn.

Der Schatz des Dorfes

Questgeber: Korsarenoffizier
Exp.: 250

Der Korsarenoffizier hat gehört, dass es im Dorf einen Schatz aus 3000 Goldstücken geben soll. Diesen sollst du ihm besorgen. Gehe also in Dorf und rede dort mit dem Dorfvorsteher. Er sagt dir dann, dass du am nächsten Tag wiederkommen sollst. Tags darauf bekommst du das Gold und kannst es dem Korsarenoffizier bringen.

Der Schwarzmagier Zyon

Questgeber: Bjorn
Exp.: 575 Belohnung: 3 Heiltränke

Nachdem dich der Korsarenoffizier, nach der Erledigung aller Aufträge und mit den [Informationen über Rosh](#) zu Bjorn schickt, ist auch dieser der Meinung, dass Zyon sofort darüber in Kenntnis gesetzt werden muss. Dies kannst du auch gleich damit verbinden, ihm den geforderten Aquamarin, den er haben wollte zu bringen. Du gehst also hoch zur Kapelle und lässt dich von seiner Leibgarde Gregor zu ihm in die Kapelle teleportieren. Dort sprichst du mit Zyon und gibst ihm den Aquamarin. Nun trägt er dir auf zum eingekerkerten Feuermagier Caio zu gehen und ihn zu fragen, wie man diesen auflädt. Du gehst also zu Caio und gibst dich ihm als Kämpfer Innos zu erkennen. Gemeinsam wollt ihr nun Zyon aufhalten. Dazu verrät er die einen Bannspruch, mit dem Zyon so geschwächt werden kann, dass er den Zauber, der Caio gefangen hält nicht mehr aufrechterhalten kann. Nachdem du den Bannspruch gesprochen hast, erscheint Caio in der Kapelle. Daraufhin teleportiert sich Zyon weg und du kannst Caio nur noch von seinem Verschwinden berichten. Am Ende teleportiert dich Caio wieder aus der Kapelle. Zyon aber wirst du später wiedersehen.

Der gefundene Zettel

Questgeber: Lesen des Zettels vom Baum
Exp.: 50

Hinter der Kapelle ist ein Hochplateau, wo der Söldner Emilio ein Beet angelegt hat. Dort oben ist an einem Baum eine Notiz von Melvin an Emilio befestigt. Wenn du den Zettel liest und nachdem du Bjorn seine Kräuter gebracht hast, kannst du Emilio beim nächsten Treffen auf diesen Zettel ansprechen. Daraufhin hast du 3 Gesprächsoptionen bei ihm. Nimmst du die ersten beiden Optionen "Die Leute im Dorf wird das interessieren" oder "Keine Zeit", ist die Quest normal beendet. Nimmst du die 3. Option "Ich helfe dir", erhältst du die Möglichkeit bei der Beseitigung von [Emilios Desaster](#) zu helfen.

Emilios Desaster

Questgeber: Emilio
Exp.: 510

Emilio hat bei der Bekämpfung des Fleischwanzenproblems auf seinem Feld oberhalb der Kapelle zu viel von Melvins Schädlingsbekämpfungsmittel verwendet und nun tummeln sich da oben die Molerats. Emilio bittet dich zu Melvin zu gehen und nun eine Mittel gegen die Molerats zu besorgen. Wenn du mit Melvin sprichst, ist der gar nicht begeistert davon

zu hören. Für ein wirksames Gegenmittel benötigt er noch zusätzlich 3 Stück eines bestimmten Krautes. Besorge ihm dies und er braut dir die Tränke, die du dann Emilio bringst. Vergiss nicht ihm auch noch Melvins warnenden “freundlichen Grüße” zu bestellen.

Informationen über Rosh

Questgeber: Alvares

Exp.: 120

Wenn du von Mount zu Alvares geschickt wirst Informationen zu holen, erfährst du von diesem auch, dass der Söldneranführer Rosh einen Zauber sucht. Diese Information sollst du dem Korsarenoffizier übermitteln. Was du auch tust. Diese Information ist aber so brisant, dass du außerdem Bjorn informieren sollst.

Anmerkung: Wenn du den Korsarenoffizier ansprichst hat du zwei Gesprächsoptionen. “Er sucht einen Zauber” und “Ach, nicht so wichtig”. Wenn du die 2. Option wählst, verschwindet nach der Antwort des Korsarenoffiziers die 1. und die Quest kann nicht mehr gelöst werden.

Der verlorene Sohn

Questgeber: Dorfvorsteher

Exp.: 300

Du sollst den Großbauern, der Adarmos verwaltet, nach dem Verbleib der Orkflotte befragen. Dieser geriet jedoch mit dem Sohn des Dorfvorstehers und Streit, bei dessen Eskalation der Großbauer ums Leben kam. Daraufhin verließ der Sohn des Dorfvorstehers die Insel ohne bekanntes Ziel. Auf der Insel Khorus hörst du zum ersten Mal von seinem Sohn Namens Garrik, der bei den dortigen Bewohnern einen bleibenden Eindruck hinterlassen hat. Du wirst Garrik auf Khorinis finden, wo er sich bei der Suche nach Rosis Sohn Till an der Weggabelung zum Steinkreis / Leuchtturm, in der Nähe von Akils Hof, aufhält.

Der Drückeberger

Questgeber: Bantor

Exp.: 100

Wenn du mit dem Bauern Bantor redest, klagt dir dieser sein Leid über den Dorfbewohner Pablo, der sich ständig vor der Arbeit drückt. Zunächst musst du Pablo suchen, der sich unmittelbar vor dem Eingang von Rosh Haus versteckt hat und dies Bantor melden. Danach sollst du nochmal mit Pablo reden und ihn überreden wieder an die Arbeit zu gehen. Im Dialog hast du sowohl die Möglichkeit ihn mit Argumenten zu überzeugen oder ihm Gewalt anzudrohen. Pablo wird dann die Arbeit wiederaufnehmen. Wenn du dies Bantor meldest, erhältst du von ihm zum Dank einen Beutel mit Krauttabak.

Rückkehrquests für Adarmos 3.-6. Kapitel

Garriks Rückkehr

Questgeber: Dorfvorsteher

Exp.: 150

Wenn du im 6. Kapitel Adarmos betrittst, berichtet dir der Dorfvorsteher, dass sein Sohn Garrik zurückgekehrt ist. Da Garrik sich sogleich bei Rosh über dessen tyrannische Herrschaft beschwert hat, musste er aber das Dorf verlassen, da Rosh ihn festnehmen wollte. Du musst daher Garrik suchen. Du findest ihn in der Höhle, wo sich im 2. Kapitel Alvares versteckt hatte. Garrik berichtet dir, dass Rosh Baromir getötet hat, als dieser Garrik helfen wollte. Garrik will sich dafür an Rosh rächen. Nach diesem Dialog wird die Quest beendet.

Abrechnung mit Rosh

Questgeber: Garrik

Exp.: 350

Nachdem Garrik dir berichtet hat, dass Rosh Baromir getötet hat und sich Garrik dafür an Rosh rächen will, beschließt du Garrik zu helfen, um das Dorf von der Herrschaft der Söldner zu befreien. Es wird nun die Quest [Abrechnung mit Rosh](#) freigeschaltet. Bevor es aber gegen Rosh geht, müssen erst dessen Söldner ausgeschaltet werden. Nachdem dies geschehen ist, kannst du nun gegen Rosh kämpfen, der sich bei Baromirs Hütte aufhält. Nachdem du Rosh getötet hast, meldest du dies Garrik. Damit ist die Quest dann beendet.

Mächtige Golems

Questgeber: Dorfvorsteher

Exp.: 400

Wenn du im 4. Kapitel Adarmos wieder besuchst, berichtet dir der Dorfvorsteher, dass plötzlich 7 magische Erzgolems

aufgetaucht sind und dass du hierüber sogleich mit Caio reden musst. Dieser hält sich mit einigen der Söldner im Korsarenlager auf, da es zum Kampf zwischen beiden Gruppen gekommen ist und die Korsaren dabei alle umgekommen sind. Caio vermutet, dass der Schwarzmagier Zyon, der im 2. Kapitel von der Insel geflohen ist, die Golems aus Rache beschworen hat. Da die Golems unsterblich sind, benötigt man eine Heilige Waffe, um die Golems zu besiegen. Caio gibt dir daher den Auftrag nach Khorinis zu gehen und Pyrokar zu bitten den Heiligen Hammer zu übergeben. Es wird nun die Unterquest [Botschaft für Pyrokar](#) freigeschaltet. In Khorinis wird dir aber Pyrokar mitteilen, dass er dir den Hammer nicht geben will, so dass du ohne den Hammer nach Adarmos zurückkehren musst. Wenn du Caio dies berichtest, schickt dich dieser zum Wassermagier Telem, da es laut einer Legende auch eine Heilige Axt geben soll, die man auf Tamora finden kann. Die Unterquest [Botschaft für Pyrokar](#) wird nun geschlossen und die [Botschaft nach Tamora](#) freigeschaltet. Dein nächstes Ziel heißt also Tamora. Wenn du mit Telem redest, wird die Unterquest [Botschaft nach Tamora](#) abgeschlossen. Telem erzählt dir nun von der Legende der Heiligen Axt und gibt dir den Rat den Weinkeller von Bruno zu untersuchen, da es dort eine geheime Höhle geben soll, wo man die Axt finden könnte. Den Schlüssel zu Keller hat aber Bruno, mit dem du sprechen musst. Du bekommst bei diesem drei Dialogoptionen um das Gespräch mit ihm fortzuführen, doch haben diese keinen Einfluss auf das Ergebnis. Bruno wird sich in allen Fällen weigern den Schlüssel herauszugeben. Du musst daher den Schlüssel stehlen. Im Keller gibt es im untersten Raum bei den Weinfässern einen Schalter, der eine Geheimwand öffnet. Wenn du diesen betätigst, kannst du die geheime Höhle betreten. Im vorderen Bereich findest du eine Truhe, im hinteren Raum hingegen einen Adanosschrein auf diesem die Axt liegt. Um an die Axt zu kommen, musst du allerdings den Artefaktwächter beseitigen. Nachdem du die Axt an dich genommen hast, kannst du nach Adarmos reisen und Caio berichten, dass du die Axt gefunden hast. Du kannst nun die Golems töten. Wenn du dies getan hast, meldest du dies sogleich Caio. Zum Dank erhältst du von ihm drei permanente Tränke, und zwar für Mana, Stärke und Geschick. Danach meldest du noch dem Dorfvorsteher, dass die Gefahr vorüber ist, damit die Quest abgeschlossen werden kann.

Botschaft für Pyrokar

Questgeber: Caio

Exp.: 75

Unterquest der Hauptquest [Mächtige Golems](#). Du findest weitere Infos dort.

Botschaft nach Tamora

Questgeber: Caio

Exp.: 75

Unterquest der Hauptquest [Mächtige Golems](#). Du findest weitere Infos dort.

Das Handelsschiff

Das Handelsschiff

Questgeber: Harald

Exp.: 250

Kurz vor Erreichen der Insel Khorus vom Adarmos kommend, begegnet ihr einem Handelsschiff. Harald gibt dir den Auftrag überzusetzen und den Kapitän zu fragen, ob sie möglicherweise die Orkflotte gesehen haben und deren Kurs beobachten konnten. Bevor du jedoch zu ihm kannst, muss erst das „Fieber an Bord“ besiegt und der „Rum für Björn“ besorgt sein. Wenn du dann mit Kapitän Ahab sprichst, sagt dieser dir, im Gegensatz zu dem, was dem Matrosen Hans herausgerutscht ist, dass sie keinem Orkschiff begegnet seien. Dies berichtest du Harald, in dem allerdings nicht zuletzt auf Grund der Reiseroute, die Ahab dir sagte, und der politischen Lage der Verdacht aufkeimt, dass Ahab mit den Orks Geschäfte macht. Du sollst dir „Zugang zum Laderaum“ verschaffen und dort nach Beweisen für diese Theorie suchen. Dies ist aber gar nicht so einfach. Nachdem es dir schlussendlich doch gelungen ist, findest du bei deiner Durchsuchung eine Orkstandarte, die als Erkennungszeichen dafür dient, dass der Besitzer mit den Orks in freundlichen m Kontakt steht. Mit diesem Beweis konfrontiert, gesteht Ahab alles und gibt die weitere Reiseroute der Orks preis. Davon berichtest du dann Harald.

Fieber an Bord

Questgeber: Björn

Exp.: 50

Du willst bezüglich der Orkflotte mit dem Kapitän sprechen, dafür muss aber erst mal das Fieber des Matrosen Hans bekämpft werden. Dem genügt aber schon ein Krug Grog, um wieder auf die Beine zu kommen, also gibst du ihm einen und alles ist gut. Den Grog solltest du im Laufe des Spiels schon gefunden haben. Wenn du ihn aber selber getrunken oder bereits verkauft hast, kannst dir den Grog auch bei Wolfgang besorgen.

Rum für Björn

Questgeber: Björn
Exp.: 100

Um zum Kapitän vorgelassen zu werden, reicht es nicht, nur „Das Fieber an Bord“ bekämpft zu haben. Nein, Björn hat schon lange nichts Gescheites mehr getrunken. Bevor er dir den Schlüssel zur Kapitänskajüte gibt, möchte er von dir 5 Krüge Rum haben. Die hast du entweder gefunden, oder wenn du sie vielleicht getrunken oder verkauft haben solltest, kannst du welche bei Wolfgang kaufen. Gib Björn also seinen Rum und du bekommst den Schlüssel.

Zugang zum Laderaum

Questgeber: Harald
Exp.: 50

Im Zuge der Quest „Das Handelsschiff“, sollst du dir Zugang zu Laderaum verschaffen, da Harald davon ausgeht, dass der Kapitän mit den Orks Geschäfte macht. Du fragst also Ahab nach dem Zugang, was dieser jedoch strikt ablehnt. Auch die Androhung der Versenkung bei der Verweigerung einer Inspektion, so wie von Harald vorgeschlagen, bleibt ohne jede Wirkung. Du gehst also noch mal zu Harald und teilst ihm den Sachstand mit. Er sagt die dann, dass du versuchen sollst die Mannschaft zu überzeugen, was einer Meuterei gleichkommt. Björn und Hans weigern sich allerdings diesen Schritt zu gehen. Stattdessen gibt dir Hans den entscheidenden Hinweis, wie du Ahab doch noch dazu bewegen kannst dir den Zugang zu gewähren. Setze den Hinweis um und Ahab gewährt dir dann den Zugang zum Laderaum.

Die Insel Khorus

Tipp: - Eschenbogen in der Piratengoblinhöhle

Proviantaufnahme

Questgeber: Gernot
Exp.: 200

Du sollst mir Ernst und Dandolo nach Khorus übersetzen und dort weiteren Proviant für eure Reise besorgen. Den Proviant bekommst du im Dorf vom Händler Martis. Dieser ist jedoch vor den Orks geflohen und hält sich nun mit einigen andren Flüchtlingen in der alten Turmruine auf, da auch das Dorf von den Orks besetzt ist. Erst wenn du ihm die erfolgreiche [Befreiung von Khorus](#) mitteilen kannst, bekommst du von ihm den Schlüssel zu seinem Lager und kannst dir den erforderlichen Proviant abholen.

Orks auf Khorus

Questgeber: Sichtung eines Orkspähers
Exp.: 100 Belohnung: 100 Goldstücke

Nach eurer Landung auf Khorus entdeckst du bei der Erkundung des Strandes zu deiner Linken einen Ork-Späher. Hiervon berichtest du sofort Gernot, der die den Auftrag gibt, alles über die Orks dort in Erfahrung zu bringen. Vor allem, wo sich aufhalten. Wenn du die Flüchtlinge, die sich in der alten Turmruine niedergelassen haben gefunden hast, berichtet dir der Dorfvorsteher Tom, dass [Die Orkpatrouillen](#) die Gegend unsicher machen. Der Dorfbewohner Harald erzählt, dass die Orks auch das Dorf eingenommen haben. Der Leuchtturmwärter Tadeus, berichtet dir, dass auch [Der Leuchtturm von Khorus](#) von den Orks besetzt gehalten wird. Dies teilst du Gernot mit.

Die Befreiung von Khorus

Questgeber: Roland
Exp.: 250

In einer Höhle am Strand findest du den Dorfbewohner Vikas, der auf seiner Flucht vor den Orks in diese Höhle gestürzt ist. Im Laufe des Gespräches versprichst du ihm die Befreiung von Khorus. Dazu sprichst du mit Gernot, der von deinem voreiligen Versprechen gar nicht begeistert ist, da er weiß, dass Lord Baldwin für eine solche Mission keinen Mann erübrigen wird. Das einzige Zugeständnis, das du von Gernot bekommst ist, dass du Dandolo fragen kannst, ob er dir bei dieser Aufgabe helfen möchte. Außerdem erfährst du von Vikas, dass sich ein Teil der andren Flüchtlinge in der alten Turmruine aufhält. Dort berichtet dir der Dorfvorsteher Tom, dass [Die Orkpatrouillen](#), die sich am Strand und vor allem im Bereich zwischen dem Dorf und dem ersten Pfad zum Strand herumtreiben die Gegend unsicher machen und vom Dorfbewohner Harald erfährst du, dass die Orks auch das Dorf eingenommen haben. Valine, die Frau des Dorfvorstehers, erwähnt, dass es sich dort um 20 Orks unter der Führung eines Ork-Schamanen handelt. Der Leuchtturmwärter Tadeus, der sich auf einer Anhöhe zwischen dem zweiten Pfad vom Strand ins Landesinnere und dem Leuchtturm befindet, berichtet dir, dass auch [Der Leuchtturm von Khorus](#) von den Orks besetzt gehalten wird. Nachdem du alle Orks unschädlich gemacht hast, teilst du die vollständige Befreiung dem Händler Martis mit. Wenn du die Insel verlässt, vergiss nicht auch Vikas von der Befreiung zu berichten.

Die Orkpatrouillen

Questgeber: Tom
Exp.: 150 Belohnung: 4 Heiltränke

Der Dorfvorsteher Tom, der mit einigen anderen Flüchtlingen in der alten Turmruine Zuflucht gefunden hat, berichtet dir, dass sie große Sorge vor der Entdeckung durch die Orkpatrouillen habe, die dort umherstreifen. Der eine Spähtrupp ist am Strand und von dort auf dem Weg zum Leuchtturm. Der aber, der für die Flüchtlinge am Gefährlichsten ist, ist der, der zwischen dem Dorf und dem ersten Pfad hinunter zum Strand patrouilliert. Erledige diese beiden Spähtrupps und berichte dann Tom darüber.

Der Leuchtturm von Khorus

Questgeber: Tadeus
Exp.: 150 Belohnung: 100 Goldstücke

Der Leuchtturmwärter Tadeus, der auf einer Anhöhe zwischen dem zweiten Pfad vom Strand ins Inselinnere steht, erfährst du, dass die Orks nach Ihrer Landung auch den Leuchtturm besetzt haben. Du sollst sie von dort vertreiben, damit Tadeus wieder seinen Job machen kann. Gehe also zum Leuchtturm, eliminiere die dortigen Orks und sage dann Tadeus, dass der Leuchtturm wieder frei ist.

Vikas

Questgeber: Vikas
Exp.: 100

In einer Höhle am Strand, rechts von eurer Anlandestelle, triffst du auf Vikas, der bei seiner Flucht vor den Orks in diese Höhle gestürzt ist. Er erzählt dir, dass er zu einer Flüchtlingsgruppe gehört, die in der alten Turmruine Zuflucht gefunden hat. Aus Angst vor den Orks wolle er aber erst mal dortbleiben. Du sagst ihm, dass er an euer Lager, also zu Ernst und Dandolo gehen soll. In der alten Turmruine erfährst du dann von Harald, dass man Vikas eine Woche zuvor zur Nachbarinsel geschickt hat, um Hilfe zu besorgen. Da man aber seit dem nichts mehr von ihm gehört hat, geht man davon aus, dass die Orks ihn erwischt haben. Nun kannst du ihm sagen, dass du Vikas in einer Höhle am Strand gefunden hast und er soweit wohlauf ist.

Das heilige Buch

Questgeber: Petra
Exp.: 100

Petra, die Frau des Händlers Martis, hat ihren Sohn verloren und kann außerdem nicht mehr in ihrem Lieblingsbuch, dem heiligen Buch, lesen, das allein ihr etwas Trost in diesen schwierigen Zeiten zu geben vermag. Das Buch liegt in der Kapelle unweit des Dorfes, dass ja aber nun, genauso wie die Brücke davor, durch die Orks besetzt ist. Du gehst also hinunter zur Kapelle und besorgst dir das Buch. Dies gibst du dann Petra, damit sie ein wenig Trost und Frieden finden kann.

Medizin für Valine

Questgeber: Valine
Exp.: 100

Valine, die Frau des Dorfvorstehers Tom, hat Fieber und bittet dich ihr von der Kräuterfrau Valandrae eine Medizin zu holen. Solltest du für Valandrae, [Die Frau vom alten Steinkreis](#), diesen und damit auch ihr Zelt noch nicht wieder zugänglich gemacht haben, musst du dies erst tun. Vorher kann sie dir nicht helfen, da alle ihre Tränke und Kräuter dort sind. Ist dies geschehen, kannst du sie auf die Medizin für Valine ansprechen. Hierzu benötigt sie besondere Pilze, die du zunächst für die sammeln musst. Wenn du ihr die Pilze gegeben hast, sagt sie dir, dass du die Medizin am nächsten Tag abholen kannst. Bringe diese dann Valine.

Die Frau vom alten Steinkreis

Questgeber: Valandrae
Exp.: 150 Belohnung: 4 Heiltränke

Valandrae studiert den alten Steinkreis und ist kräuterkundig. Zurzeit ist sie jedoch etwas oberhalb des Steinkreises, der auch in unmittelbarer Nähe zum Leuchtturm liegt, auf einer Anhöhe in der Nähe des Strandes, da sich nicht nur die Orks im Leuchtturm aufhalten, sondern vor allen Dingen, weil der Steinkreis im Moment nur so von Goblins und wilden Tieren wimmelt. Jedoch sind die Orks nicht ihr vorrangiges Problem. Du gehst also zum Steinkreis und tötest die Goblins und das gesamte Getier dort. Danach kehrt Valandrae wieder in ihr Zelt zurück. *Anmerkung: Diese Quest ist Vorbedingung, damit man eine entsprechende Gesprächsoption für die Quest [Medizin für Valine](#) bei ihr hat.*

Nerventrank für Kolwin

Questgeber: Kolwin

Exp.: 100 Belohnung: 50 Goldstücke

Kolwin, der mit einigen anderen in der alten Turmruine Zuflucht gefunden hat, hat ein Problem. Seit die Orks auf der Insel sind, liegen seine Nerven blank und kann nicht mehr richtig schlafen. Er bittet dich, wegen der Orks kann er ja nicht selber gehen, ihm seinen Weinvorrat, der in einer Truhe in einer Höhle in der Nähe ist zu holen. Er gibt dir den Truhenschlüssel und sagt dir, wo sich die Höhle befindet. Gehe also in die Höhle und hole den Weinvorrat. Dann ist Kolwin wieder happy.

Wargfelle

Questgeber: Henry

Exp.: 150

Im Jägerlager, das du erreichst, wenn du den ersten Pfad ins Inselinnere hinaufgehst und dich dann oben links hältst, triffst du auf den Jäger Henry. Dieser ist besonders wegen der Gefährlichkeit der vierbeinigen Begleiter der Orks, den Warghunden, besorgt. Es sollen über einem Dutzend dieser Tiere mit den Orks auf der Insel angekommen sein. Wenn du ihm zum Beweis des Todes dieser Tiere 12 Wargfelle besorgst, wäre er beruhigter. Gehe also los und beruhige Henry.

Fleisch für Loga

Questgeber: Loga

Exp.: 50

Loga, ein Jäger aus dem Jägerlager, das du erreichst, wenn du den ersten Pfad ins Inselinnere hinaufgehst und dich dann oben links hältst, klagt, dass man seitdem die Orks die Insel besetzt haben kaum noch gefahrlos jagen gehen kann. Darum bittet er dich ihn dabei zu unterstützen. Im Gegenzug ist er bereit dich im Bogenschießen und in Geschick zu unterrichten. Besorge ihm also die gewünschte Fleischmenge und du hast einen weiteren Lehrer auf Khorus.

Anmerkung: Der Jäger Enzo ist bereit dich in Jagdfertigkeiten zu unterweisen, wenn du bereit bist dich um das Orkproblem auf der Insel zu kümmern. Der Jäger Refty ist bereit die im Einhandkampf und in Stärke zu trainieren.

Ferell

Questgeber: Martis

Exp.: 200 Belohnung: 300 Goldstücke

Du erfährst vom Händler Martis, dass sein Sohn Ferell, als er Elenna zu Hilfe gekommen ist, in dem er die Orks auf sich lenkte, auf der Flucht vor den Orks in die Mine gelaufen ist, um sich dort zu verstecken. Diese haben die Orks dann, als sie ihn nicht finden konnten verschüttet, damit auch er nicht mehr herauskommt. Martis' Frau Petra geht davon aus, dass Ferell noch lebt, während Martis selbst eher den Tod seines Sohnes annimmt. Du erklärst dich bereit selber mal nach zu schauen und bekommst dafür von Martis eine Karte. Eine Spitzhacke liegt in den Trümmern. Nachdem das Dorf von den Orks gesäubert ist, machst du dich auf den Weg zur Mine. Du findest Ferell, nachdem du dich durch Unmengen von Crawlern geschlagen hast, in der Sohle der Mine. Den Rückweg machst du auch noch mal frei und geleitest Ferell dann zur Strickleiter, die aus der Mine führt. Im Dorf berichtest du dann Martis, dass sein Sohn noch lebt und bald ins Dorf zurückkehrt.

Rückkehrquests für Khorus 3.-5. Kapitel

Wo ist Kolwin

Questgeber: Harald

Exp.: 150

Wenn du im 4. Kapitel nach Khorus kommst, erhältst du von Harald den Auftrag Kolwin zu suchen, den man schon seit mehreren Tagen vermisst. Da kein Bewohner im Dorf weiß, wo Kolwin steckt, solltest du als nächstes die Jäger befragen. Dort erhältst du den Tipp den Jäger Enzo zu fragen, der sich am Strand befindet. Genauer gesagt am hinteren Aufstieg, der zu Valandrae und dem Leuchtturm führt. Enzo gibt dir den Tipp den Leuchtturmwärter Tadeus zu fragen. Tadeus berichtet dir dann, dass Kolwin von ihm Schnaps haben wollte, er diesen aber Kolwin nicht geben wollte. Tadeus braucht diesen selber um sich im Winter zu wärmen, da er kaum noch Kohle zum Heizen hat. Um doch noch an den Schnaps zu kommen, will Kolwin daher für Tadeus Kohle besorgen. Kohle kann Kolwin aber nur in der Kohlenmine bekommen, wo man Kolwin schließlich auch treffen wird. Nun muss man nur noch Harald mitteilen, dass man Kolwin gefunden hat und kann die Quest abschließen.

Das Orkschiff

Der Gefangene

Questgeber: Martin

Exp.: 200 Belohnung: 100 Goldstücke

Wenn du nach der gewonnenen Seeschlacht gegen die Orks deren Schiff inspizierst, wirst du Martin, einen Angehörigen der Miliz von Khorinis, in einer Zelle finden. Er bittet dich ihn zu befreien, was du auch anbietest. Allerdings möchte Martin das Schiff nicht ohne sein Schwert verlassen, das irgendwo unter Deck sein soll. Du gehst also dort hin und suchst das Schwert. Nachdem du es in einer Truhe gefunden hast, bringst du es Martin, der daraufhin das Orkschiff mit dir verlässt. Auf der Albatros angekommen, sagst du ihm, dass er nun in Sicherheit ist.

Brief in orkischer Sprache

Questgeber: Lesen des Briefes

Exp.: 50

[Der Gefangene](#) Martin, ein Angehöriger der Miliz von Khorinis, den du auf dem Orkschiff vorfindest, bittet dich sein Schwert zu suchen. Neben dem Schwert findest du in der Truhe auch noch diesen Brief in orkischer Sprache. Da du des Orkischen nicht mächtig bist, gehst du zu Gernot und berichtest ihm von deinem Fund. Allerdings sind auch er und die anderen Paladine nicht in der Lage den Brief zu lesen. Darum schickt die Gernot mit dem Brief zu Wulfias, dem Feuermagier an Bord. Dieser übernimmt den Brief und sagt dir zu, die Übersetzung bis zum nächsten Tag fertig zu haben. Du gehst also am nächsten Tag hin, holst die Übersetzung ab, liest sie und gibst sie dann Gernot.

Erz für den König

Questgeber: Martin

Exp.: 1000

Nachdem [Der Gefangene](#) Martin, nach der gewonnenen Seeschlacht gegen die Orks, von dir befreit und auf die Albatros gebracht wurde, erzählt er dir, dass Lord Hagen ins Minental aufgebrochen ist. Wenn du Lord Baldwin in der Angelegenheit über die Orkflotte berichtest, nachdem der Feuermagier Wulfias dir dies anriet, kannst du Lord Baldwin auch nach dem Auftrag von Lord Hagen befragen. So erfährst du, dass dieser entsandt wurde, um magisches Erz aus dem Minental zu besorgen. Wenn ihr auf Khorinis, dem nächsten Ziel, angekommen seid, trägt dir Gernot auf, herauszufinden, was passiert ist und wo sich Lord Hagen befindet. Nachdem du über den „Bilderverkauf“ von Giacomo Zugang zu Stadt erhalten und dort zuerst für Grant, dem Anführer der Orksöldner auf Khorinis, den [Lagebericht](#) von Scott, der sich in Orlans Taverne „Zur toten Harpyie“ aufhält, übermittelt hast, sollst du nun für Grant feststellen, wie es um die [Loyalität der Orksöldner](#) ihm gegenüber bestellt ist. Hierzu musst du auch mit Hamlet, dem Kerkermeister reden. Im Gefängnis triffst du den gefangenen Paladin Cedric. Der von den Orks eingekerkert wurde. Nachdem du dich ihm gegenüber als Abgesandter Lord Baldwins ausgewiesen hast, erfährst du, dass die Paladine um Lord Hagen im Minental von den Orks überrascht wurden und es ihnen gerade noch gelangt 10 Kisten Erz in der alten Mine vor deren Zugriff zu verstecken. Lord Hagen aber sitzt immer noch eingekesselt von den Orks im Minental fest. Nachdem es dir gelungen ist Grant den Schlüssel für die Tür zur alten Mine zu stehlen, gehst du dort hin und holst die Erzketten. Diese übergibst du dann Gernot.

Anmerkung: Dies sind nicht die einzigen Erzketten, die du finden kannst. Auf Onars Hof erfährst du von dem Bauern Gunnar von einem „Verrückten“, der wissen wollte, wo man ungestört leben könnte. [Der Einsiedler in den Bergen](#) heißt Gilbert und ist ein ehemaliger Buddler aus der Strafkolonie. Nachdem du [Gilberts Goblinproblem](#) gelöst und das [Ungeheuer in der Mine](#) getötet hast, sagt er dir, wo er zwei weitere Erzketten deponiert hat. Diese kannst du ebenfalls Gernot geben.

Schwarzmagier auf Khorinis

Questgeber: Martin

Exp.: 500

Nachdem [Der Gefangene](#) Martin von dir befreit und auf die Albatros gebracht wurde, erzählt er dir, dass bevor die Orks ihn töten konnten ein Schwarzmagier kam und dies verhinderte. Stattdessen wurde er gefangen genommen und sollte mit dem Schiff irgendwo hingebraht werden, ohne dass er jedoch wusste wohin. Du berichtest Wulfias, dem Feuermagier an Bord, davon. Er ist sehr besorgt über die Nachricht und sagt dir, dass zu versuchen sollte, sobald ihr auf Khorinis angekommen seid mehr dazu in Erfahrung zu bringen. Dort findest du bei Erols Hütte am Lurkersee den Milizsoldaten Heckard. Er erzählt dir, dass er bei der Jagd auf dem Weidenplateau von stärkeren und widerstandsfähigeren Lurkern als sonst üblich verletzt wurde. Er hält dies für das Werk der Schwarzmagier. Nachdem du über den [Bilderverkauf](#) von Giacomo Zugang zu Stadt erhalten hast, triffst du dort Zordian, den obersten Schwarzmagier von Khorinis. Nun hast du die Gelegenheit ihn über die Pläne der Schwarzmagier auszuhorchen. Die entscheidende Information findest du aber bei Donshak, dem Heerführer der Orks auf Khorinis. Nachdem du erfolgreich für Grant überprüft hast, wie es um die [Loyalität der Orksöldner](#) ihm gegenüber bestellt ist, teilt er dir mit, dass Donshak dich sprechen will, wohl um den neuen

Arena-Champion von Khorinis, der du nach deinem Kampf gegen Evans nun bist, kennen zu lernen. Vorausgesetzt du verfügst über genügend Geschick (80+), kannst du Donshak einen Brief mit brisanten Inhalt stehlen. Einen direkten Hinweis Donshak den Brief zu stehlen, erhältst du von dem Orkoberst Zardok, nachdem du für diesen die Orkverstärkung zum Leuchtturm gebracht hast. Nachdem du Donshaks Brief gelesen hast, kehrst du zu Gernot zurück und übergibst ihm den Brief.

Wichtige Missionen auf Khorinis

Questgeber: Martin

Exp.: 500

Wenn du Martin auf dem Orkschiff befreit hast und er dir erzählt, was sich in Khorinis ereignet hat, wird diese Quest gestartet. Sie soll dir helfen einen Überblick über alle wichtigen Quests auf Khorinis zu haben um dich besser zurecht zu finden. Die Quest wird geschlossen, wenn du Khorinis am Ende des 3. Kapitels wieder verlässt. Folgende Quests müssen auf Khorinis erledigt werden um die Insel zu verlassen.

[Buddler für Tamora](#)

Die Quest kann auf Khorinis noch nicht abgeschlossen werden. Du musst die Buddler ins Fischerdorf bringen und eine Überfahrt auf die Albatros organisieren.

[Schwarzmagier auf Khorinis](#)

Du musst Donshak sein Schreiben abnehmen, dieses lesen, und dann zunächst dem gefangenen Cedric und dann Gernot hierüber Mitteilung machen.

[Erz für den König](#)

Du musst die 10 Erzketten aus der verlassenen Mine bringen. Den Schlüssel zur Mine hat Grant bei sich. Es gibt aber einen weiteren Schlüssel in seiner Truhe, die in der Kaserne steht.

[Orksöldner auf Khorinis](#)

Du musst alle Quests in der Stadt erledigen und dich bei Grant "Für Beliar" oder "Für Innos" entscheiden. Wenn du die Quest [Bündesangebot](#) abgeschlossen hast oder von Grant aus der Stadt begleitet wirst, musst du deine gesammelten Informationen zunächst Cedric und danach Gernot melden und damit die Quest abschließen.

[Das Orklager](#)

Du musst, gemeinsam Khaled und Lord Andres Hilfe, das Orklager vor Onars Hof beseitigen.

[Botschaft an Lord Baldwin](#)

Du musst, nachdem die Quest [Das Orklager](#) abgeschlossen ist, diese Quest von Lord Andre erhalten.

[Die Sternwarte](#)

Du musst diese Aufgabe, sowie alle dazugehörenden Unterquests gelöst haben.

Kapitel 3

Die Insel Khorinis

Wo ist Lord Hagen?

Questgeber: Gernot

Exp.: 200

Nachdem du im 3. Kapitel Gernot gefragt hast, was es auf Khorinis zu tun gibt, wird diese Quest freigeschaltet. Sie ist zur Orientierung gedacht und soll dir helfen in der Story voranzukommen. Im Tagebuch wirst du den Hinweis erhalten deine Suche auf Onars Hof zu beginnen. Auf Onars Hof wirst du im Gespräch mit den Bauern Gunnar den Hinweis erhalten deine Suche in Dexters ehemaliges Lager fortzusetzen, da sich dort die Miliz aufhält. Du solltest dort sogleich mit Lord Andre sprechen. Dieser wird dir mitteilen, wo sich Lord Hagen befindet. Die Quest wird mit dieser Information beendet und du kannst nun für Lord Andre mehrere Quests erledigen, die dich in der Story voranbringen.

Gefahr durch Warane

Questgeber: Gernot

Exp.: 250

Wenn du im 3. Kapitel die Diebesinsel vor Khorinis betreten und mit Gernot geredet hast, erfolgt nach dem Dialog mit ihm ein Angriff von Waranen, der abgewehrt werden muss. Nachdem dies geschehen ist, gibt dir Gernot den Auftrag alle

Warane auf der Insel zu töten, damit man von diesen nicht weiter behelligt wird. Wenn du diese Aufgabe erledigt hast, erhältst du 200 Goldstücke zur Belohnung.

Fluchthelfer

Questgeber: Baltram

Exp.: 250 Belohnung: 250 Goldstücke

An dem kleinen Strand, rechts vom Hafen von Khorinis gelegen (links von der Schatzinsel kommend), triffst du auf Baltram, der von dort aus die Flucht der Überlebenden aus der Stadt organisiert. Ihr unterhaltet euch, aber Baltram vertraut dir nicht so richtig, da du vor langer Zeit Khorinis verlassen hast und er dich auch nicht so gut kannte. Die Angst vor Spitzeln der Orks ist groß. Baltram möchte als Beweis eine Bescheinigung sehen, die dich als im Auftrag des Königs handelnd ausweist. Du gehst also wieder zurück zu Gernot, der dir eine bereits von Lord Baldwin ausgestellte Vollmacht gibt. Mit dieser gehst du dann erneut zu Baltram. Nachdem er die Vollmacht gesehen hat teilt er dir mit, dass sich die anderen Flüchtlinge in der Kanalisation aufhalten, aber es mit dem Herausschleusen aus der Stadt Probleme gibt. Worum es da genau geht, sollst du bei Farim erfragen. Von diesem erfährst du, dass [Der Leuchtturm von Khorinis](#) von den Orks besetzt wurde und es somit im Moment zu gefährlich ist weiter Flüchtlinge über diesen Weg ins Inselinnere zu schleusen. Du kümmerst dich um dieses Problem und gehst danach in die Kanalisation. Am Eingang erwartet dich schon Alrik, der dir so einiges über den Angriff erzählt. Du berichtest ihm, dass der Weg über den Leuchtturm wieder frei ist, was ihn zwar erfreut, aber es hat sich in der Zwischenzeit eine andere Unannehmlichkeit eingestellt. Gritta, die sich ebenfalls dort aufhält, weigert sich die Flucht über Meer und Strand anzutreten. Du musst also erst mal mit ihr reden. Gritta bestätigt die Angaben, die du schon von Alrik erhalten hast. Daraufhin berätst du dich erneut mit Alrik und ihr kommt überein, dass Alrik und die anderen den Weg über den Strand nehmen und du lässt dir für Gritta eine Alternative einfallen. Diese ist, dass du sie durch die Stadt zum Leuchtturm führst. Das teilst du zuerst ihr und dann Alrik mit, woraufhin er mit den anderen zum Strand zu Baltram aufbricht und sich dann alle zum Leuchtturm begeben. Wenn es dir gelungen ist eine Ork-freie Passage vom Hotel bis zum Osttor zu schaffen (nachts ist es am einfachsten), holst du Gritta aus der Kanalisation und führst sie zum Leuchtturm. Danach sprichst du noch mal mit Alrik und sagst ihm, dass du nun auch Gritta heile aus der Stadt gebracht hast, woraufhin sie dich dann zu Baltram schickt.

Ein Bier gegen den Durst

Questgeber: Bürger in der Kanalisation

Exp.: 50

In der Kanalisation von Khorinis-Stadt triffst du, kurz bevor du zum hinteren Hauptraum mit den Flüchtlingen kommst, auf den Flüchtling Booze. Wenn du diesen ansprichst, möchte er nur ein Bier haben. Gib es ihm und die Sache ist erledigt.

Der Leuchtturm von Khorinis

Questgeber: Farim

Exp.: 200

Farim erzählt dir, dass die Orks den Leuchtturm besetzt haben und es darum im Moment nicht möglich ist weiter Flüchtlinge aus der Stadt herauszuschleusen. Du gehst also hoch zum Leuchtturm und beseitigst die Orks. Danach sagst du Farim, dass der Leuchtturm nun wieder frei ist.

Orksöldner auf Khorinis

Questgeber: Baltram

Exp.: 750

Du erfährst von Baltram, dass die Orks bei Ihrem Angriff auf Khorinis von Söldnern unterstützt worden sind. Dies berichtest du Gernot, der dich daraufhin anweist alles über die Orksöldner in Erfahrung zu bringen. Hierzu sollst du mit der Bevölkerung reden. Die kann aber, wenn überhaupt nur äußerst spärliche und vor allem allgemeine Auskünfte geben. Nachdem du jedoch über den [Bilderverkauf](#) von Giacomo Zugang zur Stadt bekommen hast, arbeitest du direkt für Grant, den Anführer der Orksöldner auf Khorinis. Im Rahmen seiner Aufträge [Lagebericht](#), [Loyalität der Orksöldner](#), [Arenakämpfe](#) und [Donshak](#) erfährst du alles Wissenswerte über die Orksöldner. Nachdem Donshak nichts mehr für dich zu tun hat schickt er dich zurück zu Grant. Da du so gut für Grant gearbeitet hast, macht er dir den Vorschlag dich den Orksöldnern anzuschließen. Nun hast du zwei Auswahloptionen. Du kannst wählen zwischen:

- **Für Beliar:**

In diesem Fall gibt er dir den Auftrag Khaled, dem Anführer der Söldner auf Onars Hof ein [Bündnisangebot](#) zu unterbreiten.

- **Für Innos:**

In diesem Fall hat er keine Verwendung mehr für dich und bringt dich aus der Stadt. Danach fordert er die Rüstung zurück. Da du nicht weißt, ob du nicht vielleicht doch noch mal in die Stadt musst, weigerst du dich natürlich.

Wie auch immer du dich entscheidest, wird am Ende des Weges Grant tot sein. Danach erstattest du Gernot Bericht.

Der Maler

Questgeber: Gespräch mit Giacomo

Exp.: 200

Du triffst den Maler Giacomo am Wasserfall auf dem Weidenplateau nahe Bengars Hof. Er bittet dich ihm [Zeichenpapier](#) zu holen. Nachdem du ihm dieses gebracht hast, kannst du für ihn auch noch seinen [Bilderverkauf](#) übernehmen, da er im Moment sehr beschäftigt ist. Wenn du das letzte Bild ausgeliefert und ihm sein Gold dafür gegeben hast, kannst du ihn fragen, ob du noch etwas für ihn tun kannst und das kannst du in der Tat. Von den gewöhnlichen Motiven hat er allerdings genug. Nun muss es etwas Besonderes sein. Es muss ein [Ork gesucht](#) werden, der bereit ist ihm Modell zu stehen. Nachdem du auch diese Aufgabe zu seiner Zufriedenheit erledigt hast, benötigt er keine weitere Hilfe mehr von dir.

Vater und Mutter

Questgeber: Baltram

Exp.: 400

Bei deinem Gespräch mit Baltram erfährst du auch, dass es deinen Eltern gelungen ist ins Landesinnere zu fliehen, bevor [Der Leuchtturm von Khorinis](#) von den Orks besetzt wurde. Wo sie sich aber jetzt aufhalten, kann er dir nicht sagen. Auch der Jäger Niclas, den du in der Nähe des Leuchtturms findest weiß nichts darüber. Von dem Händler Erol, der sich mit einigen anderen Flüchtlingen von Sekobs Hof und dem Wirt Orlan in der Höhle am Lurkersee aufhält, erfährst du, dass viele Menschen in den Norden geflohen sind. Einige halten sich auch auf Onars Hof auf. Wohin deine Eltern geflohen sind, weiß aber auch er nicht zu sagen. Da sie nicht auf Onars Hof sind, musst du also in den Norden und sie dort suchen. Dort gelangst du hin, wenn du die [Spruchrollen für Lord Andre](#) besorgen sollst und er dich in den Norden schickt, um dir vom Feuermagier Daron den Schlüssel zum Kloster geben lassen sollst. Dort findest du tatsächlich deine Mutter, die, seit dein Vater Bosper auf Jagd ist, von Moe belästigt wird. Du sorgst dafür, dass Moe seine Belästigungen einstellt. Danach begibst du dich auf die Suche nach Bosper. Diesen findest du in der Portalhöhle der Ausgrabungsstätte. Bevor er da aber mit dir herauskommt, musst du zuerst [Bospers Rettung](#) vorbereiten. Nachdem alles erledigt ist, begibst du dich mit Bosper ins Flüchtlingslager und bringst ihn zu deiner Mutter. Danach sprichst du noch einmal mit Bosper.

Ork gesucht

Questgeber: Giacomo

Exp.: 200 Belohnung: 200 Goldstücke

Bedingung: Diese Quest kann man nur lösen, wenn man den Ork Tarrok im Verlauf der Daron-Quest [Gefährliche Höhle](#) trotz Tötungsauftrag am Leben lässt.

Nachdem du den [Bilderverkauf](#) von Giacomo erfolgreich erledigt hast, kannst du ihn fragen, ob er noch etwas für dich zu tun hat. Das bejaht er. Nun sollst du ihm einen friedlichen Ork besorgen, der gewillt ist ihm Modell zu stehen, da er von den gewöhnlichen Motiven die Nase voll hat. Diesen findest du in Tarrok, dem du in der Feuerprüfungshöhle im Norden begegnest. Dorthin gelangst du, wenn du auf dem Weg bist die [Spruchrollen für Lord Andre](#) zu besorgen. Denn dazu musst du den Feuermagier Daron aufsuchen, der sich mit vielen anderen Flüchtlingen im Norden aufhält. Von diesen sollst du den Schlüssel zum Kloster bekommen. Er händigt dir den Schlüssel aber erst aus, wenn du vorher die [Gefährliche Höhle](#) inspiziert hast. Wenn du nun Tarrok am Leben gelassen hast, machst du mit ihm noch einen [Runenreise](#), an deren Ende du ihn dann fragen kannst, was er jetzt vorhat. Sprichst du ihn nun erneut, kannst du ihn auf Giacomo und seinen Wunsch ansprechen. Nach anfänglichem Zögern ist Tarrok am Ende doch einverstanden und lässt sich von dir zu Giacomo führen, dem du dann mittelst, dass du den gewünschten Ork gefunden hast.

Finde Heckard

Questgeber: Wulfgar

Exp.: 100 Belohnung: 50 Goldstücke

Vor dem Turmgebäude, in dem sich Lord Andre aufhält, findest du Wulfgar, den Hauptmann der Stadtwache. Dieser bittet dich den Milizsoldaten Heckard zu suche, der schon vor Tagen zur Jagd aufgebrochen ist. Er vermutet ihn auf dem Weidenplateau. Finden tust du ihn jedoch bei Erols Hütte am Lurkersee, wohin er sich verletzt zurückgezogen hat. Das sagst du dann Wulfgar.

Zeichenpapier

Questgeber: Giacomo

Exp.: 100

Giacomo benötigt, um weiter malen zu können, neues Zeichenpapier. Dies sollst du vom Händler Erol besorgen. Aller-

dings weiß er nicht, wo sich Erol nun aufhält. Du findest ihn mit einigen anderen Flüchtlingen in der Höhle am Lurkersee. Hole also das Papier und gib es Giacomo.

Bilderverkauf

Questgeber: Giacomo

Exp.: 300

Nachdem du Giacomo seine Zeichenblätter gegeben hast, kannst du noch seine Bilder ausliefern. Diese gehen an den ehemaligen Statthalter Larius, der aus der Stadt geflohen ist und sich nun mit anderen Flüchtlingen bei den Türmen an der Trollschlucht in der Nähe von Onars Hof aufhält. Das nächste Bild bekommt der Bandit Gregor, dessen Boten Gonzales du am Lurkersee treffen sollst und das letzte Bild bekommt der Schwarzmagier Zordian, der sich in der Stadt aufhält und dir seinen Kontaktmann Grant, den du in der Teleporterhöhle in der Nähe des Osttors triffst, schickt. Hier gibt es aber noch ein Problem. Um durch die Reihen der Orks zu kommen sollst du ein Erkennungszeichen bekommen, aber Giacomo ist entfallen, was es war. Darum sollst du zuerst die ersten beiden Bilder ausliefern und dann noch mal zu ihm kommen. Er denkt, dass ihm bis dahin eingefallen ist, was es war. Also übergibst du zuerst die Bilder an Larius und Gonzales und kehrst danach zu Giacomo zurück. Ihm ist tatsächlich eingefallen, was es war. Er übergibt die eine Rüstung, die dir ungehinderten Zugang zur Stadt sichert. Nachdem du Zordian sein Bild übergeben hast gehst du zu Giacomo und sagst ihm, dass alle Bilder abgegeben sind.

Heckards Armbrust

Questgeber: Heckard

Exp.: 200 Belohnung: 100 Goldstücke

Der Milizsoldat Heckard, den du bei Erols Hütte am Lurkersee triffst, hat bei der Jagd auf dem Weidenplateau im Kampf gegen [Seltsame Lurker](#) seine Armbrust verloren. Du bietest an, dorthin zu gehen und sie zu holen. Du begibst dich also zum Weidenplateau, tötest die Lurker und bringst Heckard seine Armbrust zurück.

Die rote Laterne

Questgeber: Bromor

Exp.: 150

Wenn du mit dem Flüchtling Bromor auf dem Weg hinter dem Weidenplateau redest, fragt er dich, ob du herausfinden kannst, was mit der roten Laterne, seinem Bordell in Khorinis geschehen ist. Sobald du durch die Bilderverkauf-Quest Zugang zu Stadt hast kannst du im Hafenviertel nachsehen. Betritt die rote Laterne und die Quest wird aktualisiert. Zurück bei Bromor erzählst du ihm, dass alles verwüstet ist und er ist ziemlich geknickt. Außerdem vermisst er seine Einnahmen von 300 Goldstücken und eine Schatulle mit Schuldscheinen. Du kannst diese dem Orksöldner Hulk abnehmen, der sich im Tal hinter Xardas' Turm aufhält, wo du in DNDr Lester findest. Bromor gibt dir zum Dank für die Schatulle die gesamten 300 Gold.

Rückeroberung von Khorinis

Questgeber: Lord Andre

Exp.: 3000 Belohnung: 2500 Goldstücke

Lord Andre, den du bei den Türmen an der Trollschlucht nahe Onars Hof triffst, erzählt dir, dass er in der momentanen Situation kaum Chancen sieht Khorinis zurück zu erobern, da die Orks nicht nur die Stadt, sondern auch das Umland unter ihrer Kontrolle haben. Zuerst müssten die [Orks auf den Bauernhöfen](#) unschädlich gemacht werden, was die Situation schon mal etwas verbessern würde. Nachdem es dir die gelungen ist, die kleineren Höfe zu befreien, bleibt nur noch [Das Orklager](#), das Onars Hof belagert. Um hier erfolgreich sein zu können, sollst du [Spruchrollen für Lord Andre](#) aus dem Kloster besorgen. Bevor es nun aber weiter gegen die Orks gehen kann musst du dich erst mal um ein neues Problem kümmern. [Deserteure](#) der Stadtwache machen seit einiger Zeit als Wegelagerer die Gegend unsicher und verängstigen die Zivilbevölkerung zusätzlich. Auch die [Orks am Pass](#) müssen noch ausgeschaltet werden, um in Erfahrung bringen zu können, ob es eine Möglichkeit gibt mit Lord Hagen, der im Minental ist, Kontakt aufnehmen zu können. Dies ist jedoch nicht möglich, da die Orks alle Zugänge zum Minental blockiert haben. Darum tritt nun wieder das orkische Belagerungsheer von Onars Hof in den Fokus der weiteren Entwicklung. Dazu sollst du vorab einen Waffenstillstand mit den Söldnern auf Onars Hof aushandeln. Da die Voraussetzungen hierzu aber eher schlecht sind, musst du erst einmal [Das Vertrauen der Söldner](#) gewinnen. Nachdem dir dies gelungen ist, willst du dies Lord Andre mitteilen. Dieser wurde jedoch in der Zwischenzeit von Unbekannten entführt. Somit muss zunächst der [Anschlag auf Lord Andre](#) aufgeklärt und Lord Andre befreit werden. Nach seiner Befreiung bündeln er und Khaled ihre Truppen und unter deiner Führung wird der finale Schlag gegen das Orklager geführt. Die Kämpfe haben die Truppe jedoch so ermüdet, dass du die verbleibenden Orks in der Stadt im Alleingang ausschalten musst. Nachdem du nun auch die Stadt von den Belagerern befreit hast, berichtest du Lord Andre darüber, woraufhin die Flüchtlinge in die Stadt zurück kehren.

Man die Stadt auch in späteren Kapiteln erobern. Allerdings könnte, wenn man zu lange wartet, der Fall eintreten, dass man die Folgequest bei Lord Andre [Die Reste der Orkarmee](#) nicht mehr machen kann, die normalerweise im 4. Kapitel startet.

Besonderer Heiltrank

Questgeber: Heckard
Exp.: 100/200 Belohnung: 50/0 Goldstücke

Bei seinem Kampf gegen [Seltsame Lurker](#) auf dem Weidenplateau wurde der Milizsoldat Heckard, verletzt. Er bittet dich den Alchimisten Constantino aufzusuchen und ihn um einen Heiltrank zu bitten. Wenn [der Leuchtturm von Khorinis](#) immer noch von den Orks besetzt ist, findest du Constantino in der Kanalisation von Khorinis. Wenn der Leuchtturm von dir befreit wurde und die Flüchtlinge um Alrik dies schon wissen und sich auf den Weg gemacht haben, findest du auch Constantino dort. Suche also Constantino auf und frage ihn nach dem Heiltrank. Hierfür benötigt er einige Kräuter incl. einer Drachenwurzel und das Blut der mutierten Lurker. Nachdem er alle Ingredienzien hat, sagt er dir, dass du am nächsten Tag wiederkommen sollst, dann sei der Trank fertig. Du gehst also am nächsten Tag zu ihm, holst den Trank und bringst ihn Heckard. Nachdem er den Trank getrunken hat, bietet er dir spontan 50 Goldstücke als Belohnung an. Nun hast du zwei Möglichkeiten die Aufgabe abzuschließen:

Du wählst die erste Option und nimmst das Gold. Dafür bekommst du 100 Exp. Du lehnt das Gold ab und bekommst dafür 200 Exp.

Seltsame Lurker

Questgeber: Heckard
Exp.: 500 Belohnung: 100 Goldstücke

Der Milizsoldat Heckard erzählt dir, dass er bei der Jagd auf dem Weidenplateau auf besonders starke und widerstandsfähige Lurker getroffen ist, die scheinbar mutiert sind, und er dabei seine Armbrust verloren hat. Er vermutet, dass dies das Werk der Schwarzmagier ist. Da du ja bereits durch die Suche nach [Heckards Armbrust](#) auf dem Weg zum Weidenplateau bist, tötest du dort angekommen die Lurker und berichtest dann Heckard davon.

Orks auf den Bauernhöfen

Questgeber: Lord Andre
Exp.: 250 Belohnung: 250 Goldstücke

Lord Andre sagt dir, dass, bevor man an die Rückeroberung der Stadt denken kann, zuerst die kleineren Bauernhöfe der Umgebung befreit werden müssten, um so die Orks von ihrem Nachschub abschneiden zu können. Also machst du dich auf den Weg, um die Orks auf Akils/Lobarts/Sekobs und Bengars Hof unschädlich zu machen. Nachdem der letzte Hof befreit ist, informierst du Lord Andre.

Orks auf Lobarts Hof

Questgeber: Lobart
Exp.: 250 Belohnung: 150 Goldstücke

Lobart und seine Leute findest du in einer gut versteckten Höhle in der Nähe der Stadtmauer. Er berichtet dir, dass auch sein Hof von den Orks eingenommen wurde. Du gehst zu Lobarts Hof, schickst Beliards Schergen zu Beliar und gibst dann Lobart Bescheid, dass sein Hof wieder frei ist, worauf er mit seinen Leuten dorthin zurückkehrt.

Orks auf Sekobs Hof

Questgeber: Sekob
Exp.: 250 Belohnung: 250 Goldstücke

Der Bauer Sekob, den du mit anderen Flüchtlingen in der Höhle am Lurkersee findest, hat sich mit seinen Leuten dort versteckt, da die Orks auch seinen Hof besetzt haben. Töte die Orks dort und teile dies dann Sekob mit. Er wird zwar aus Angst vor den anderen Orks noch nicht auf seinen Hof zurückkehren, aber das soll dich nicht kümmern.

Orks auf Bengars Hof

Questgeber: Bengar
Exp.: 250

Der Bauer Bengar, der seinen Hof auf dem Weidenplateau hat, hat sich mit anderen Flüchtlingen auf Onars Hof, der von Söldnern geschützt wird, gerettet. Du findest ihn auf dem Weg in die Trollschlucht. Auch sein Hof wurde, wie alle anderen kleinen Höfe, von den Orks besetzt. Du gehst also hoch zum Weidenplateau und vernichtest dir Orks, die sich dort aufhalten. Nachdem der Hof wieder sauber ist, gehst du zu Bengar und berichtest ihm darüber. Allerdings bleibt er dennoch auf Onars Hof, was dich aber auch nicht zu stören braucht.

Orks auf Akils Hof

Questgeber: Akil

Exp.: 250

Du findest Akil in der Höhle nahe seines Hofes in Richtung zum Leuchtturm, wo er sich mit seinen Leuten vor den Orks, die seinen Hof besetzt haben, versteckt. Du beseitigst die Orks und sagst Akil danach, dass sein Hof nun wieder frei ist.

Zwielichtiger Umgang

Questgeber: Akil

Exp.: 200

Nachdem die [Orks auf Akils Hof](#) ausgeschaltet sind und er dorthin zurückgekehrt ist, kannst du ihn fragen, warum er so traurig dreinschaut. Daraufhin sagte er dir, dass sich seine Knechte Egill und Ehnim nach dem Angriff der Orks den Banditen im Norden angeschlossen haben. Er bittet dich sie zu überzeugen wieder auf den Hof zurück zu kommen. Wenn du die [Spruchrollen für Lord Andre](#) besorgen willst, musst du auch in den Norden zum Feuermagier Daron, der dir den Schlüssel zu Kloster geben soll. Wenn du über die Brücke und durch die Tür in der Palisade geht kommst du in ein Banditenlager, indem du auch Egill und Ehnim triffst, die dich beide nachdem du sie angesprochen hast sofort angreifen. Nachdem du ihnen jeweils ihre Grenzen aufgezeigt hast, sprichst du sie erneut an. In diesem Gespräch kannst du ihnen mitteilen, dass die Orks von Akils Hof vertrieben sind, woraufhin sie beide jeweils den Heimweg antreten. Dann brauchst du nur noch Akil Bescheid geben, dass die beiden zurückkehren werden.

Anmerkung: Auch der Jäger Gaan, der sich ebenfalls auf dem Hof aufhält, kann dir Jagdfertigkeiten beibringen, allerdings will er dafür 100 Goldstücke haben.

Essen für Grom

Questgeber: Grom

Exp.: 100

Der Holzfäller Grom, der sein Lager auf dem Weg zur Trollschlucht, in der Nähe von Onars Hof, hat, bietet dir im Gegenzug für einige Lebensmittel an, dir Jagdfertigkeiten beizubringen. Bringe ihm also sein Essen und du hast einen Lehrer.

Lagebericht

Questgeber: Grant

Exp.: 100 Belohnung: 50 Goldstücke

Nachdem du beim [Bilderverkauf](#) von Giacomo dem letzten Empfänger Zordian sein Bild übergeben hast, sollst du noch mal zu Grant kommen. Er trägt dir auf, zum Söldner Scott zu gehen, der sich mit einigen anderen Orksöldnern und Adepten der Schwarzmagier in Orlans Taverne "Zur toten Harpyie" aufhält und von diesem in Erfahrung zu bringen, wie die Lage dort ist. Du gehst also zur Taverne und sprichst dort mit Scott. Dieser weiß aber auch noch nichts Genaues, da sein Späher Harro, den er ausgesandt hat die Lage im Norden zu erkunden, noch nicht zurück ist. Er sollte feststellen, wie weit sich die Banditen ausgebreitet haben und wie es dort im Allgemeinen aussieht. Das Ausbleiben des Spähers deutet für Scott darauf hin, dass Harro sehr wahrscheinlich von den Banditen erwischt und getötet wurde. Du begibst dich nun an Dragomirs Jägerlager vorbei in Richtung Norden und findest dort auf dem Weg tatsächlich Harros Leiche. Bei ihm findest du ein Schreiben an Scott. Nachdem du es gelesen hast gehst du zurück zu Scott und berichtest ihm vom Fund der Leiche. Ebenso übergibst du ihm den Brief. Daraufhin sagt er dir, was du Grant mitteilen sollst, und das tust du dann.

Miese Typen

Questgeber: Orlan

Exp.: 300 Belohnung: 100 Goldstücke

Du findest Orlan, den Wirt der Taverne "Zur toten Harpyie", mit einigen anderen Flüchtlingen in der Höhle beim Lurkersee. Sie heben sich oder versteckt, weil einige Orksöldner und Adepten der Schwarzmagier diese mit Beschlag belegt haben. Du gehst also hoch zur Taverne und sorgst dafür, dass die Belagerer Futter für die Würmer werden, damit Orlan und die anderen wieder zurück in die Taverne können. Am Ende sagst du dann Orlan, dass er und die anderen zurückgehen können.

Anmerkung: Mit dem Ausschalten der Besetzer solltest du aber noch warten, bis du von Grant den Auftrag bekommst für ihn den „Lagebericht“ von Scott zu holen und erst nachdem du diesen abgemeldet hast kümmerst du dich um die anderen, da du sonst bei Grant nur den Tod von Scott mitteilen kannst, was dich die Hälfte der Exp. und die Belohnung kostet.

Loyalität der Orksöldner

Questgeber: Grant

Exp.: 250 Belohnung: 200 Goldstücke

Nachdem du für Grant den [Lagebericht](#) von Scott eingeholt hast, schickt er dich nun aus, die Loyalität seiner Leute zu erkunden, da er Wind davon bekommen hat, dass einige der Orksöldner unzufrieden sind und sein Ansehen bei einigen geschwunden ist. Du sollst aber nicht die Leute direkt ansprechen, da dies möglicherweise Aufsehen erregen könnte, was Grant nicht gebrauchen kann. Vielmehr sollst du mit den Wirten der Kneipen, Cass und Butch, reden, die ja eine Menge mitbekommen. Grant ist hier von allem an den Einstellungen von Evans, seinem Vertreter, und Hamlet, dessen Nr. 2, interessiert. Du gehst also erst mal zu Cass, der die Kneipe von Coragon übernommen hat. Von ihm erfährst du, dass er soweit mit Grant zufrieden ist, allerdings soll es bei den Orksöldnern im Hafenviertel anders aussehen. Mehr ist aus ihm erst mal nicht herauszukriegen. Nun begibst du dich zu Butch, dem Wirt der Kneipe im Hafenviertel. Von diesem erfährst du aber, selbst nachdem du ein Bier bei ihm getrunken und ihm Gold für Informationen angeboten hast nichts. Du gehst also wieder zu Grant und teilst ihm mit, dass du nicht weiterkommst, weil Butch nicht redet. Grant schickt dich daraufhin noch mal zu Cass, da dieser und Butch sich gut kennen. Möglicherweise weiß Cass, wie man an Butch herankommt. Du fragst nun Cass, wie man an Butch herankommen kann, was nun wiederum Cass misstrauisch macht. Er will wissen, warum du so viele Fragen über dir Söldner stellst. Nun hast du zwei Antwortoptionen, die dich aber schlussendlich ans gleiche Ziel bringen. Cass erzählt dir, dass er gehört habe, dass Grant von Evans abgesetzt werden soll, wofür er aber keine Beweise, sondern nur Indizien habe. Da er aber weiß, dass Butch einer von Grants Leuten ist, sagt er dir, wie du die Zunge von Butch lösen kannst. Du gehst also wieder zu Butch und setzt Cass' Ratschlag um. Nachdem dir das gelungen ist, kannst du Butch das Angebot machen, von ihm die Informationen für die Hälfte deines Gewinnes zu bekommen, was Butch annimmt. So erfährst du, das und warum viele Söldner im Hafenviertel mit Grant unzufrieden sind. Ebenso, dass Evans tatsächlich Grant absetzen will. Allein, wie das geschehen soll weiß er auch nicht, das sollte aber Hamlet, Evans Nr. 2 und zur Zeit Kerkermeister im Gefängnis von Khorinis, wissen. Daraufhin gehst du in die Kaserne, wo dir jedoch die Orkwache den [Zugang zum Gefängnis](#) versagt. Du gehst erneut zu Grant, gibst ihm einen Zwischenbericht und weist auf das Problem mit der Orkwache hin, woraufhin Grant die sein Okay gibt und du nun mit Hamlet reden kannst. Ihm gaukelst du vor, dass du über die Absetz-Aktion Bescheid weißt, woraufhin er dir erzählt, dass die Aktion kurz bevorsteht, wobei der Söldner Mark einen Brief übergeben soll, der Grant bei den Orks das Genick bricht. Dies teilst du unmittelbar Grant mit, der dich beauftragt diesen Brief von Mark zu besorgen. Nachdem du Mark die [Nachricht für Karosh](#), dem Schamanen und Berater Donshaks, des obersten Heerführers der Orks auf Khorinis, gestohlen und gelesen hast, übergibst du ihn Grant, der dich nun seinerseits beauftragt diese Nachricht Karosh zu übergeben. Nachdem du von dort zurückgekehrt bist und dich erneut mit Grant unterhältst, sieht der nur eine Möglichkeit, vor allem Evans in seine Schranken zu verweisen. Man muss Evans Ansehen bei den Orksöldnern im Hafenviertel schwächen, was nur über einen Kampf in der Arena geht. Nachdem du die [Arenakämpfe](#) erfolgreich bestritten hast und nun neuer Arena-Champion bist, gehst du zu Grant und teilst ihm mit, dass du Evans in der Arena besiegt hast.

Homer

Questgeber: Homer

Exp.: 100

In der Kneipe der Unterstadt triffst du auf den ehemaligen Sträfling Homer. Dieser erzählt dir seine Geschichte. Du rätst ihm jedoch die Stadt zu verlassen, da die Orks nicht dauerhaft in Khorinis bleiben werden. Da er aber nicht weiß, wo er unterkommen soll, bietest du dich an nach einer Lösung zu suchen. Daraufhin sprichst du mit Khaled, dem Anführer der Söldner auf Onars Hof, der Homer noch aus früheren Zeiten gut kennt. Er bietet Homer gerne einen Platz an, was du nun nur noch Homer sagen musst.

Schwarzmagier vor Xardas Turm

Questgeber: Orkoberst Zardok/Bartok

Exp.: 500 Belohnung: 50 Goldstücke

Diese Quest kann von zwei Questgebern vergeben werden. Sofern du schon in die besetzte Stadt kannst, wirst du den Orkoberst Zardok treffen, der dir den Auftrag gibt nach den Schwarzmagiern vor Xardas' Turm nachzuschauen. Du gehst dann zum Turm, solltest aber nun die Sklavenrüstung gegen eine neutrale Kleidung tauschen, also auch keine Marinerüstung tragen. Kurz bevor du Xardas Turm erreichst, triffst du auf den Jäger Bartok, der dich davor warnt den Weg weiter zu gehen, da vor dem Turm einige Schwarzmagier mit ihren Adepten sind. Diese haben ihm viel Gold dafür geboten, wenn er für sie in den Turm geht, um ihnen ein bestimmtes Buch zu holen. Weil es ihm zu gefährlich war, hat er jedoch abgelehnt. Wenn du nun weitergehst, begegnen dir zuerst die Adepten. Einer von ihnen, Achilles, schickt dich dann zu Roaz, dem höchsten Schwarzmagier dort. Dieser unterbreitet dir das gleiche Angebot wie Bartok, nämlich 500 Goldstücke, wenn du ihm [Das Buch in Xardas Turm](#) besorgst. Wenn du versuchst höher zu handeln, trägt er dir auf, erst einmal das Buch zu holen. Nachdem er das Buch hat, hängt es davon ab, wie du dich vorher verhalten hast. Warst du mit den 500 Goldstücken einverstanden, bekommst du sie. Hast du versucht höher zu handeln, bekommst du nichts. Im Gegenteil, man wird versuchen dich zu töten.

Anmerkung: Da Roaz und seine Leute danach keine Bedeutung mehr haben und es wichtiger ist Seian die Bücher zu geben, kannst du getrost die 500 Goldstücke von Roaz nehmen und dann alle dort beseitigen.

Nachdem du dir also das Buch wiedergeholt hast, beseitigst du die Schwarzmagier und deren Adepten. Danach gehst du zurück zu Bartok und sagst ihm, dass die Schwarzmagier und ihre Adepten keine Gefahr mehr sind. Bartok ist glücklich und gibt dir für diese Information sogar noch 50 Goldstücke. Sofern du die Quest von Zardok bekommen hast, gehst du noch zu ihm. Du bekommst dann noch eine Folgequest von diesem.

Das Buch in Xardas Turm

Questgeber: Roaz

Exp.: 500

Band IV von Xardas' Tagebüchern, die du für Seian suchen sollst, ist in Xardas' Turm, der von drei Schwarzmagiern mittels Magie abgeschottet wird. Roaz, der Anführer der Schwarzmagier dort beauftragt dich dieses Buch für ihn zu holen. Auf deine Frage hin, warum er nicht selber geht, sagt er dir, dass die Wesen, die den Turm bewachen gegen ihre Magie immun zu sein scheinen und die Orksöldner sich dieser Gefahr nicht aussetzen wollen. Du gehst also in den Turm und holst das Buch. Roaz bietet von sich aus 500 Goldstücke an. Wenn du annimmst, bekommst du das Gold auch. Wenn du aber höher verhandeln willst, fordert er erst mal das Buch. Nachdem du es ihm gegeben hast und nach deinem Gold fragst, bekommst du kein Gold, sondern wirst angegriffen.

Zugang zum Gefängnis

Questgeber: Orkwache

Exp.: 150

Wenn du für Grant prüfst, wie es um die [Loyalität der Orksöldner](#) ihm gegenüber bestellt ist, musst du auch mit Hamlet, dem Kerkermeister im Gefängnis der Kaserne, sprechen, wobei die hier der Zugang durch die Orkwache verwehrt wird. Diesen Umstand teilst du Grant mit, der dir hierauf die Erlaubnis zum Betreten des Gefängnisses gibt, was du dann der Orkwache sagst und den Zugang erhältst.

Wache für den Leuchtturm

Questgeber: Orkoberst Zardok

Exp.: 250

Nachdem du die Quest [Schwarzmagier vor Xardas' Turm](#) gelöst hast, gibt dir der Orkoberst Zardok, der sich vor dem Tor zur Oberstadt aufhält, einen weiteren Auftrag. Da die Orks nichts mehr von ihren Kriegern am Leuchtturm gehört haben, sollen dort vier Krieger zur Verstärkung hingeschickt werden. Zardok gibt dir daher den Auftrag die Krieger Bolek, Tabok, Nempek und Grampek zu suchen und sie zu ihm zum östlichen Stadttor zu bringen, welches sich Richtung Leuchtturm und Taverne befindet. Bolek findest du beim Bierausschank in der Nähe des Galgens, wo der Herold früher seine Nachrichten verkündet hat. Die anderen drei Orks befinden sich im Hafenviertel. Den Ork Tabok findest du in einem Haus des Hafenviertels und zwar in dem Gebäude hinter Ignaz Haus. Den Ork Nempek findest du im Obergeschoss des Hafenlageraums, welches links neben der Werft liegt und den Ork Grampek findest du am Ende des langen Hafenkais, wenn du zu den Orkschiffen gehst. Die vier Orks gehen nun zum östlichen Stadttor. Wenn du mit allen vier Orks gesprochen hast, gehst du nun ebenfalls dort hin und redest mit Zardok, der bereits am östlichen Tor steht. Nachdem du ihm Meldung gemacht hast, dass du alle Orks gefunden hast, gehst du mit diesen zum Leuchtturm. Kurz vor dem Leuchtturm musst du dich entscheiden. Entweder tötest du die Orks alleine, um die Flüchtlinge am Leuchtturm nicht zu gefährden oder du führst die Orks zum Leuchtturm und tötest diese gemeinsam mit den Flüchtlingen. Sobald die Orks tot sind, gehst du zurück zu Zardok und machst diesem weiß seinen Auftrag ausgeführt zu haben. Er gibt dir 100 Goldstücke und die Quest wird abgeschlossen.

Der gefangene Paladin

Questgeber: Treffen im Gefängnis von Khorinis

Exp.: 250

Belohnung: 100 Goldstücke

Wenn du für Grant prüfst, wie es um die [Loyalität der Orksöldner](#) bestellt ist, bekommst du auch den [Zugang zum Gefängnis](#), da du dort mit dem Kerkermeister Hamlet sprechen musst. Hier triffst du auf den Paladin Cedric, der für Lord Hagen, der im Minental fest sitzt, die Lage in Khorinis erkunden sollte und dabei von den Orks gefangen genommen und eingekerkert wurde. Nachdem du dich ihm zu erkennen gegeben hast, sagt er dir, wo die Paladine die Kisten voller [Erz für den König](#) vor den Orks versteckt haben. Wenn du ihn später fragst, ob du ihn befreien sollst, lehnt er zunächst ab, da er auch noch in Erfahrung bringen will, warum die Schwarzmagier auf Khorinis sind und was die Orksöldner wollen. Nachdem du ihm diese Informationen gegeben hast, ist er zur Flucht bereit. Nun musst du nur noch für eine feindfreie Schneise bis zum Osttor sorgen. Wenn das geschehen ist, gehst du zu Cedric um ihn zu befreien und bringst ihn dann zu Lord Andre.

Nachricht für Karosh

Questgeber: Grant
Exp.: 100

Im Rahmen der Verschwörung einiger Orksöldner um Evans und Hamlet, der du bei der Überprüfung der [Loyalität der Orksöldner](#) gegenüber Grant, ihrem Anführer auf Khorinis, auf die Spur kommst, erfährst du von einem Brief, den die Verschwörer Karosh, dem Schamanen und Berater Donshaks, dem Heerführer der Orks auf Khorinis, übergeben wollen. Dieser Brief soll Grant bei den Orks das Genick brechen und dafür sorgen, dass Grant durch Evans als Anführer der Orksöldner ersetzt wird. Diesen Brief soll der Orksöldner Mark überbringen. Nachdem Grant von der Existenz dieses Briefes durch dich erfährt, beauftragt er dich diesen von Mark ohne großes Aufsehen zu besorgen. Du gehst nun zu Mark, dem Schmied in der Kaserne und stiehlt diesem den besagten Brief. Nachdem du dem Brief gelesen hast übergibst du ihn Grant, der dich daraufhin selber mit dem Brief zu Karosh schickt, um so den Orks zu signalisieren, dass dieser Brief nur Verleumdungen enthält. Hierfür gibt er dir die Erlaubnis die Oberstadt, in der sich Karosh aufhält, zu betreten. Du gehst also zu Karosh, übergibst den Brief und teilst dann Grant die Übergabe mit.

Arenakämpfe

Questgeber: Grant
Exp.: 450 Belohnung: Ein Katana

Evans, der Stellvertreter von Grant, dem Anführer der Orksöldner auf Khorinis, möchte selbst zum Anführer aufsteigen und plant dazu mittels einer Verschwörung Grant abzusetzen. Um dies zu verhindern muss Evans, der zur Zeit der Arena-Champion von Khorinis ist, in der Arena besiegt werden, um so sein Ansehen, vor allem bei den Orksöldnern im Hafenviertel, zu schwächen. Du erklärst dich bereit dies zu übernehmen (Mindestvoraussetzungen hierfür sind 120 Stärke oder Geschick sowie 50% Einhand- oder Zweihandkampf – dies kann auch mit Amuletten, Ringen, Gürtel und Schwertbonus erreicht werden). Grant ist einverstanden und mehr noch, sogar bereit dich hierfür in Stärke und Einhandkampf auszubilden. Wenn du stark genug bist und über die erforderliche Kampf-Erfahrung verfügst, gibt Grant dir eine bessere Rüstung und schickt dich zu Trompek, dem Ork, der als Arena-Leiter fungiert. Mit diesem sprichst du und sagst ihm auf sein anfängliches Zögern hin, dass Grant dir die Erlaubnis gegeben hat in der Arena zu kämpfen. Das akzeptiert Trompek und erklärt dir die Regeln. Nun forderst du der Reihe nach Butch, Hamlet und zum Schluss Evans heraus. Nachdem du Evans besiegt hat gehst du zu Trompek und erhältst deine Belohnung.

Donshak

Questgeber: Grant
Exp.: 250 Belohnung: 100 Goldstücke

Nachdem die [Arenakämpfe](#) erfolgreich für dich verlaufen sind und du nun neuer Champion von Khorinis bist, schickt Grant dich zu Donshak, dem obersten Heerführer der Orks auf Khorinis. Er hat gehört, dass es beim Schmieden der Waffen zu Problemen gekommen ist und schickt dich zu [Grimok](#), dem Schmied der Orks, um herauszubekommen, wann die Waffen fertig sind. Nachdem du Grimok geholfen und Donshak davon berichtet hast, hat er einen weiteren Auftrag für dich. Du sollst Mardok, dem Anführer der Orks im Lager vor Onars Hof, Donshaks [Botschaft an das Orkheer](#) überbringen. Dieser benötigt aber noch [Tränke vom Alchemisten](#). Nachdem du Donshak die Übergabe der Botschaft gemeldet hast, machst du ihm auf Mardoks Anforderung aufmerksam, woraufhin er dich zum dortigen Alchemisten schickt. Nachdem du Donshak Mitteilung über die Auslieferung der Tränke gemacht hast, hat er keine weiteren Aufträge mehr für dich. Du sollst dich nun wieder bei Grant melden.

Botschaft an das Orkheer

Questgeber: Donshak
Exp.: 150 Belohnung: 50 Goldstücke

Nachdem [Grimok](#) sein Erz bekommen hat, gibt dir Donshak den Auftrag dem Orkfeldherren Mardok, der sein Lager vor Onars Hof hat, einen schriftlichen Befehl zu überbringen. Mit diesem Brief gehst du nun zuerst zu Gernot, da der Brief aber in orkischer Schrift geschrieben ist, muss Wulfias diesen erst übersetzen. Du sollst am nächsten Tag wiederkommen. Mit dem Original bekommst du auch eine Übersetzung für dich. Das Original übergibst du wie aufgetragen Mardok.

Tränke vom Alchemisten

Questgeber: Mardok
Exp.: 150

Nachdem du Mardok die [Botschaft an das Orkheer](#), wie von Donshak beauftragt, übergeben hast, schickt er dich umgehend zurück zu Donshak, da er noch Heiltränke benötigt. Dieser wiederum schickt dich zum Alchemisten Ezzo, der sich in der Oberstadt befindet. Ezzo hat jedoch nicht genügend Heilpflanzen, um die benötigten Tränke brauen zu können, also

musst du diese erst mal beschaffen. Nachdem du ihm die Pflanzen gegeben hast, sollst du am nächsten Tag wiederkommen, um sie abzuholen, was du auch tust. Dann bringst du Mardok die Tränke, woraufhin er dich beauftragt Donshak mitzuteilen, dass er nun mit allem nötigen versorgt ist, was du dann auch tust.

Bündnisangebot

Questgeber: Grant
Exp.: 50/100

Grant schickt dich mit einem Bündnisangebot zu Khaled. Du sollst ihn überzeugen gemeinsam mit ihm, Grant, und den Orks vor Onars Hof gegen Lord Andre vorzugehen. Du gehst zu Khaled und redest mit ihm. Er ist unentschlossen, wie er hier vorgehen soll und fragt dich um Rat. Nun hast du 2 Optionen:

- **Annehmen:** Du rätst Khaled zum Bündnis. In dem Fall möchte Khaled dann aber Garantien von Grant, dass dessen Zusagen nach dem Sieg auch stehen. Dies teilst du Grant mit. Da Khaled jedoch keine konkreten Garantien genannt hat, schlägt Grant als Zeichen der Zustimmung die sofortige Aufhebung der Belagerung von Onars Hof vor. Mit dieser Information gehst du zu Khaled, der dieses Angebot annimmt und zum Bündnis bereit ist. Wenn du nun jedoch zu Grant gehst, um ihm Khaleds Zusage zum Bündnis mitzuteilen, findest du Grant von Evans und Hamlet getötet vor. Da diese dich auch töten wollen, bleibt dir nur die Flucht. Du gehst nun zu Khaled, um ihn von Grants Tod zu unterrichten.
- **Ablehnen:** Du rätst ihm mit einer Begründung, warum du gegen ein solches Bündnis bist ab. Khaled folgt deiner Argumentation und gibt die auf, Grant auszurichten, dass es zu keinem Bündnis zwischen den Söldner und Orksöldnern kommt. Nachdem du Grant die Absage übermittelt hast, hat er keine Verwendung mehr für dich und bringt dich aus der Stadt. Er führt dich in die Teleporterhöhle eurer ersten Begegnung und fordert die Rüstungen, die dir gegeben wurden zurück. Nun hast du wieder 2 Möglichkeiten zu reagieren:
 1. Du gibst die Rüstungen zurück, hast dann aber keine Möglichkeit mehr problemlos in die Stadt zu kommen.
 2. Du weigerst dich die Rüstungen zurück zu geben, woraufhin Grant dich zu töten versucht.

Die Orks werden dir gegenüber in jedem Falle nun feindlich gegenüber eingestellt sein. Du kannst allerdings weiterhin eine Verwandlungsschriftrolle nutzen, um unerkannt in die Stadt zu gelangen. Irgendwann wirst du die Stadt im Rahmen der [Rückeroberung von Khorinis](#) ja sowieso angreifen.

Streit zwischen Rittern

Questgeber: Rangar
Exp.: 200 Belohnung: 50 Goldstücke

Der Milizsoldat Rangar, der auch bei den Leuten um Lord Andre am Turm ist, hat ein Problem mit den Paladinen Salford und Jestan, die er noch von früher her kennt, da sich noch keine Paladine waren. Da sie alle keine reine Weste haben, Rangar sich aber gegen Salford und Jestan gemeinsam, zumal diese nun Paladine sind, nicht glaubwürdig gegenüber Lord Andre zur Wehr setzen kann, erpressen sie ihn immer um seinen halben Monatssold. Du sprichst also mit den beiden. Aber nicht nur, dass sie beide ihr Tun leugnen, sprechen sie auch noch unverhohlene Drohungen gegen dich aus. Davon berichtest du Rangar, der nun noch verzweifelter ist. Da kommt euch die Idee, Zwietracht zwischen den beiden Paladinen zu säen. Du fragst nun Rangar, ob es da irgendwo einen Ansatzpunkt geben könnte. Den gibt es in Salfords Armbrust, einem Familienerbstück. Ihr beschließt also die Armbrust in Jestans Truhe zu schmuggeln. Nun besorgst du dir Jestans Truhenschlüssel und deponierst Salfords Armbrust darin. Dann gehst du zu Salford und sagst ihm, dass du Jestan dabei beobachtet hast, wie er wohl eine Armbrust von einer Truhe in eine andere gelegt hat. Vollkommen erbost macht sich Salford daraufhin auf den Weg, um nach zu schauen. Wenn du ihn dann beim Wachturm ansprichst, bestätigt er, dass er seine Armbrust in Jestans Truhe gefunden hat. Von diesem Erfolg eures Coups berichtest du dann Rangar, der sehr erfreut ist wohl nun endlich Ruhe vor den beiden zu haben.

Grimok

Questgeber: Donshak
Exp.: 150 Belohnung: 200 Goldstücke

Donshak schickt dich zum Orkschmied Grimok, um zu erfragen, wann die geforderten Waffen endlich fertig sind. Du begibst dich zu Grimok und fragst ihn, woraufhin er dir antwortet, dass ihm magisches Erz zur Fertigstellung der Waffen fehlt. Mit dieser Information kehrst du zu Donshak zurück, der dir nun aufträgt das erforderliche Erz für Grimok zu beschaffen. Oberhalb der Krypta bei Onars Hof findest du den Buddler Gilbert. [Der Einsiedler in den Bergen](#) weiß von einer weiteren Mine, da er dort selber magisches Erz herausgeholt hat. Wenn du für ihn das [Ungeheuer in der Mine](#) getötet hast, gewährt er dir so viel Erz zu nehmen, wie du brauchst. Weiterhin erzählt er dir, dass sich auf dem Berg 2 Extra-Kisten mit Erz befinden, die aber gut von einem Troll bewacht werden. Du kannst also nun entweder:

- Grimok Erzklumpen geben, die du abgebaut hast, oder:

- du gibst ihm von den 12 Kisten, die du finden kannst (10 in der Mine und 2 bei Gilbert) eine Kiste mit Erz ab, die du ja übrig hast.

Nachdem du nun Grimok je nach Gusto die 30 Erzbrocken (von denen du ihm später wieder 25 Erzbrocken durch Taschendiebstahl zurück stehlen kannst) oder die Kiste Erz gebracht hast, berichtest du Donshak davon.

Anmerkung: Solltest du dich entschließen Grimok die Kiste mit Erz zu geben, musst du dies tun, bevor du zu Gernot gehst, da dort beim dem Gespräch alle in deinem Inventar befindlichen Erzboxen übergeben werden und nicht nur die 10 von Cedric erwähnten.

Der Einsiedler in den Bergen

Questgeber: Gunnar

Exp.: 200

Wenn du auf Onars Hof kommst, triffst du dort unter anderem den Bauern Gunnar. Dieser berichtet dir von einem "Verrückten", wahrscheinlich einem Buddler aus der ehemaligen Strafkolonie, der bei einem seiner Besuche auf dem Hof, wo er sich mit Lebensmitteln eingedeckt hat, gefragt hat, wo man ungestört leben könne. Gunnar sagte ihm, dass er dazu wohl in die Berge gehen müsse, woraufhin er ihn später in Richtung von Sagittas Höhle im Wald verschwinden sah. Den Einsiedler Namens Gilbert findest du, wenn du an der Krypta in der Nähe von Onars Hof vorbei auf die dahinterliegende Felswand zugehst. Dort findest du einen kaum erkennbaren Pfad, der links in die Berge hinaufführt.

Gilberts Goblinproblem

Questgeber: Gilbert

Exp.: 300

Der Schürfer Gilbert lebt sehr zurückgezogen auf einem Hochplateau hinter der Krypta bei Onars Hof. Seine erforderlichen Lebensmittel bezieht er unter anderem von Onar und bezahlt mit magischem Erz, was dich hellhörig werden lässt, da du im Auftrag von [Donshak](#) für [Grimok](#) magisches Erz besorgen sollst. Wenn du nun bereit bist dich um die Goblins zu kümmern, die ständig seine Vorräte klauen, ist er im Gegenzug bereit dir etwas über die Mine zu erzählen, aus der er das magische Erz hat. Außerdem ist er bereit dir für ein paar Goldstücke etwas über das Schürfen beizubringen. Du gehst also los und kümmerst dich um die Goblins. Anschließend gibst du Gilbert Bescheid, dass sein Goblinproblem nun keines mehr ist.

Gilberts Erzboxen

Questgeber: Gilbert

Exp.: 500

Nachdem du das [Ungeheuer in der Mine](#) unschädlich gemacht hast, sagt Gilbert dir, wo er noch weitere Boxen deponiert hat. Du gehst also dort hin und holst sie dir und sagst Gilbert dann, dass du sie hast. Diese Boxen kannst du auch noch bei Gernot abgeben.

Ungeheuer in der Mine

Questgeber: Gilbert

Exp.: 300

Nachdem du [Gilberts Goblinproblem](#) aus der Welt geschafft hast, erzählt er dir von der Mine und was ihn daran gehindert hat diese in ihrer vollen Ausdehnung zu inspizieren. Es hat sich dort ein von ihm nicht näher benanntes Ungeheuer eingenistet, dass du bitte auch noch ausschalten sollst. Du gehst also zur Mine beseitigst dieses [Ungeheuer](#) und sagst Gilbert dann, dass auch dieses Problem nun keines mehr ist. Zum Dank dafür erlaubt dir Gilbert so viel magisches Erz aus der Mine mitzunehmen, wie du haben möchtest, was du natürlich schon sofort getan hast, da du ja im Auftrag von [Donshak](#) für [Grimok](#) magisches Erz besorgen sollst.

Anmerkung: Dies ist natürlich nur dann erforderlich, wenn du Grimok nicht eine ganze Box geben möchtest. Wenn du bei Hawk außerdem schmieden gelernt hast, kannst du bei ihm vom 2.-5. Kapitel je eine bessere Erz Klinge schmieden lernen.

Belagerung des Klosters

Questgeber: Pyrokar

Exp.: 500 Belohnung: 500 Goldstücke

Pyrokar, der oberste Feuermagier von Khorinis, den du im Kloster triffst, möchte, dass die Belagerung des Klosters durch die Eindringlinge beendet wird. Sorge durch deren Beseitigung dafür, dass dies geschieht und informiere Pyrokar abschließend darüber.

Spruchrollen für Lord Andre

Questgeber: Lord Andre
Exp.: 200 Belohnung: 250 Goldstücke

Nachdem die [Orks auf den Bauernhöfen](#) Geschichte sind sieht er nun noch die Belagerung von Onars Hof. Aber auch hier ist eine Möglichkeit in Sicht. Du sollst ins Kloster gehen und von dort so viele Spruchrollen wie möglich besorgen. Um dort hinein zu gelangen, musst du aber erst mal den Feuermagier Daron aufsuche, der sich mit anderen Flüchtlingen im Norden aufhält. Von diesem sollst du den Schlüssel zu Kloster bekommen. Bevor Daron dir jedoch den Schlüssel gibt, musst du für ihn die [Gefährliche Höhle](#) inspizieren. Nachdem du den Schlüssel zum Kloster erhalten hast, begibst du dich dort hin und sprichst mit dem obersten Feuermagier Pyrokar. Dieser benötigt aber, da im Kloster nicht mehr genügend Zutaten für die Herstellung der Spruchrollen vorhanden sind, noch weitere, die du zuvor beschaffen musst. Nachdem du die Zutaten von Pyrokars Liste besorgt und ihm übergeben hast, sagt er dir, dass du am nächsten Tag wiederkommen sollst. Das tust du dann auch, erhältst die Spruchrollen und überbringst sie Lord Andre.

Ein Gebet für die Paladine

Questgeber: Marduk
Exp.: 50

Im Kloster von Khorinis triffst du den Feuermagier Marduk. Wenn du mit ihm sprichst und ihn dabei fragst, ob es etwas gibt, das du für ihn tun kannst, sagt er dir, dass du für ihn selber nichts tun kannst. Du könntest aber stattdessen ein Gebet für die Paladine sprechen. Da es dort auch einen Innosschrein gibt, kannst du die Sache schnell erledigen und dann Marduk berichten.

Gefährliche Höhle

Questgeber: Daron
Exp.: 300

Du sollst [Spruchrollen für Lord Andre](#) aus dem Kloster besorgen. Um dort hinein zu gelangen, benötigst du den Schlüssel für das Tor. Diesen hat der Feuermagier Daron, der sich mit anderen Flüchtlingen im Norden von Khorinis aufhält. Bevor Daron jedoch bereit ist dir diesen zu geben, sollst du für ihn eine Höhle inspizieren, in der er beten möchte, jedoch im Moment nicht hinein möchte, da er aus dieser besorgniserregende Geräusche gehört hat. Dort triffst du unter anderem auf den Ork Tarrok, der genug hat vom Krieg und sich dort versteckt hat. Nun hast du, wenn du Daron über dir Ursache der Geräusche in der Höhle berichtest, 3 Möglichkeiten die Aufgabe zu lösen.

1. Du kannst Tarrok schützen, indem du seine Existenz dort verschweigst.
2. Du kannst Daron von Tarrok berichten, woraufhin er von die die Tötung Tarroks verlangt, bevor er dir den Schlüssel zu geben bereit ist. Nun hast du hier 2 Möglichkeiten, wie du weiter verfahren kannst:
 - Du tötest Tarrok nicht, nimmst aber seine Waffe, um so vor Daron vorgeben zu können, dass du Tarrok tatsächlich getötet hast.
 - Du tötest Tarrok wie gefordert und zeigst Daron die Waffe zum Beweis.

Anmerkung: Wenn du Tarrok am Leben lässt, entgehen dir zwar die Exp. für seinen Tod, dafür bekommst du aber die Folgequest [Runenreise mit Tarrok](#) und kannst außerdem [Giaccomos Quests](#) [Der Maler](#) und [Ork gesucht](#) abschließen, die ansonsten scheitern würde.

Wenn du Tarrok am Leben lässt, solltest du, bevor du die Höhle aufsuchst, Sorge dafür tragen, dass keine Banditen mehr in der Nähe des Sees sind, da diese sonst mit Tarrok kämpfen würden, was dich zum einen um die Exp. für deren Beseitigung bringen könnte und zum anderen die Gefahr birgt, dass diese möglicherweise Tarrok töten könnten, was natürlich ebenfalls zum Verlust der einen und dem Scheitern der anderen Quests führen würde.

Waffengefährte für Khorinis

Questgeber: Sergio
Exp.: 150

Im Kloster von Khorinis triffst du auf den Paladin Sergio. Wenn du ihn im Laufe des Gespräches sagst, dass du einen Waffengefährten suchst, sagt er dir, dass er nur seinen Brüdern hilft und da du noch kein Paladin bist, kannst du bei ihm erst einmal nichts erreichen. Im 4. Kapitel wird er dich aber begleiten und die Quest kann abgeschlossen werden.

Runenreise mit Tarrok

Questgeber: Tarrok
Exp.: 300

Bedingung: Diese Quest bekommt man nur, wenn man Tarrok im Zuge der Daron-Quest [Gefährliche Höhle](#) trotz Tötungsauftrag am Leben lässt.

Wenn du Tarrok, nachdem er die Höhle verlassen hat, am See triffst und mit ihm sprichst, kommt das Gespräch auf deinen Aufenthaltsgrund auf Khorinis. Dazu musst du häufiger über die gesamte Insel. Daraufhin sagt Tarrok dir, dass er mehrere Teleportrunen gefunden hat, diese aber aus Furcht vor der menschlichen Magie nicht mitgenommen hat. Er ist aber bereit dich zu den Fundstellen zu führen. Die erste Rune, die dich zum Pass von Khorinis bringt, befindet sich in der hintersten Höhle, wenn man zur Feuerpüfungshöhle hineinkommt. Nach ihrem Auffinden berichtest du Tarrok davon und er gibt die euren nächsten Treffpunkt an. Du findest ihn dann abseits von Orlans Taverne in Richtung auf den Friedhof zu. Auf diesem findest du die zweite Rune, die dich zu Orlans Taverne bringt. Wenn du dann mit Tarrok sprichst, führt er dich zum Lurkersee, auf dessen Insel sich die dritte Rune befindet, die dich auf Onars Hof bringt. Der Weg zur vierten Rune, die dich zum Kloster bringt, führt euch in Richtung Norden. In der Schattenläuferhöhle, die sich unterhalb der Brücke befindet wirst du sie finden. Die fünfte und letzte Rune schließlich, die dich zur Hafenstadt bringt, ist in Grants Truhe in der Kaserne. Nachdem du Tarrok berichtest, dass du sie hast, ist die Reise beendet.

Der verschollene Novize

Questgeber: Pyrokar

Exp.: 100 Belohnung: 100 Goldstücke

Nachdem du für den Feuermagier Daron die [Gefährlich Höhle](#) inspiziert und gesäubert hast, übergibt er dir den Schlüssel zu Kloster, den du benötigst, um die [Spruchrollen für Lord Andre](#) besorgen zu können. Wenn du dort mit Pyrokar redest, erfährst du, dass nicht genügend Rohstoffe da sind, um Spruchrollen in ausreichender Anzahl herstellen zu können. Er aber schon den Novizen Babo losgeschickt hatte welche zu besorgen. Aber leider ist Babo noch nicht zurückgekehrt, was zu den schlimmsten Befürchtungen Anlass gibt. Du findest Babo aber wohlbehalten bei Dragomir im Jägerlager. Wenn du mit ihm sprichst, erfährst du, dass er im Moment nicht ins Kloster zurückkehren kann und will. Er kann nicht zurück, weil zuvor Parlans [Verlorenes Kräuterbuch](#) wiederbeschafft werden muss und er will nicht zurück, solange nicht die [Belagerung des Klosters](#) durch die Orks beendet ist. Wenn du beides geregelt hast, kehrt Babo zurück und du kannst Pyrokar von dessen Rückkehr berichten.

Verlorenes Kräuterbuch

Questgeber: Babo

Exp.: 200

Auf seiner Suche nach den Zutaten für Parlan hat Babo, auf der Flucht vor einigen Waranen, dessen Kräuterbuch verloren. Er selbst hat zwar zu viel Angst, um dort selber noch einmal hinzugehen, beschreibt dir aber genau, wo er das Buch verloren hat. Du gehst also dort hin und holst das Kräuterbuch für ihn zurück.

Alte Magie

Questgeber: Uthar

Exp.: 250

Wenn du dich im Kloster mit Uthar unterhältst, erzählt er dir von der alten Magie, und dass es mit Pyrokar, Parlan und Neoras drei Mitglieder des Klosters gibt, die diese noch beherrschen. Da Pyrokar aber erst die Erlaubnis geben muss diese unterrichten zu dürfen, brauchst du diesbezüglich mit Parlan und Neoras nicht zu reden und Pyrokar sieht vorerst auch keinen Anlass unterrichten zu lassen. Erst im 4. Kapitel wird dies möglich sein, wenn du die Quest [Schergen Belians](#) beendet hast.

Deserteure

Questgeber: Lord Andre

Exp.: 500 Belohnung: 100 Goldstücke

Nachdem Lord Andre nun auch die Spruchrollen hat, gesellt sich zu dem Problem mit den Orks auch noch das mit den Deserteuren der Stadtwache, die sich als Wegelagerer betätigen und Reisende ausrauben. Du bietest dich an dieses Problem für Lord Andre aus der Welt zu schaffen. Die Deserteure findest du in einer Senke hinter Sekobs Hof, wo es einen aufwärts führenden Pfad zu Dragomirs Jägerlager gibt. Erledige die Deserteure und erstatte Lord Andre Bericht darüber.

Gregors Bande

Questgeber: Dragomir

Exp.: 500 Belohnung: 100 Goldstücke

Von dem Jäger Dragomir erfährst du, dass neben den Orks und ihren Verbündeten auch noch Banditen die Gegend unsicher machen. Vor allem die Bande von Gregor, der sich in der Nähe aufhalten soll ist sehr aktiv. Der Überwiegende Teil soll sich jedoch im Norden aufhalten. Wenn du auf Onars Hof kommst und zu Lord Andre möchtest, kann die auch Pablo, der Wachmann am Fuße des Aufstiegs, noch einiges zu den Banditen erzählen. Gregor selbst und einen Teil seiner Leute findest du auf einem Plateau oberhalb von Akils Hof. Hierhin gelangst du, wenn du direkt hinter der Brücke von

Orlans Taverne zu Akils Hof rechts die Felsen hochklettest, oder am nördl. Steinkreis vorbei dich dann immer an der Felswand rechts hältst. Nachdem du Gregor beseitigt hast informierst du Dragomir darüber.

Anmerkung: Weitere Banditen findest du im Norden, von der Brücke bis hin zum See. Außerdem befindet sich eine Gruppe in den Höhlen unterhalb des Sonnenkreises auf dem Weg zum nördl. Steinkreis.

Orks am Pass

Questgeber: Lord Andre

Exp.: 500 Belohnung: 300 Goldstücke

Lord Andre möchte, bevor er weiter gegen die Orks vorgeht, erst einmal wissen, ob es eine Möglichkeit gibt mit Lord Hagen, der von den Orks im Minental eingekesselt wurde, in Verbindung zu treten. Du gehst also zum Pass und beseitigst alle dortigen Orks. Danach musst du Lord Andre aber leider mitteilen, dass sowohl der Pass, als auch der Weg durch die alte Mine unüberwindbar versperrt sind und es somit keine Möglichkeit gibt mit Lord Hagen in Verbindung zu treten.

Muttersöhnchen

Questgeber: Mutter

Exp.: 100

Auf deinem Weg die [Spruchrollen für Lord Andre](#) zu besorgen, triffst du im Flüchtlingslager im Norden schließlich auf Rolands Mutter. Diese beklagt sich, dass sie seit Rolands Vater Bosper auf der Jagd ist ständig von Moe belästigt wird. Du gehst also zu Moe und sprichst ihn darauf an. Der wird aber nur frech, woraufhin du ihm eine Tracht Prügel androhnst. Wenn er seine Waffe zieht, lockst du ihn von den Leuten weg und verpasst ihm eine Abreibung. Danach verspricht er dir, dass er die Mutter in Zukunft in Ruhe lassen wird. Daraufhin gehst du zur Mutter und sagst ihr, dass du das Problem aus der Welt geschafft hast.

Bospers Rettung

Questgeber: Roland

Exp.: 250

Nachdem du von der Mutter erfahren hast, dass Bosper der Vater auf der Jagd ist, begibst du dich auf die Suche und findest Bosper schließlich in der Portalhöhle der unterirdischen Ruinen der Ausgrabungsstätte. Bevor du jedoch mit ihm den Weg ins Flüchtlingslager antreten kannst, musst du zuerst einmal den Weg bis zum Ausgang von den Untoten säubern, auf deren Existenz dich Bosper aufmerksam macht. Die kannst du nun gemeinsam mit Bosper oder auch alleine aus dem Weg räumen. Für den Fall, dass du es alleine machst, holst du Bosper aus der Portalhöhle ab, wenn der Weg wieder frei ist. Danach begeben ihr euch unter deiner Führung ins Flüchtlingslager. Möglicherweise begegnen dir auf dem Weg dorthin noch mehrere Banditen, die sich euch in den Weg stellen. Du musst diese aber nicht für die Quest beseitigen.

Der Verbannte

Questgeber: Fellan

Exp.: 200

Wenn du die [Spruchrollen für Lord Andre](#) besorgen sollst, kommst du auch in das Flüchtlingslager im Norden, in dem du Fellan findest, der sich mit anderen Flüchtlingen dort in Sicherheit gebracht hat. Dieser wurde beschuldigt, dem Geldverleiher Lehmar, der sich ebenfalls dort aufhält, eine Schatulle gestohlen zu haben und wurde deshalb in Verbannung geschickt. Der wahre Täter hingegen ist Gerbrandt, der von Fellan überrascht einfach den Speiß umgedreht, Fellan die Schatulle untergejubelt und dann eine Aussage gegen diesen gemacht hat. Für den Täter gehalten werdend wurde Fellan erst ins Gefängnis von Khorinis gesteckt und beim Einmarsch der Orks entlassen, aber in den Norden in Verbannung geschickt. Fellan bittet dich nun mit Lord Andre zu sprechen, aber ohne hinreichende Entlastungsbeweise ist dieser zu einer Begnadigung Fellans nicht bereit. Du sollst stattdessen noch mal mit Lehmar reden, ob ihm vielleicht noch etwas eingefallen ist. Du begibst dich also wieder in den Norden und sprichst mit Lehmar. Von diesem erfährst du, dass nicht nur die Schatulle, sondern auch noch ein goldener Teller gestohlen wurde, der aber trotz intensiver Suche nicht bei Fellan gefunden werden konnte. Nun sprichst du mal mit Gerbrandt, der den Diebstahl beobachtet haben will. Der aber belastet auch weiterhin Fellan du machst dann zu. Du überlegst also, dass wenn Gerbrandt der Dieb war, der goldene Teller ja irgendwo sein muss. Da Gerbrandt ja nicht mehr mit dir redet, versuchst du dein Glück bei seiner Frau. Wenn du sie direkt nach dem goldenen Teller fragst, kannst du ihr ein Angebot machen, dass sie nicht ablehnen kann und du kannst ihr den Teller abkaufen. Mit dem Teller gehst du dann erst mal zu Gerbrandt und sagst ihm, dass du seiner Frau den goldenen Teller abgekauft hast, der Lehmar ebenfalls gestohlen wurde. Mit diesem gehst du nun zu Lord Andre und berichtest ihm über das Ergebnis deiner Untersuchungen. Nun, das Fellans Unschuld für Lord Andre hinreichend belegt ist, hebt er die Verbannung Fellans auf. Da ihm aber der letzte Beweis für Gerbrandts Täterschaft fehlt, ist er nicht bereit etwas gegen Gerbrandt zu unternehmen, sodass dieser offiziell ungeschoren davonkommt. Lord Andre bittet dich noch Lehmar seinen goldenen Teller zurück zu bringen und Fellan zu sagen, dass seine Verbannung aufgehoben ist. Beides tust du.

Joras Gold

Questgeber: Jora
Exp.: 200

Wenn du im Flüchtlingslager am Leuchtturm mit Jora sprichst, gibt er dir den Auftrag 500 Gold von Rengaru wiederzubeschaffen, die dieser ihm gestohlen haben soll. Rengaru befindet sich im Flüchtlingslager im Norden. Er läuft davon und du musst ihn fangen. Du hast nun die Entscheidung zu treffen, ob du Jora das Geld besorgst, oder ihn verrätst. Im Falle des Verrats startet hier bei Rengaru die Diebesquest. Tust du es nicht, bekommst du 250 Gold als Belohnung von Jora, dir entgehen aber die XP der Diebesgilden-Quests.

Die Diebesgilde

Questgeber: Rengaru
Exp.: 25 /300

Wenn du Rengaru im Zuge der Quest [Joras Gold](#) hast laufen lassen, spricht er dich später erneut an und bietet dir die Chance in der Diebesgilde von Khorinis mitzumachen. In der folgenden Dialogauswahl hast du nun 2 Optionen:

- “Nein”, dann ist Rengaru zwar enttäuscht, akzeptiert es aber (25 Exp.)
- “Ja”, dann macht die Rengaru das Angebot zu einem Raubzug.

Nachdem du [Rengarus Raubzug](#) erledigt hast und Rengaru keine weiteren Aufträge für dich hat, überkommt dich die Reue und du kannst nun die Diebesgilde bei Andre verpfeifen.

Sobald du das getan hast, will Lord Andre die Namen aller Mitglieder der Diebesgilde erfahren. Diese Namen verrät dir Rengaru. Solange die Stadt aber von den Orks noch nicht zurückerobert ist, verzichtest du erstmal darauf es Lord Andre mitzuteilen, da alles andere Vorrang hat. Erst nach der Befreiung der Stadt gehst du zu Andre, der dir den Auftrag gibt die Diebesgilde unschädlich zu machen. Da dir bekannt ist, dass die Kanalisation schon immer ein geheimer Treffpunkt war, begibst du dich um Mitternacht dorthin und verhaftest Rengaru, Nagur, Mike und Truman. Die Diebe wehren sich, so dass es dir frei steht sie zu töten oder zu verhaften. Im letzteren Fall musst du sie in das Gefängnis bringen. Danach meldest du Lord Andre, dass die Diebesgilde unschädlich gemacht ist.

Rengarus Raubzug

Questgeber: Rengaru
Exp.: 400

Nachdem du eingewilligt hast in der Diebesgilde mitzumachen, sagt dir Rengaru, dass Jora noch einige wertvolle Sachen in Khorinis-Stadt versteckt hat, die du ihm stehlen sollst. Er habe von einem Kelch gehört, den Jora in seinem Besitz haben soll. Den möchte er haben. Alles andere, was du sonst noch dort findest kannst du behalten. Näheres hierzu soll dir Moe erzählen können. Wenn du nun mit Moe sprichst, sagt er dir, dass er selber zwar nichts Genaues weiß, aber er könnte dir für 50 Goldstücke sagen, an wen du dich wenden musst. Nun hast du 3 Optionen:

- “Vergiss es”, dann erfährst du von Moe nichts und die Quest ist gescheitert.
- “Ganz schön teuer”, dann lässt Moe mit sich handeln und geht auf 40 Goldstücke herunter. Nachdem er diese hat, sagt er dir, dass du mit Kardif sprechen sollst.
- “Hier nimm”, dann sagt dir Moe, dass du mit Kardif sprechen sollst.

Mit dieser Information gehst du nun zu Kardif, dem es aber tagsüber zu gefährlich ist. Du sollst ihn um Mitternacht an der dortigen Brücke treffen. Wenn du ihn dann dort ansprichst, möchte er für die Information 100 Goldstücke haben. Du hast wiederum 3 Optionen:

- “Du sprichst jetzt sofort, sonst...”, damit schüchterst du Kardif ein und er erzählt die alles kostenfrei
- “Ich gebe dir 50...”, das ist ihm zu wenig und ihr einigt euch auf 80 Goldstücke
- “Na schön”, du gibst ihm die geforderten 100 Goldstücke

Wie du dich auch immer entscheidest, am Ende sagt Kardif dir, wo du den Schatz findest. Bevor du diesen aber holen kannst, musst du Jora zuerst den Schlüssel für seine Truhe stehlen. Joras Truhe befindet sich im Hafen auf dem erhöhten Bereich, wo in DNDR Martin und die Paladine standen.

Abreibung für Gerbrandt

Questgeber: Fellan

Exp.: 200

Nachdem du Fellan mitgeteilt hast, dass seine Verbannung aufgehoben wurde, freut er sich zwar darüber, wenn du ihn aber auch sagen musst, dass die Beweise für Gerbrandts Täterschaft für Lord Andre nicht zwingend genug gewesen sind, um gegen diesen vorzugehen, würde er Gerbrandt am Liebsten vermöbeln. Da er das aber im Moment sich selber tun kann und außerdem Angst vor einer Bestrafung durch Lord Andre hat, Bittet er dich dies für ihn zu tun. Nun hast du in der folgen Dialogauswahl zwei Optionen:

- “Strafe muss sein”. In diesem Fall wirst die Quest freigeschaltet
- “Ich bin doch kein Schläger”. Dann verfällt die Quest und die Option verschwindet.

Wenn du die erste Option gewählt hast, gehst du also zu Gerbrandt, lockst ihn von der Gruppe weg und verpasst ihn eine Abreibung. Das brauchst du Fellan dann nur noch mitzuteilen.

Alte Rüstung

Questgeber: Rengaru

Exp.: 100

Wenn du Joras Truhe gefunden hast, findest du darin auch eine alte Paladindrüstung, mit der Rengaru nichts anfangen kann. Er gibt dir aber den Tipp, dass man damit jemanden ordentlich eins auswischen könnte. Sprich mit Hanna, sie will Valentino eins auswischen. Wenn du selber mit ihm sprichst festigt sich auch bei dir ein Gefühl, dass er es verdient hat. Du sollst nachts in Valentinos Haus einbrechen (2. Tür rechts in der Oberstadt) mit der Lampe das Geheimfach aufmachen und in die Truhe (du darfst sie looten) die Rüstung legen. Gehe dann zu Lord Andre und zeige Valentino an, du hast aber auch die Wahl ihn laufen zu lassen. Es gibt in jedem Falle 100 XP. Weiterhin passiert aber erstmal nichts mehr.

Die Sternwarte

Questgeber: Seian

Exp.: 350

In der Sternwarte, die sich in den Bergen oberhalb der Ausgrabungsstätte befindet, triffst du Seian wieder, der sich nun offen als Feuermagier und Schüler von Xardas zu erkennen gibt. Er berichtet dir von einer großen Gefahr, die seiner Erkenntnis nach aber nicht von den Orks auf Khorinis ausgeht. Mehr will er dazu aber erst sagen, wenn er auch die anderen Tagebücher von Xardas hat ([Xardas' Tagebücher](#)). Wenn du sie ihm alle übergeben hast, erzählt er dir über Xardas, der auch der Erbauer dieser Sternwarte war. Im Verlauf des Gespräches fragt er dich, ob du auch schon einmal durch das Teleskop geschaut hast. Wenn du es schon getan hast, sagst du ihm, dass du aber außer dem Himmel nichts Besonderes hast sehen können. Wenn nicht, ist es auch nicht schlimm, da Seian dann meint, dass das ungeschulte Auge sowieso nicht würde erkennen können. Seian will selbst noch einmal nachschauen, ob alles in Ordnung ist. Du sollst am nächsten Tag noch mal vorbeikommen. Wenn du ihn dann fragst, berichtet er dir, dass er Risse im Gefüge des Himmels gefunden hat, durch die Möglicherweise Kreaturen des Böses in diese Welt gelangen können, oder dies bereits sind. Da er aber im Moment keine Zeit für weitere Beobachtungen hat, sollst du für ihn diese Beobachtung übernehmen. Zu diesem Zweck hat er das Teleskop bereits voreingestellt. Wenn du nun durchschaust, machst du eine besorgniserregende Entdeckung, worüber du Seian sofort informierst. Er ist genauso beunruhigt, hat aber die Vermutung, dass dies mit einem alten Artefakt zu tun hat. Darum schickt er dich in [Die Gruft der Paladine](#), um dieses zu holen. Du kommst allerdings zu spät, worüber du nun Seian in Kenntnis setzt.

Die Gruft der Paladine

Questgeber: Seian

Exp.: 500

Nachdem Seian dir den Auftrag gegeben statt seiner durch das Teleskop zu schauen und die Risse im Gefüge des Himmels zu beobachten, schaust du also hindurch und entdeckst einen Dämon, der in die Welt gekommen ist. Hierüber berichtest du Seian umgehend, der daraufhin vermutet, dass das Erscheinen mit einem uralten Artefakt, einem Seelenstein zu tun hat, der in der Lage ist, seinem Träger die Unsterblichkeit zu bringen, und dich daraufhin in die Gruft schickt, um diesen zu holen. Nachdem du dich bis zu der Kiste durchgeschlagen hast, in der der Seelenstein liegen soll, musst du aber feststellen, dass dieser nicht mehr da ist. Nachdem du die Kiste geöffnet hast, erscheint der Schwarzmagier Zyon, mit dem du schon auf Adarmos zu tun hattest, und sagt dir, dass der Seelenstein schon auf dem Weg zu seinem Bestimmungsort ist. Diese schlechte Nachricht überbringst du Seian.

Suche Xardas in Varant

Questgeber: Seian

Exp.: 300

Nachdem der Seelenstein, den [Die Gruft der Paladine](#) einst beherbergt hat, so wie Zyon dir erzählt, schon auf dem Weg zum Meister nach Varant ist und Seian nun doch nicht mehr davon überzeugt ist, dass Xardas mit der ganzen Sache doch nichts mehr zu tun hat, beauftragt er dich Xardas dort zu suchen. Die Quest wird im Turm in Westvarant abgeschlossen, nachdem man das Buch aus der versteckten Truhe gelesen hat. Die Truhe befindet sich in einer geheimen Ecke des 2. Stockwerks des Turms, die sich öffnet, wenn man Ring an der Wand zieht. Der Schlüssel um die Truhe zu öffnen, liegt im Keller des Turms.

Das Orklager

Questgeber: Khaled

Exp.: 500 Belohnung: 500 Goldstücke

Auf Onars Hof sprichst du auch mit Khaled, dem Anführer der Söldner dort. Er ist sehr besorgt, dass ein Angriff der Orks bevorsteht. Du gehst also erst mal zu Lord Andre und sprichst mit ihm darüber. Du schlägst ihm ein Bündnis zwischen ihm und den Söldnern vor, um die Kräfte gegen die Orks zu bündeln. Er ist zwar erst vehement dagegen, muss sich am Ende aber deiner Argumentation beugen. Er schickt dich also als Unterhändler für ein Waffenstillstandsabkommen zu Khaled. Der ist aber nicht an einem solchen Abkommen interessiert. Er möchte eine vollständige Begnadigung für seine Männer und sich. Du teilst ihm zwar deine Bedenken hierzu mit, sagst ihm aber trotzdem zu, darüber mit Lord Andre zu sprechen. Wie zu erwarten lehnt Lord Andre die Begnadigung ab, jedoch nicht, weil er nicht will, sondern weil er nicht in der Position ist eine wirksame Begnadigung aussprechen zu dürfen. Du musst also einen anderen Weg für eine Zusammenarbeit finden müssen. Du gehst zu Khaled zurück und teilst ihm den Stand der Dinge mit. Wie zu erwarten reagiert Khaled sauer auf die Absage, kann sich deiner Argumentation für die Ablehnung der Begnadigung nicht entziehen. Darum bietet er dir die Option sein Vertrauen und das seiner Männer zu gewinnen, um so das Bündnis doch noch zustande kommen zu lassen. Du nimmst dieses Angebot natürlich an und sprichst mit allen Söldnern dort, um so [Das Vertrauen der Söldner](#) gewinnen zu können. Nachdem dir dies gelungen ist, gehst du zu Lord Andre, um ihm mitzuteilen, dass das Bündnis mit den Söldnern nun doch steht. Doch als du dort ankommst, teilt Wulfgar dir mit, dass Lord Andre verschwunden ist. Es hat einen [Anschlag auf Lord Andre](#) gegeben. Du machst dich auf die Suche nach ihm. Nachdem du ihn gefunden und befreit hast, kannst du ihm in seinem Turm berichten, dass Khaled zum Bündnis bereit ist. Sowohl Khaled als auch Lord Andre legen die Führung des Angriffes in deine Hand. Du sollst entscheiden, wann es losgeht. Wenn du beiden diesen Bescheid gibst, treffen sich alle am Eingangstor zu Onars Hof. Danach erteilst du Khaled und Lord Andre den Angriffsbefehl und alle setzen sich in Bewegung. Du musst auch die Orks hinter dem Bauernhof, zwischen Krypta und Cavalorns Standort, sowie die auf den Feldern und unterhalb des Paladinlagers beseitigen. Nachdem das Heer der Orks dort niedergeschlagen ist, sagst du zuerst Khaled und dann Lord Andre, dass der Kampf beendet ist, woraufhin sich dann alle wieder in ihre Quartiere begeben.

Till in Gefahr

Questgeber: Rosi

Exp.: 150

Nachdem du mit Garrik an der Weggabelung im Wald hinter Akils Hof getroffen hast, erzählt er dir, dass er für Rosi ihren Sohn Till sucht. Du gehst zu Onars Hof um von Rosi zu hören, dass sie leider nicht weiß wo/seit wann ihr Sohn Till abhanden kam. Du findest Till in der Schnapsbrennerei-Höhle aus Gothic 2, im Wald unterhalb des Steinkreises, wo Daron steht. Dort sammelst du ihn ein und bringst ihn zu Rosi. Sprich dann mit beiden und mit Garrik und die Quest ist beendet.

Achtung, es ist ein weiter Weg – Till geht gerne mal eigene Wege, gib nicht auf und teleportiere dich zu Not, falls du ihn verlierst, direkt zum Grossbauern und warte bei Rosi auf ihn.

Das Vertrauen der Söldner

Questgeber: Khaled

Exp.: 500

Um das Bündnis Lord Andres mit den Söldnern auf Onars Hof zustande kommen zu lassen gibt dir Khaled, der Anführer der Söldner dort, die Möglichkeit sein Vertrauen und das seiner Männer gewinnen zu können, da Lord Andre die Forderung nach Begnadigung der Söldner nicht erfüllen kann. Du sprichst also mit den Söldnern dort. Der Söldner [Dar will rauchen](#) und möchte für seine Zustimmung einige Stengel Sumpfkraut haben. Du gibst sie ihm (100 Exp.) und er ist glücklich. Der Söldner Rod ist krank und benötigt Medizin. Du gehst zu dem Kräuterweib im Wald und holst das [Heilmittel für Rod](#). Nachdem du es ihm gegeben hast (150 Exp.) hast du auch seine Zustimmung. Der Söldner Cord hat seinen Ring verloren. [Der Ring des Wassers](#) ist das Erkennungszeichen einer geheimen Gruppe, die für die Wassermagier tätig ist. Diesen hat er bei einem Streifzug durch die Krypta nahe Onars Hof auf der Flucht von Untoten verloren. Wenn du ihm diesen zurückbringst (200 Exp.) stimmt auch er für dich. Khaleds Stellvertreter Torlof hat ein Problem. In der Trollschlucht

sind einige schwarze Wölfe gesichtet worden. Nun ist seine Befürchtung, dass diese über die Schafe herfallen könnten. Du machst dich also auf den Weg zur Trollschlucht und gehst auf [Wolfsjagd](#). Nachdem du Torlof von deren Ableben berichtest hast (250 Exp.) ist auch er bereit dir seine Zustimmung zu geben. Der Jäger Cavalorn, der den hinteren Eingang zu Onars Hof bewacht, hat ein mulmiges Gefühl, solange die [Orkwache](#) in dem Jägerlager hinter Onars Hof auf Posten ist. Du bietest dich an diese Bedrohung mit ihm gemeinsam aus der Welt zu schaffen. Nachdem dies geschehen ist (400 Exp.) ist auch er wieder beruhigt. Da die anderen Söldner nichts für dich zu tun haben, gehst du nach vollbrachten Taten wieder zu Khaled und fragst ihn, wie es so um das Vertrauen der Söldner dir gegenüber bestellt ist. Da du seine wichtigsten Leute überzeugt hast, ist auch er bereit die zu vertrauen und ist nun zum Bündnis mit Lord Andre gegen die Orks bereit.

Anschlag auf Lord Andre

Questgeber: Wulfgar

Exp.: 500 Belohnung: 300

Nachdem es dir gelungen ist [Das Vertrauen der Söldner](#) zu erringen, gehst du zurück zum Turm, in dem sich Lord Andre aufhält, um ihm zu berichten, dass das Bündnis mit den Söldnern gegen die Orks vor Onars Hof steht. Dort angekommen erfährst du von Wulfgar, dass Lord Andre von Unbekannten entführt wurde. Auf deiner Suche nach ihm gehst hinter dem Turm in Richtung der Trollschlucht. Am Ende des Weges findest du den Eingang zu einer Mine, in deren Tiefe Lord Andre gefangen gehalten wird. Du kämpfst dich nun also durch die Reihen der dortigen Gegner und befreist Lord Andre.

Dar will rauchen

Questgeber: Dar

Exp.: 100

Unterquest von [Das Vertrauen der Söldner](#). Lösung siehe dort.

Heilmittel für Rod

Questgeber: Rod

Exp.: 150

Unterquest von [Das Vertrauen der Söldner](#). Lösung siehe dort.

Der Ring des Wassers

Questgeber: Cord

Exp.: 200

Unterquest von [Das Vertrauen der Söldner](#). Lösung siehe dort.

Wolfsjagd

Questgeber: Torlof

Exp.: 100

Unterquest von [Das Vertrauen der Söldner](#). Lösung siehe dort.

Orkwache

Questgeber: Cavalorn

Exp.: 400

Unterquest von [Das Vertrauen der Söldner](#). Lösung siehe dort.

Xardas' Beschwörungsbücher

Questgeber: Lesen eines Bandes in der Sternwarte

Exp.: 500 Belohnung: 100 Goldstücke

Du hattest ja bereits auf Athanos 10 [Gefährliche Bücher](#) von Xardas gefunden. Wenn du die Räume der Sternwarte im Norden untersuchst, die du finden kannst, wenn du die [Spruchrollen für Lord Andre](#) besorgen sollst und dafür in den Norden der Insel musst, wirst du 5 weitere Bände finden. Lies sie, töte die dabei erscheinenden Gegner und berichte Seian von deinem Fund.

Boten der Finsternis

Questgeber: Lord Andre

Exp.: 500

Nachdem es dir gelungen ist den [Anschlag auf Lord Andre](#) zu klären und diesen zu befreien, sagt er dir, wie er entführt

wurde und das der Anführer den Knochenkrieger mit ihm gesprochen hat. Du beschließt der Sache auf den Grund zu gehen, kommst hier auf Khorinis jedoch nicht weiter. Erst wenn du Varant verlässt, wird diese Quest beendet werden.

Botschaft an Lord Baldwin

Questgeber: Lord Andre
Exp.: 100

Nach der Schlacht um Onars Hof triffst du Lord Andre wieder in seinem Turm an. Er gibt dir eine versiegelte Botschaft, die du Lord Baldwin übergeben sollst. Wenn du auch alle anderen wichtigen Aufgaben auf Khorinis erledigt hast ([Wichtige Missionen auf Khorinis](#)), kannst du nun bei Gernot zurück zum Schiff reisen. Dort übergibst du dann Lord Baldwin die Botschaft.

Spitzhacken

Questgeber: Slim
Exp.: 300

Dies ist eine Unterequest von [Buddler für Tamora](#). Bevor Slim und seine Leute bereit sind dir auf die Albatros zu folgen, um im Brunos Minen auf Tamora zu arbeiten, musst du ihnen erst Mal Spitzhacken besorgen, da sie ihre am Steinkreis, in der Nähe der Sternwarte, auf der Flucht vor den Ogern in Panik vergessen haben. Entweder hast du diese auf deiner bisherigen Reise bereits gefunden, oder du musst doch zum Steinkreis, um diese oder zumindest die dir noch fehlenden zu besorgen. Wenn du sie beisammen hast übergibst du sie Slim.

Abreibung für Herek

Questgeber: Herek
Exp.: 100

Dies ist eine Nebenquest von [Buddler für Tamora](#). Unter Slims Buddlern befindet sich ein alter Bekannter aus Gothic 1, nämlich Herek, der es immer noch nicht gelernt hat sich anständig zu betragen. Wenn du ihn ansprichst, wirst du sogleich von ihm angepöbelt. Wenn du ihn zum Kampf herausforderst, wird die Quest freigeschaltet. Wenn du ihn anschließend besiegst hast, kannst du die Quest bei ihm abschließen.

Das Fischerdorf

Questgeber: Slim
Exp.: 500

Nachdem du die [Spitzhacken](#) für die Buddler besorgt hast, sagt deren Anführer Slim dir, dass der sicherste Weg, um auf euer Schiff, die Albatros, zu kommen, der Weg durch das naheliegende Höhlensystem zum Fischerdorf ist. Von dort aus wollen sie sich dann von einem Fischer zum Schiff übersetzen lassen. Du sollst schon mal vorgehen und dies mit den Fischern verhandelt. Das Dorf wurde jedoch von den Orks eingenommen und deren Bewohner, bis auf einen niedergemacht. Nachdem du das Dorf gesäubert hast, gehst du zu Slim und sagst ihm, dass das Dorf nun sauber ist, woraufhin er sich mit seinen Leuten dorthin begibt. Dort angekommen, musst du nun erst mal jemanden finden, der die Buddler übersetzen kann. Auf deiner Suche erkundest du die Umgebung und findest in der nahegelegenen Burgruine den einzigen Überlebenden des Dorfes. Es ist Simon. Zum Dank dafür, dass du das Dorf von den Orks befreit hast, ist er gerne bereit für dich die Buddler zur Albatros zu bringen. Dies teilst du nun nur noch Slim mit.

Der vermisste Wassermagier

Questgeber: Lesen von Myxirs Tagebuch/Einer der Nachrichten
Exp.: 500

In der Portalkammer der unterirdischen Tempelanlage im Norden von Khorinis, in der du auch Bosper findest, findest du auf dem Alchemietisch Myxirs Tagebuch, in dem von einem weiteren Wassermagier, Theophil, die Rede ist. Dieser wird vermisst. Er wollte untersuchen, ob es nicht andere Möglichkeiten gibt über die Insel zu reisen. Du wirst 5 Nachrichten von Theophil finden.

1. Die Nachricht liegt im steinernen Regal an Eingang der unterirdischen Tempelanlage
2. Diese Nachricht findest du im Fischerdorf
3. Eine weitere hat er im Jägerlager bei der Tempelanlage hinterlegt
4. Die vorletzte befindet sich in Killians Höhle
5. Die letzte findest du in der Hütte beim Tempelvorplatz in Jharkendar

Theophils Leiche findest du schließlich am Grunde der Ogerhöhle, die du entweder über den oberen Eingang in der Nähe des Steinkreises bei der Sternwarte betreten kannst oder du nimmst den Weg von Killian herunter in den Dschungelbereich von Jharkendar, in dem du dich dort immer rechts an der Felswand entlang bewegst.

Die Teleportsteine

Questgeber: Lesen von Theophils Brief

Exp.: 0

Bei dem toten Wassermagier Theophil in der Ogerhöhle findest du einen Brief und einen Schlüssel. Dieser öffnet eine Tür in der unterirdischen Tempelanlage im Norden von Khorinis. Hinter dieser befindet sich ein Teleporter, der dich in die Teleporterhöhle in der Nähe des Osttores von Khorinis bringt. Benutzt du nun diesen bringt er dich zum Friedhof in der Nähe von Orlans Taverne. Der dortige Teleporter bringt dich dann wieder zurück in die Tempelanlage, wo deine Teleporterreise begann.

Die Kraft der Fokussteine

Questgeber: Greg

Exp.: 0

Wenn du von Greg den Auftrag erhältst Skip zu suchen und hierfür die Teleportstation im Canyon benutzt, wird auch diese Quest freigeschaltet. Um sie abschließen zu können, musst du alle Teleportstationen im Tal der Erbauer benutzt haben. Hierfür benötigst du aber 5 Fokussteine. Den ersten Fokusstein für den Teleporter im Canyon hat der Orkhäuptling Krashbog im Orklager unten im Canyon in seinem Inventar. Damit gelangst du nun endlich in das Tal der Erbauer. Den Fokusstein für den Teleporter im Haupttempel, wo in DNdR das Portal war und wo sich nun Scatty aufhält, hat der Bandit Crimson im Inventar. Die Steine für das Banditenlager, für den Sumpf und für die Station bei dem Einsiedler hingegen, haben jeweils die Orkschamanen Zampek, Tromposh und Hashpek, die sich mit ihren Orkgruppen im Gebiet der jeweiligen Region aufhalten.

Das unbekannte Tal

Questgeber: Lesen des Einsiedlerbriefes

Exp.: 250

Wenn du oberhalb des Fischerdorfes die verlassene Hütte gefunden hast und dort die Truhe öffnest, findest du dort den Brief eines Einsiedlers, der diese Quest freischaltet. In dem Brief ist von einem unbekannten Tal die Rede. Es handelt sich dabei um Jharkendar und um den Einsiedler, der dem Namenlosen im Hauptspiel begegnet bist. Sobald du ihn im Tal der Erbauer gefunden und mit ihm gesprochen hast, wird die Quest abgeschlossen.

Der Admiral

Questgeber: Spencer

Exp.: 250

Wenn du alle Goblins und Oger im Haupthaus des alten Waldläuferdorfes getötet hast, begegnet dir in der oberen Etage der Pirat Spencer, von dem du erfährst, dass dieser dafür verantwortlich ist, dass die Piratengoblins mit ihren Flößen die Küsten unsicher machen. Er erklärt dir ferner, dass er alle Goblins und Oger, die ihm gehorchen, durch einen Zauber gefügig gemacht hat. Er macht dir nun das Angebot ihm bei einer Schatzsuche zu helfen. Es geht um einen Schatz, des bereits bekannten Kapitän Rauhbein, den du in der Quest [Piratengold](#) kennengelernt hast. Der Schatz im Sumpf hat aber mit dieser Quest nur am Rande zu tun. Wie es mit [Piratengold](#) weitergeht, erfährst du zu einem späteren Zeitpunkt. Es geht hier nur um eine kleine Schatzstelle des berühmten Piratenkapitäns, die Spencer suchen will. Um den Ort zu erfahren, wo sich der Schatz befindet, will Spencer den Geist des Piratenkapitäns beschwören. Es wird nun die Unterquest [Das Ritual](#) und deren Unterquests freigeschaltet. Wenn diese Quests abgeschlossen sind, folgt die Quest [Schatzsuche im Sumpf](#). Erst wenn diese beendet ist, kannst du über Spencer die Wahrheit erfahren. Sprich Spencer nochmal an, sobald du ihm das Amulett gegeben hast. Er erklärt dir nun, dass er dich in eine Falle gelockt hat und verwandelt sich daraufhin in einen Magier der Knochenkrieger, denen du vielleicht bereits an anderer Stelle begegnet bist. Gleichzeitig erscheinen mehrere untote Piraten und Piratengoblins. Es genügt aber Spencer zu töten um die Quest abzuschließen. Wenn du zuvor bei dem Druiden Killian die Quest [Ein böser Geist](#) angenommen hast, kannst du bei Killian nun auch diese Quest beenden, da Spencer der böse Geist war, den Killian gesucht hatte.

Das Ritual

Questgeber: Spencer

Exp.: 150

Der selbsternannte Admiral Spencer will den Geist von Kapitän Rauhbein beschwören, um dessen Schatz zu bekommen, der im Sumpf versteckt sein soll. Hierzu muss er ein Ritual abhalten. Er benötigt hierzu vier Dinge: Den Kopf einer Moorleiche, das Herz eines Feuergolems, einen Magierstab und einen persönlichen Gegenstand des Toten. Näheres hierzu

erfährst du bei den Unterquests [Magischer Stab](#), [Herz eines Feuergolems](#), [Totenschädel](#) und [Piratenwrack im Sumpf](#). Wenn du alles gefunden hast, kann Spencer das Ritual durchführen. Sobald Spencer zaubert, kannst du ihn sogleich ansprechen. Er sagt dir nun, dass du den Geist nach dem Schatz fragen sollst. Der Geist ist nun erschienen. Sprich ihn sogleich an. Er teilt dir dann mit, wo der Schatz zu finden ist. Erzähl dies Spencer und die Quest wird abgeschlossen.

Totenschädel

Questgeber: Spencer

Exp.: 150

Diese Aufgabe ist eine Unterquest der Quest [Das Ritual](#). Wenn du im Sumpf, unterhalb des Goblindorfes, Richtung Piratenwrack gehst, findest du kurz vor den Piratenflößen, auf der rechten Seite der Felsen, den Kopf einer Moorleiche. Bring diesen Spencer und die Quest ist abgeschlossen.



Herz eines Feuergolems

Questgeber: Spencer

Exp.: 150

Diese Aufgabe ist eine Unterquest der Quest [Das Ritual](#). Wenn du die Lavahöhle oberhalb des Fischerdorfes auf dem Weg zum Standort der Buddler aufsuchst, findest du in der untersten Ebene einige Feuergolems, die durch die Quest ins Spiel gebracht worden sind. Es gibt keinen Weg nach unten. Um zu den Feuergolems zu gelangen, musst du dich in eine Blutflye verwandeln und herunterfliegen. Nachdem du einen Feuergolem das Herz entnommen hast, teleportierst du dich wieder zu Spencer. Gib ihm das Herz und die Quest ist abgeschlossen.

Magischer Stab

Questgeber: Spencer

Exp.: 150

Diese Aufgabe ist eine Unterquest der Quest [Das Ritual](#). Wenn du die Bibliothek im Canyon von Jharkendar aufsuchst, findest du in einem der beiden unteren Räumen auf der rechten Seite einen Magierstab. Bring diesen Spencer und die Quest ist abgeschlossen.

Piratenwrack im Sumpf

Questgeber: Spencer

Exp.: 250

Diese Aufgabe ist eine Unterquest der Quest [Das Ritual](#). Du benötigst einen persönlichen Gegenstand von Kapitän

Rauhbein, dem das Piratenwrack im Sumpf einst gehört hat. Nachdem du das Schiff von untoten Piraten gesäubert hast, musst du in die Kajüte gehen. Wenn du die Tür der Kajüte des Wracks mit Hilfe eines Dietrichs geöffnet hast, findest du Rauhbeins Waffe. Bring diese Spencer und die Quest ist abgeschlossen.

Schatzsuche im Sumpf

Questgeber: Spencer

Exp.: 250

Diese Aufgabe ist eine Folgequest von [Das Ritual](#). Nachdem du den Geist von Rauhbein befragt hast, sagt Spencer, dass er den Ort kennt, welchen Rauhbein gemeint hat und führt dich in eine kleine Höhle, die unterhalb einiger Häuser des Goblindorfes liegt. Er zeigt dir die Stelle, wo der Schatz liegen soll und lässt dich ihn ausgraben. Nachdem du den Schatz gefunden hast, verlangt er seinen Anteil. Ein magisches Amulett. Den Rest des Schatzes darfst du behalten. Nachdem du Spencer das Amulett gegeben hast, ist die Quest beendet. Wie es weitergeht, erfährst du in der Hauptquest [Der Admiral](#).

Jharkendar

Ein böser Geist

Questgeber: Killian

Exp.: 250

Diese Quest bekommst du vom Druiden Killian. Wenn du alle Quests bei Admiral Spencer gelöst hast, kannst du diese Quest bei Killian abschließen. Einzelheiten hierzu siehe unter der Quest [Der Admiral](#).

Die Höhle der Oger

Questgeber: Killian

Exp.: 500

Im Gespräch mit Killian wird diese Quest freigeschaltet. Sie wird abgeschlossen, wenn du alle Oger in der Höhle und bei Killian getötet hast. Berichte im davon. Die Ogerhöhle befindet sich, wenn du bei Killian bist, auf dem Weg nach Jharkendar. Wenn du dem Gebirgspfad bei Killian nach unten zum Meer und dann weiter zum Piratenlager folgst, liegt die Höhle auf der rechten Seite. Über diese kannst du auch in das Gebiet der Sternwarte gelangen.

Das Lager der Piraten

Questgeber: Killian

Exp.: 150

Wenn du Killian auf das Piratenlager ansprichst, wird diese Quest freigeschaltet. Sie wird abgeschlossen, wenn du das Piratenlager betreten und mit Greg gesprochen hast. Wenn du dies vor Questbeginn bereits getan hast, kommt es zu keiner Quest bei Killian. Du bekommst dann lediglich den Dialog.

Mächtige Waffe

Questgeber: Rhen

Exp.: 800

Wenn du vom Magier Killian wieder herunter zum Meer gehst und dann am Strand rechts entlang schwimmst (oder nur dem bergab Weg geradeaus in die tropische Fauna folgst um dich dann am Ende des Plateaus auf den Waranstrand herablässt und dann diesem Strandabschnitt geradeaus folgst) begegnest du am Strand des Piratenlagers Rhen, der dir im Laufe des Gespräches von einer Waffe erzählt, die sich in der Truhe der Kapitänskajüte auf Gregs Schiff befindet. Rhen meint aber, dass Greg dich nie an Bord seines Schiffes lassen wird. Wie von Rhen vorhergesagt, ist Greg nicht bereit dich so ohne weiteres auf [Das Piratenschiff](#) zu lassen. Solltest du aber bereit sein ihm zu helfen, wäre er durchaus bereit eine Ausnahme zu machen. Du musst weiterhin Greg den Kajütenschlüssel stibitzen (92 Geschick notwendig). Nachdem du auf dem Schiff warst, berichtest du Rhen davon.

Das Piratenschiff

Questgeber: Greg

Exp.: 300

Du möchtest dir gerne mal das Schiff anschauen, aber leider lässt dich Greg nicht so ohne weiteres an Bord. Wenn du ihm aber bei einer Sache behilflich bist, wäre er bereit eine Ausnahme zu machen. Dabei geht es um Skip, einen seiner Leute. Nachdem du diesen ins Lager gebracht hast, sagst du Greg Bescheid. Darauf gibt er dir die Erlaubnis das Schiff zu besichtigen.

Skip

Questgeber: Greg
Exp.: 500

Greg hat Skip als Kundschafter ins Landesinnere geschickt, aber schon seit längerem nichts mehr von ihm gehört. Da er nicht genau weiß, wo Skip sich aufhält, musst du ihn suchen. Den einzigen Hinweis, den Greg dir geben kann, ist, dass Skip für den Beginn seiner Kundschaft den [Teleport im Canyon](#) benutzt hat, den also auch du benutzen musst. Nachdem es dir gelungen ist, den Teleport, der von den Orks im Canyon deaktiviert wurde wieder zu aktivieren, beginnst du deine Suche. Skip findest du in der hinteren Kammer der Tempelanlage im Sumpf (dem Banditenlager aus dem GII-Addon). Nachdem du alle dortigen Gegner eliminiert hast, holst du Skip und führst ihn zurück ins Lager.

Teleport im Canyon

Questgeber: Greg
Exp.: 300 Belohnung: 200 Goldstücke

Um Gregs Kundschafter Skip finden zu können, musst du den Teleport, der in der Nähe des landseitigen Zugangs zum Piratenlager liegt benutzen. Leider wurde dieser von den Orks in Canyon deaktiviert. Du musst also, bevor du deine Suche nach Skip wirklich beginnen kannst erst einmal den Fokus zum aktivieren des Teleports von den Orks zurückholen. Diesen findest du im Inventar des dortigen Ork-Häuptlings. Mit dem Fokus gehst du zuerst zu Greg, um dir die versprochene Belohnung abzuholen. Danach aktivierst du den Teleport wieder.

Ein Drink für Brandon

Questgeber: Brandon
Exp.: 100

Du triffst Brandon in der Nähe des Feuers im Lager. Im Gespräch erfährst du, dass er dir als Lehrer für Stärke und Geschick zur Verfügung stehen könnte. Als Gegenleistung möchte er aber kein Gold, sondern einen ordentlichen Drink. Dieser Drink ist ein "Schneller Hering", den du entweder bereits hast, oder dir von Samuel dem Schnapsbrenner dort im Lager besorgen kannst. Wo du Samuel finden kannst erfährst du von Garrett, dem Händler im Piratenlager.

Alligatorenjagd

Questgeber: Alligator-Joe
Exp.: 250

Diese Quest bekommst du, wenn du mit Alligator-Jack sprichst. Jack wird dich zu der Stelle führen, wo die Alligatoren zu finden sind. Wenn du alle getötet und dies Jack gemeldet hast, wird die Quest abgeschlossen. Zur Belohnung erhältst du von ihm den "Ring der Steinhaut", der deine Schutzwerte erhöht.

Versteck der Alligatoren

Questgeber: Alligator-Joe
Exp.: 250

Wenn du die Quest [Alligatorenjagd](#) abgeschlossen hat, wird automatisch diese Folgequest freigeschaltet. Du sollst das Versteck der Alligatoren suchen. Es befindet sich in der Unterwasserhöhle, die es am See gibt. Wenn du die Alligatoren dort gefunden und getötet hast, meldest du Jack, dass du das Versteck gefunden hast. Eine zusätzliche Belohnung gibt es nicht hierfür.

Streit im Piratenlager

Questgeber: Nathaniel
Exp.: 150

Wenn du im Piratenlager mit Nathaniel sprichst, klagt dir dieser, dass er ständig am Holzsägen ist, während sich andere vor der Arbeit drücken. Nathaniel vermutet, dass Francis, der für die Verteilung der Arbeit zuständig ist, von den Drückebergern bestochen wurde. Du versprichst Nathaniel mit Francis zu reden, doch dieser will von der Sache nichts wissen. Du redest nun erneut mit Nathaniel und erfährst nun die Namen der Drückeberger. Es handelt sich um Lucas, Smythe und Elvrich. Rede nun mit diesen. Am besten zunächst mit Lucas und Smythe. Geh dann zu Elvrich auf das Schiff. Nachdem du mit Elvrich gesprochen hast, wird Kendrick dich ansprechen. Er ist bereit dir einen Hinweis zu geben, wenn du ihm bei einer Angelegenheit hilfst. Es wird nun die Unterquest [Die Goldmine der Banditen](#) freigeschaltet. Nachdem du diese Quest gelöst hast, erfährst du von Kendrick, dass Elvrich von Francis eine Nachricht bekommen hat. Entwende Elvrich diesen Zettel durch Taschendiebstahl und stell daraufhin Francis zu Rede. Er ist nun bereit die Arbeit gerechter einzuteilen. Teile dies nun Nathaniel mit und die Quest wird abgeschlossen.

Piratenbeute

Questgeber: Jenkins
Exp.: 150

Der Pirat Jenkins bietet dir für 400 Goldstücke die Schatzkarte der Addonwelt an. Sobald du die Karte gekauft hast und alle Schätze gehoben hat, meldest du dies Jenkins und schließt die Quest ab.

Steintafelsuche

Questgeber: Tom
Exp.: 350

In Gregs Piratenlager findest du den Piraten Tom. Dieser gibt dir den Auftrag die fünf farbigen Steintafeln zu suchen, mit denen man den Tempel des Adanos öffnen kannst. Diese befinden sich nach wie vor an den selben Orten wie in der Nacht des Raben. Nachdem du ihm die Steinplatten gegeben hast, wird die Quest beendet und die Folgequest [Der Adanostempel](#) freigeschaltet.

Die Goldmine der Banditen

Questgeber: Kendrick
Exp.: 250

Diese Aufgabe ist eine Unterquest der Quest [Streit im Piratenlager](#). Der Pirat Kendrick, den du auf Gregs Schiff findest, ist bereit dir ein paar Hinweise zu geben, wenn du hierfür den Banditen Scatty suchst, um diesem einen Handel vorzuschlagen. Wenn Scatty einverstanden ist, Kendrick an der Goldmine der Banditen im Sumpfgebiet zu beteiligen, wird Kendrick dafür bereit sein, Scatty zu helfen aus dem Tal der Erbauer zu flüchten. Du findest Scatty in dem Tempel am großen Platz, wo sich die ganzen Teleportstationen befinden. Dort wirst du auch einige Banditen finden, die du beseitigen musst, um den Tempel betreten zu können. Im letzten Raum des Tempels findest du Scatty. Scatty aber teilt dir mit, dass sich im Banditenlager im Sumpf sehr viele Orks breitgemacht haben. Du musst diese erst beseitigen und dies dann Scatty mitteilen. Scatty ist dann bereit dich zur Goldmine zu begleiten. Sobald du den Eingang der Mine mit Scatty erreicht hast, sprichst du diesen an. Scatty ist nun bereit auf Kendricks Vorschlag einzugehen. Du gehst nun zu Kendrick und teilst ihm das mit. Damit wird dann die Quest abgeschlossen.

Der Adanostempel

Questgeber: Tom
Exp.: 350

Wenn du bei dem Piraten Tom die Quest [Steintafelsuche](#) abgeschlossen hast, wird diese Quest freigeschaltet. Tom will sich mit dir am Eingang des Adanostempel treffen und mit dir im Tempel nach Schätzen suchen. Sobald du am Tempel bist, läuft das Ganze aber darauf hinaus, dass du diesen alleine betreten musst. Löse die Rätsel, wie in DNR:

1. Rätsel: Steinplatten in Reihenfolge betätigen: Links (Männchen), Rechts (Stacheln), Mitte (Sonne).
2. Rätsel: Gang ganz rechts nehmen.
3. Rätsel: Fackel entzünden und nur auf den hellen Platten laufen. Die Türen rechts und links lassen sich öffnen.
4. Rätsel: Hebel in der hinteren rechten Ecke betätigen, dort sind keine Stacheln.

In dem Raum, wo früher Rhademes war, gibt es eine Stelle, wo man beim Betätigen des Hebels, nicht verletzt wirst. Wenn man am Eingang steht, ist das die hintere Ecke rechts. Nach dem Betätigen des Hebels muss man solange stehen bleiben, bis die Eisenstäbe wieder unten sind. Statt Schätzen findest du aber nur den toten Raven und paar Suchende. Nachdem du Ravens Inventar geplündert hast, kehrst du zu Tom zurück und berichtest ihm, dass im Tempel nichts zu holen ist. Die Quest wird daraufhin abgeschlossen.

Finderlohn

Questgeber: Garvell
Exp.: 150

Wenn du auf Gregs Piratenschiff mit Garvell sprichst, klagt dir dieser, dass er einen Beutel mit persönlichen Gegenständen verloren hat. Dieser Beutel befindet sich am Strand der Giftlurker, kurz vor dem Gebiet, wo es zum Fischerdorf geht. Wenn du den Beutel gefunden und Garvell übergeben hast, bekommst du von ihm 200 Goldstücke Finderlohn.

Rückkehrquests für Khorinis 4.-5. Kapitel

Die Reste der Orkarmee

Questgeber: Lord Andre
Exp.: 500

Wenn du ab dem 4. Kapitel wieder nach Khorinis kommst, wird dir Lord Andre mitteilen, dass sich die Reste der

Orkarmee in der Wildnis versteckt halten. Es gibt fünf Gruppen, die ausgeschaltet werden müssen. Eine davon befindet sich im Tal unterhalb von Xardas' Turm und zwar am Lagerfeuer, wo man im Hauptspiel Lester begegnet. Ein anderer Teil der Orks hält sich verteilt zwischen dem Leuchtturm und Akils Hof auf und zwar an denselben Stellen, wo sich diese auch im Hauptspiel aufgehalten haben. Der dritte Trupp hingegen hält sich in der großen Höhle auf, die sich im Tal vor der Stadt befindet und zwar ist es das Tal, welches sich, wenn man die Stadt verlässt, auf der rechten Seite davon befindet, wenn man den Weg Richtung Taverne einschlägt. Der vierte Trupp hält sich am Pass auf und der fünfte im Norden, kurz vor der Brücke und der Palisade von Emils Banditen. Wenn alle Orktrupps beseitigt wurden, gehst du zu Andre um diesem Bericht zu erstatten. Die Quest wird beendet und du erhältst 1000 Goldstücke zur Belohnung.

Schergen Belians

Questgeber: Pyrokar
Exp.: 500

Wenn du ab dem 4. Kapitel wieder nach Khorinis kommst und mit Pyrokar redest, erfährst du, dass die Katakomben von Knochenkriegern besetzt wurden. Du gehst daraufhin zur Talamon der sich entweder bereits im Kampf mit diesen befindet oder am Eingang wartet und dir die Erlaubnis gibt die Katakomben zu betreten. Du musst nun alle Knochenkrieger und Knochenmagier töten. Teile dies optional zunächst Talamon mit. Danach gehst du zu Pyrokar und kannst die Quest dort abzuschließen. Nach dieser Quest kannst du nun auch die Quest [Alte Magie](#) abschließen und bei den Magiern des Klosters das alte magische Wissen erwerben.

Sieben Pflanzen

Questgeber: Neoras
Exp.: 100

Wenn du ab dem 4. Kapitel wieder nach Khorinis kommst und die alte Magie beherrscht, gibt dir Neoras den Auftrag ihm 7 Feuernesseln zu besorgen, die du irgendwoher beschaffen kannst. Wenn du ihm die Pflanzen bringst, wird die Quest beendet. Für diese leichte Aufgabe erhältst du von Neoras zur Belohnung eine Vergessen- und eine Windspruchrolle sowie jeweils zwei kleine Heil- und Manatränke.

Kapitel 4

Die Burg von Vengard

Vengard

Questgeber: Lord Baldwin
Exp.: 75

Bevor es nach Varant geht, bekommst du von Lord Baldwin den Auftrag die Erzkisten beim König abzugeben und diesem Bericht zu erstatten. Nachdem man den Hafen von Vengard erreicht hat, erhältst du von Baldwin eine Teleport rune für Vengard (die du erst im 6. Kapitel nutzen kannst) und eine zurück für das Schiff, und wirst sogleich in den Thronsaal teleportiert. Nachdem du dem König mitgeteilt hast, dass du Erz dabei hast, sollst du die Erzkisten beim Vogt abgeben, den du in einem Nebenraum, rechts hinter dem Thronsaal findest. Der Vogt gibt dir daraufhin eine neue Quest [Besorgungen für den Vogt](#). Danach kehrst du zum König zurück und berichtest diesem, was du über die Untotenarmee in Erfahrung gebracht hast. Damit ist die Quest abgeschlossen. Der König gibt dir nun den Auftrag nach Varant zu segeln. Du kannst zwar noch die Burg erkunden und Nebenquests annehmen. Lösen aber kannst du vieles erst im 6. Kapitel, da du nicht in die Stadt kannst. Daher solltest du sogleich die Teleport rune benutzen, die dich zurück zum Schiff bringt und deine Reise nach Varant fortsetzen.

Stürmischer Ozean

Der Sturm

Questgeber: Logeintrag beim Betreten der Welt
Exp.: 250

Auf deiner Reise nach Varant gerät die Albatros in einen schweren Sturm, bei dem du mehrere Quests ([Das Leck](#), [Die Ratten der Albatros](#) und [Mann über Bord](#)) lösen musst. Nachdem diese Aufgaben erledigt sind und du dies Gernot meldest, kann es weiter nach Varant gehen.

Das Leck

Questgeber: Gernot
Exp.: 100

Es gibt ein Leck unten im Lagerraum. Sprich mit Hawk und er trägt dir auf Leute zur Verstärkung nach unten zu schicken.

Dies sind Sven, Albin, Konrad, Beowulf und Bertram. Wenn du sie alle nach unten beordert hast, sprich mit Hawk und anschließend mit Gernot, der dir noch eine weitere Aufgabe aufträgt. Nach dieser ist auch das Leck gestopft.

Die Ratten der Albatros

Questgeber: Gernot

Exp.: 200

Das Wasser im Lagerraum hat alle Schiffsratten an Deck getrieben. Erledige sie und melde dies dann bei Gernot zurück.

Mann über Bord

Questgeber: Gernot

Exp.: 200

Dandolo ist von einer großen Welle über Bord gespült worden, suche ihn! Er befindet sich auf dem größeren Felsen den man in der Ferne an Steuerbord sieht. Schwimm hin und durchsuche auch den Strand (Quest: [Der Schiffbrüchige](#)). Du findest Dandolo in einer Felsnische, wenn du den Weg vom Strand hochgehst. In einer Höhle vorher findest du noch eine Höllenbestie (Achtung: sehr stark). Geleite Dandolo wieder zum Schiff, bzw. zur Plattform unten an der Leiter, und melde dies Gernot.

Der Schiffbrüchige

Questgeber: Flaschenpost/Sam

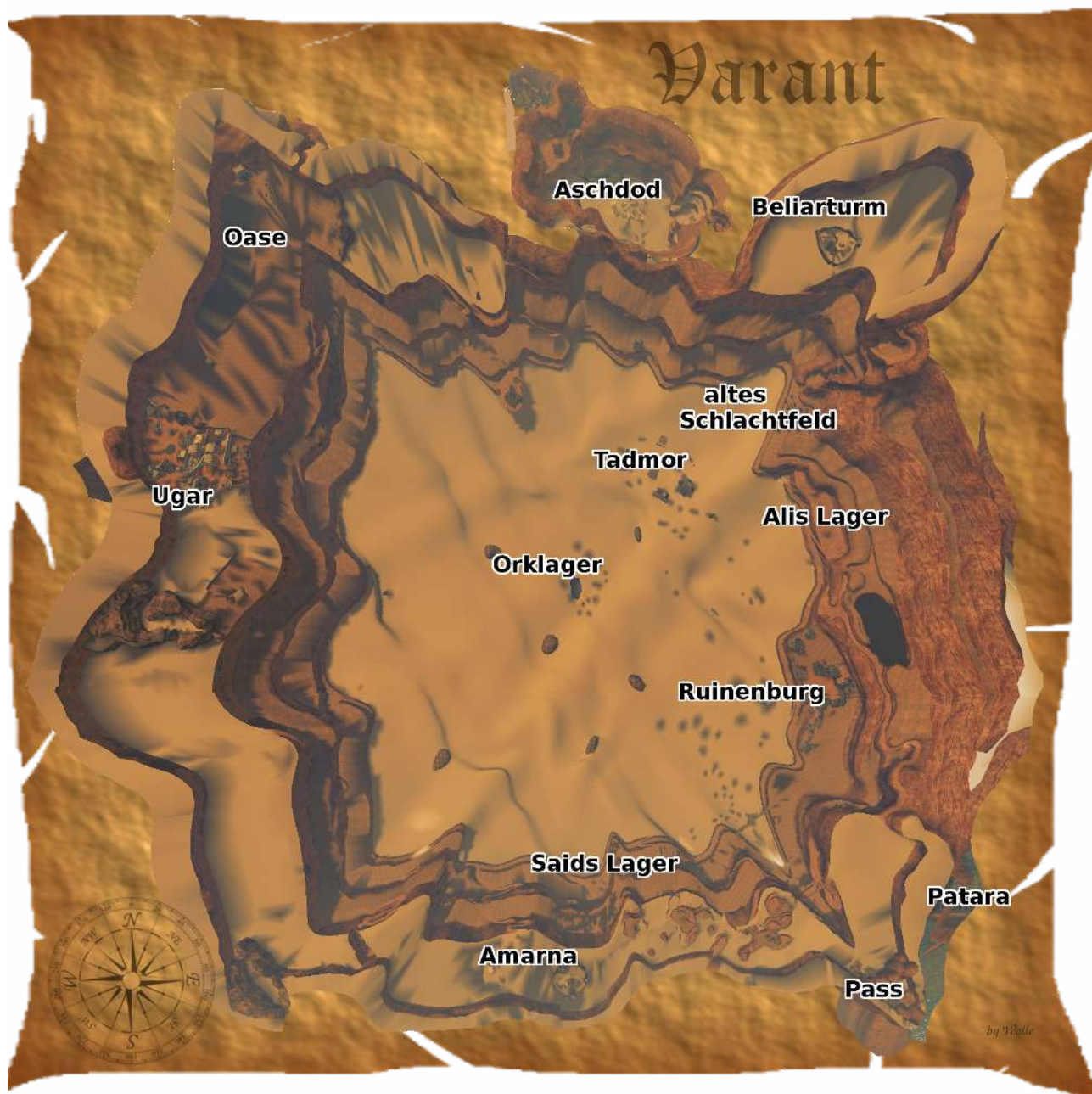
Exp.: 250

Du findest auf der Insel, auf der du Dandolo rettetest, am Sandstrand eine Flaschenpost. Wenn du den Zettel liest wird die Quest gestartet. Du findest den Schiffbrüchigen allerdings erst, wenn du zu Mendozas Korsareninsel segelst. Der Schiffbrüchige befindet sich auf der großen Nachbarinsel und zwar am äußersten Ende Richtung Norden. Dieser bittet dich dann, ihn nach Vengard mitzunehmen. Dort verlässt er das Schiff und die Quest wird beendet.

Die Quest wird übrigens auch beim ersten Dialog mit Sam gestartet. Es ist also nicht schlimm, wenn man die Flaschenpost nicht entdeckt hat.

Varant allgemein

Karte von Varant



Unerträgliche Hitze

Questgeber: startet automatisch, wenn man ohne passende Rüstung tagsüber die Wüste betritt

Exp.: 250

Diese Quest beginnt, wenn man tagsüber die Wüste betritt und endet bei Said oder bei Abbas, wenn man eine Nomadenrüstung kauft, die gegen die Hitze schützt.

Der Tempel von Aschdod

Questgeber: Baldwin

Exp.: 350

Nachdem du in Varant angekommen bist und mit Lord Baldwin gesprochen hast, werden mehrere Hauptquests freigeschaltet, darunter diese. Sie kann erst am Ende des 5. Kapitels bei Lord Baldwin beendet werden, nachdem man die Geheimnisse des Tempels gelüftet hat.

Wichtig: Orks in Varant

Questgeber: Baldwin

Exp.: 350

Diese Quest dient nur als Information, dass man die Orks nicht angreifen sollte, solange man nicht seine Ziele in Varant erreicht hat, da sie mit den Assassinen zusammenarbeiten.

Wichtig: Für die Nomaden

Questgeber: Baldwin

Exp.: 350

Diese Quest und [Wichtig: Der Weg der Assassinen](#) laufen das 4. und 5. Kapitel lang. Sie dienen dazu, dem Spieler zu signalisieren, dass es 2 Möglichkeiten gibt Varant zu durchlaufen. Einmal als Nomadenfreund, der Sklaven befreit und am Ende auch die Städte der Assassinen für die Nomaden zurückerobert, oder als Freund der Assassinen, der Sklaven verrät/verkauft und evtl. auch gegen die Nomaden kämpft. Man sollte sich allerdings möglichst lange die Option offenhalten, sich zu entscheiden, da einem sonst viele XP entgehen. Die Ugar-Sklavenquest muss allerdings bis zum Ende des 4. Kapitels angeschlossen werden.

Wichtig: Der Weg der Assassinen

Questgeber: Baldwin

Exp.: 350

Diese Quest und [Wichtig: Für die Nomaden](#) laufen das 4. und 5. Kapitel lang. Sie dienen dazu, dem Spieler zu signalisieren, dass es 2 Möglichkeiten gibt Varant zu durchlaufen. Einmal als Nomadenfreund, der Sklaven befreit und am Ende auch die Städte der Assassinen für die Nomaden zurückerobert, oder als Freund der Assassinen, der Sklaven verrät/verkauft und evtl. auch gegen die Nomaden kämpft. Man sollte sich allerdings möglichst lange die Option aufhalten sich umzuentcheiden. Die Ugar-Sklavenquest muss allerdings bis zum Ende des 4. Kapitels angeschlossen werden.

Unheimliche Ruinen

Questgeber: Prampek

Exp.: 650

Nachdem du Prampek bei den Sandcrawlern geholfen hast, kannst du ihn nach der Ruinenburg oben am Berg fragen. Eine Mutprobe gibt dir die Entscheidung mit Prampek zusammen die Ruine zu besuchen. Nachdem ihr euch durch die Skelette gekämpft habt seht ihr einen untoten Troll im hinteren Burghof, bei dem Prampek dir allerdings nicht helfen wird. Wenn du ihn besiegt hast ist Prampek ausreichend beeindruckt und du kannst ihn wieder ziehen lassen.

(**ACHTUNG:** viele Skelette, Schattenlords und Skelettmagier, sowie ein Untoter Troll)

Prampek will ins Lager

Questgeber: Prampek

Exp.: 100

Nachdem du Prampek auf die Burg angesprochen hast, fragt er dich, ob du ihn zum Orklager in der Wüste bringen kannst, da er sich verlaufen hat. Das Orklager befindet sich in der Mitte des Tals hinter einer Düne. Bringe ihn zum Orkanführer Nemrosh, der in einem Zelt mit einem Beliarschrein steht.

Der Ruf der Ahnen

Questgeber: Hakoon

Exp.: 250

Hakoon und Lars sind auf den Spuren ihres Ahnen Akascha. Du findest in der Grabkammer des Tempels von Tadmor eine Steinplatte, die du Hakoon übergeben kannst. Vorher solltest du sie allerdings dem "unbekannten Helden" hinter dem Pass zeigen!

Der Schatz in der Klosterruine

Questgeber: wird automatisch getriggert

Exp.: 400

Wenn du die Truhe hinter der Klosterruine öffnest wird diese Quest gestartet. Man muss hier nacheinander Schlüssel finden, mit denen sich dann neue Truhen öffnen lassen, bis man den Sarkophag im Keller der Ruine öffnen kann, wo der "Schatz" ist. Die erste Truhe steht hinter der Ruine und ist unverschlossen, dann folgt eine Truhe auf dem Dach der Ruine. Die nächste Truhe steht im Hauptraum in einer Ecke zwischen den Räumen mit den Lesepulten. Als nächstes muss man wieder aufs Dach und von da in einen etwas versteckten Eingang, von dem aus man in den Keller gelangt. In dieser letzten

Truhe befindet sich ein Ornamentring, mit dem man den Sarkophag öffnen kann. In diesem befinden sich 12 Beutel mit jeweils 20 Goldbrocken. Wenn man den Sarkophag öffnet werden aber auch ein paar Skelette gespawed, die einen sofort angreifen. Damit ist die Quest beendet.

Proviant für die Löwenjäger

Questgeber: Tabor

Exp.: 150

Tabor und seine Löwenjäger brauchen Nachschub an Proviant. Bringe ihnen 3 Fässer Wasser (z.B. vom Lagerverwalter in Ugar), 5 Säcke Mehl und vom Ziegenmetzger in Ugar 12 gebratene Ziegenfleischkeulen, 5 Stücke Ziegenkäse und 5 Eimer Ziegenmilch.

Felle für die Löwenjäger

Questgeber: Tabor

Exp.: 400

Wenn du Tabor den Proviant gebracht hast ([Proviant für die Löwenjäger](#) will er im Anschluss von dir, dass du ihm nun auch noch 12 Löwenfelle und 6 Pantherfelle bringst. Wenigstens bezahlt er dich ordentlich. Für alles erhältst du 2800 Gold. Die Löwen findest du in der Nähe des Löwenjägerlagers oder in der Oase und die Panther sind auch in der Oase oder streifen durch die Wüste.

Aslan

Questgeber: Tabor

Exp.: 150

Wenn du Tabor die Felle gebracht hast, fragt er dich, ob du ihm helfen kannst nach dem Löwen Aslan zu suchen, dessen Fell er als Trophäe haben will. Aslan befindet sich in einer der Ruinen unten bei dem Turm. (Der Schlüssel zum Turm befindet sich übrigens in der Truhe im Keller der erhaltenen Ruine.) Du kannst Aslan nichts anhaben, also geh zu Tabor und berichte ihm. Er will, dass du ihn zu Aslan bringst. Dort angekommen tötet er ihn, ist aber zu aufgeregt um ihn zu häuten. Du gibst ihm also das Fell und kassierst nochmal 500 Gold.

Schatzsuche in der Pendelhöhle

Questgeber: startet bei Betreten des Teleporters

Exp.: 10

Wenn du in der Nähe von Spikes Standort in der Oase in den Löwencanyon gehst, findest du an dessen Ende einen Teleporter. Dieser bringt dich zum Pendelhöhle. Am Ende der Höhle findest du einen vergrabenen Schatz in Lederbeuteln. Der andere Teleporter draußen bringt dich wieder zurück in den Canyon.

Krieger aus Nordmar

Questgeber: Hakoon

Exp.: 200

Es sind die zwei Nordmarkkrieger Lars und Hakoon in Varant. Zu Lars kommst du zu Anfang allerdings nicht. Hakoon befindet sich in einer Hütte zwischen 2 Palmen unterhalb der Oase am Rande der Wüste. Zuerst ist Hakoon sehr einsilbig. Nachdem du Zugang zum Tempel von Aschdod erhalten hast, erzählt er dir jedoch, dass bei einem Angriff auf ihn und seinen Kumpel Lars, dieser von den Wüstenräubern gefangen genommen wurde. Folge ihm in die Wüste um die Räuber zu finden. Ihr findet einen Stoßtrupp aus drei Räubern in der Mitte der Wüste, wo die beiden angegriffen wurden und dann schließlich Lars in dem Turm am Rande der Wüste unterhalb der Tomatenplantage von Ugar. Nachdem ihr den Anführer der Räuber, Mustafa, beseitigt habt, findet ihr bei ihm den Schlüssel zum Turm. Öffne nun den Turm und befreie Lars.

Lars Waffen

Questgeber: Lars

Exp.: 100

Lars vermisst noch seine Waffen: einen Nordmar-Bogen und seine Doppel-Axt. Die Axt hatte der Wüstenräuber Achmed als Waffe bei sich. Den Bogen findest du bei Hussin, der sich mit weiteren Wüstenräubern auf dem mittleren Plateau zwischen Ugar und dem Turm aufhält. Direkt oberhalb von Toghruls Karawane.

Die geheimnisvolle Höhle

Questgeber: wird automatisch gestartet, wenn du die Quelhöhle betrittst

Exp.: 0

Wenn du die Quelhöhle betrittst wird diese Quest gestartet. Besiege die Kreaturen. Im Canyon bei Nemroshs Orklager findest du ganz hinten unten einen Fokusstein, der den Teleporter aktiviert (siehe Quest [Nemrosh](#)). Wenn du ihn betrittst ist diese Quest beendet und es geht weiter mit [Das göttliche Artefakt](#).

Zugang nach Aschdod

Questgeber: Sancho (Wächter am Zugang)

Exp.: 500

Wenn du versuchst durch den Höhlenzugang nach Aschdod zu gelangen stoppen dich die Wachen und du kommst nicht weiter. Du musst erst eine [Audienz bei Tartaron](#) in Ugar erhalten und von ihm die Erlaubnis bekommen nach Aschdod zu gehen. Hast du diese geht es hier weiter nach Aschdod und die Quest ist beendet.

Rauhbeins Hinweis

Questgeber: Pike

Exp.: 300

Du machst dem Korsaren Pike (zu finden beim Tempel an der Küste von Varant, unweit des Ankerplatzes der Albatros) das Angebot Rauhbeins Hinweis in der Grotte zu suchen. Nachdem du den Hinweis gefunden hat, hast du zwei Gesprächsoptionen bei Pike. Entweder, du belügst ihn oder sagst ihm die Wahrheit und ergänzt hierzu, dass du den Hinweis behalten will. In diesem Fall kommt es zum Kampf mit den Korsaren.

Schatzsuche in der Ruine

Questgeber: Kartenfund in der Truhe auf der kleinen Insel

Exp.: 10

Im Verlauf der Quest [Tausche Schlüssel gegen Rum](#) vom Korsaren Dylan erhältst du eine Schatzkarte, die zu einem Schatz in der Ruine führt. Berge ihn und die Quest ist erledigt.

Schatzsuche in Küstenhöhle

Questgeber: startet nach Lesen der Karte von Amad

Exp.: 10

Du kannst bei Amad eine Karte kaufen, die zu einem Schatz in der Küstenhöhle führt. Gehe also in die Höhle zwischen Patara und der Wüste und hebe (unten im Canyon) den Schatz.

Schatzsuche über Quelhöhle

Questgeber: startet nach Lesen der Karte, die du bei dem Toten in der Höhle zwischen Patara und Wüste findest

Exp.: 10

Du findest bei dem Toten in der Höhle zwischen Patara und der Wüste eine Karte, die einen Schatz über der Quelhöhle beschreibt. Hebe den Schatz und die Quest ist beendet.

Salhadins Beute

Questgeber: Zettel lesen

Exp.: 300

Diese Quest kann in den Bergen von Ugar an zwei verschiedenen Orten starten. Einmal in der Leopardenhöhle (unterhalb des Orkbanditenlagers auf dem mittleren Plateau zwischen Ugar und Amarna), wo man die Beute der Banditen findet oder einmal in dem Haus in den Bergen, welches unterhalb der Plantage von Ugar liegt. In beiden Fällen muss man die Zettel lesen und den Anweisungen im Tagebuch folgen. Wenn man den Zettel im Haus gelesen hat, erscheint sogleich einer der Diebe um einen zu töten. Dieser hat ebenfalls einen Zettel bei sich. Wenn man die Quest bei der Leopardenhöhle begonnen hat, wird sie abgeschlossen, sobald man den Zettel des Diebes gelesen hat. Wenn man die Quest im Haus gestartet hat, wird diese in der Leopardenhöhle beendet, sobald man den Zettel liest, den man dort gefunden hat.

Fischerdorf Patara

Zugang zur Wüste

Questgeber: Abdul

Exp.: 300

Bei Abdul kommst du erst mal nicht weiter, aber nachdem du mit Aram gesprochen hast, gibt es bei Abdul die neue

Gesprächsoption sein Vertrauen zu gewinnen. Du sollst den Leuten im Dorf zur Hand gehen und auch für ihn etwas erledigen. Die zu erledigenden Quests sind: [Die Frau des Fischers](#), [Wertvolle Perlen](#), [Das Ungeheuer](#), [Sumpfkraut für Gor Assur](#), [Gefräßige Krokodile](#), [Schildkrötenfleisch](#) und [Hungerleider](#). Hast du alles erledigt, erhältst du die Erlaubnis das Tor zu passieren. Du solltest vorher aber noch mit Drompek und Gor Assur reden. Tagsüber steht die Torwache direkt hinter dem Tor, dann kannst du sie ansprechen und sie öffnet das Gitter.

Die Frau des Fischers

Questgeber: Luca

Exp.: 150

Nach mehrmaligem Nachfragen erzählt Luca dir, dass seine Frau Leika von zwei Korsaren belästigt wurde und nun verschwunden ist. Du findest Leika in der Höhle am anderen Ende des Strandes. Sie erzählt von den Korsaren Vincent und Price, lässt sich aber überzeugen mit dir wieder zurück ins Dorf zu gehen. Sprich sie dort an und die Quest ist beendet.

Unverschämte Korsaren

Questgeber: Luca

Exp.: 300

Nachdem du Leika wieder zurückgebracht hast, willst du das Problem mit den Korsaren endgültig beenden. Du versprichst Luca, dich darum zu kümmern. Er ist skeptisch, sagt dir aber, dass du wohl nur Vincent erledigen musst, Price wird dann eingeschüchtert sein. Ein Gespräch mit Vincent an Bord des Piratenschiffes endet in einer Herausforderung zum Kampf am Hafen. Sprich dort (am besten nachts, weil dann keine Fischer in der Nähe sind) Vincent an und schlage ihn nieder. Nach dem Kampf sagt er dir, dass er Leika in Zukunft in Ruhe lassen wird. Nach Rückmeldung bei Luca ist die Quest beendet. Luca hat zwar kein Geld, erzählt dir aber zum Dank von wertvollen Perlen, die es hier in der Gegend geben soll (siehe Quest [Wertvolle Perlen](#)).

Wertvolle Perlen

Questgeber: Luca

Exp.: 300

Nachdem du Vincent erledigt hast erzählt dir Luca, dass der Kapitän der Korsaren Rotbart nach wertvollen Perlen sucht. Sprich mit diesem und er gibt dir den Auftrag, ihm 12 Perlen aus der großen Höhle zu bringen. Im Gegenzug wird er dich bei Abdul empfehlen. Vorsicht, in der Höhle befinden sich einige Oger.

Das Ungeheuer

Questgeber: Abdul

Exp.: 250

Abdul erzählt dir, dass an der Küste in der Nähe der Lurkerhöhle ein Ungeheuer gesichtet wurde. Er gibt dir den Auftrag es zu finden und zu töten. Es handelt sich um einen Drachensnapper in einem Seitenarm der Lurkerhöhle, vor dem Durchgang zum Bereich, in dem sich die Oger aufhalten.

Sumpfkraut für Gor Assur

Questgeber: Gor Assur

Exp.: 150

Gor Assur will 12 Sumpfkrautpflanzen. Es wächst im Palmenwäldchen vor der Stadt, in Richtung der Höhle. Man muss nur ein paar Blutfliegen zur Strecke bringen.

Gefräßige Krokodile

Questgeber: Gor Assur

Exp.: 300

Wenn du die Sumpfkrautquest erfolgreich gelöst hast, gibt es noch eine Anschlussquest von Gor Assur. Du sollst die gefräßigen (Küsten-)Krokodile hinter dem Palmenwäldchen töten. Vermutlich hast du sie auf dem Weg sowieso schon erledigt, ansonsten musst du nochmal zurück. Gor Assur wird dich nun bei Abdul empfehlen.

Hungerleider

Questgeber: Aram

Exp.: 150

Die Fischer leiden Hunger! Stiehl jeweils 6 Tomaten, Brote, Stücke Käse, Flaschen Milch aus Abduls Haus. Sprich dann

wieder mit Aram. Er will, dass du das Essen an die Dorfbewohner verteilst. Es müssen er selbst, Luca, Leika, die Fischerin und die beiden Fischer am Hafen ihre Ration erhalten. Dann kannst du die Quest bei Aram zurückmelden und er empfiehlt dich bei Abdul.

Schildkrötenfleisch

Questgeber: Asmund

Exp.: 150

Nachdem du mit Abdul geredet hast spricht Asmund dich an und bietet dir ein Geschäft an. Für 30 Stück Schildkrötenfleisch will er dich bei Abdul empfehlen, damit du ins Tal kommst. Obendrein erhältst du 100 Gold. Am Strand und in der nahen Höhle sollten sich genügend Schildkröten finden.

Fleischkeulen für Drompek

Questgeber: Drompek

Exp.: 100

Nachdem du von Abdul den Zugang zum Tal erhalten hast, hat Drompek noch einen Auftrag für dich. Er will, dass du ihm 10 Fleischkeulen bringst. Ob du sie noch jagen musst, oder schon dabei hast ist egal. Bring sie ihm und die Quest ist abgeschlossen.

Der Dorfälteste

Questgeber: Abdul

Exp.: 200

Nachdem du von Abdul den Zugang zum Tal erhalten hast, hat er noch einen Auftrag für dich. Er will, dass du den Dorfältesten Aram observierst, der nachts immer an der Küste herumwandert. Schlafe am besten bis 20 Uhr und lege dich vor Arams Haus auf die Lauer. Um 20:30 Uhr geht er los, folge ihm an der Küste entlang bis in die Höhle und in den abgeschlossenen Seitentunnel. Wenn du ihn vor dem Schrein ansprichst musst du dich entscheiden, ob du ihn verraten willst (für Beliar und die Assassinen) oder nicht (für Adanos und die Nomaden). Im Falle des Verrats greift er dich an, du solltest ihn nicht töten, sondern nur niederschlagen. Sprich dann anschließend mit Abdul. Er gibt dir in beiden Fällen 200 Goldstücke als Belohnung.

Caine

Questgeber: Gor Assur

Exp.: 250

Nachdem du von Abdul den Zugang zum Tal erhalten hast, kannst du Gor Assur auf seine Templer-Rüstung ansprechen. Er weist dich etwas geheimnisvoll an einen Caine, der sich in Aschdod aufhalten soll. Er sagt dir außerdem, dass es noch andere Temppler in Varant gibt. Du triffst Caine schließlich in Aschdod und er ist dir unheimlich. Nach eurem Gespräch ist er wie von Erdboden verschluckt. Du kannst die anderen Temppler auf ihn ansprechen, aber keiner hat ihn gesehen, worüber sie auch nicht sonderlich traurig zu sein scheinen. Wenn du die Bibliothek von Aschdod (siehe [Die Grabkammer](#)) erfolgreich verlässt triffst du Caine wieder. Er stellt sich dir allerdings in den Weg und du musst ihn töten. Damit ist diese Quest beendet.

Nemroshs Orklager in der Wüste

Artefakte

Questgeber: Nemrosh

Exp.: 250

Nachdem er dich beim ersten ansprechen abwürgt, kannst du Nemrosh danach fragen, ob du etwas für ihn tun kannst. Er gibt dir den Auftrag in die alte Ruinenstadt Tadmor zu gehen, wo der Ork Gemnok nach Artefakten suchen sollte, aber bisher keine gefunden hat. Bei den Ruinen angekommen erhältst du von Gemnok zuerst die Quest [Ruinencrawler](#), die du parallel zur Artefaktsuche erledigen kannst. Es gibt 5 farbige Steintafeln, welche in Tadmor zu finden sind, bei den meisten muss man einen mit einem Schlüssel bedruckten Schalter drücken um in das jeweilige Gebäude zu kommen.

1. Rot: Halb verschüttete Ruine mit Schalter innen
2. Violett: In Ruine mit dem Feuergolem und Schalter außen
3. Blau: Oben in der Pyramide, Schalter außen
4. Grün: Im halb-zerfallenen Turm am Rand

5. Gelb: Auf dem Dach einer kleinen Ruine neben der Pyramide

Hast du alle Tafeln gefunden, sprich mit Gemnok, der dich sogleich weiter zu Nemrosh schickt, wo du die Tafeln abgibst. Gemnok gibt dir zum Dank noch eine Steintafel.



Yussuf braucht Fleisch

Questgeber: Yussuf

Exp.: 100

Yussuf gibt dir den Auftrag 30 Fleischkeulen zu besorgen. Er gibt dir 200 Gold dafür.

Ruinencrawler

Questgeber: Gemnok

Exp.: 300

Gemnok hat Angst vor den Ruinencrawlern. Erledige sie für ihn und du bekommst als Belohnung eine Steintafel.

Ugar

Geflohene Sklaven

Questgeber: Wilbert/Clark/Spike/Torrez/Gasparino

Exp.: 200

Aus der Mine von Ugar sind 4 Sklaven entflohen, welche nun auf der Flucht sind. Zuerst solltest du alle Sklaven finden. Sprich mit Wilbert im Palmenwald Richtung Löwenjäger, Spike an den Felsen in Richtung der Ruine und Clark in dem Steinhaus bei den Felsen in der Nähe des Stadtttores von Ugar. Dann musst du noch Morris' Leiche finden, welche sich bei den Razors in der Nähe des Steinhauses befindet. Lies den Zettel, den er bei sich hat. Die Sklaven wollen zu den Nomaden, wissen aber nicht genau wo sie sich aufhalten. Auf Spikes Hinweis hin solltest du nun mit Piet sprechen, der sich noch in der Mine von Ugar befindet. Um dir zu verraten, wo das Nomadenlager ist verlangt Piet aber einen Vertrauensbeweis. Geh zu Tamara, der Sklavin in Tartarons Haus. Es steht direkt am Marktplatz hinter Bahals Stand.

Sklavenjägerhunde

Questgeber: Gasparino

Exp.: 350

Die Quest wird bei Gasparino begonnen, wenn man den Auftrag bekommt die Sklaven einzufangen. Da die Hunde für jedermann gefährlich sind und der Spieler sie ohnehin bekämpfen muss, wenn er ihnen begegnet, kann er nun hierfür 350 EXP bekommen, wenn er alle 8 Sklavenjägerhunde findet und tötet. Die Quest wird nach dem Tod der Tiere sogleich abgeschlossen.

Der Spieler

Questgeber: Mirko

Exp.: 200

Mirko will mit dir Würfeln. Du findest ihn in der Kaserne, oder in der Kneipe. Du musst 8-mal mehr gegen ihn gewinnen, als er gegen dich. Am schnellsten geht es, wenn du nach jedem Wurf, den du gewinnst abspeicherst. Bei zwei Verlusten danach lädst du neu, ansonsten würfelst du weiter, bis du 400 Gold gewonnen hast. Mirko zieht ab und die Quest ist beendet.

Kopfgeldjagd

Questgeber: Torrez

Exp.: 500

Torrez hat ein Problem mit den Räufern, die sich vor der Stadt aufhalten und so den Handel mit Amarna und den Transport von und zu der Plantage behindern. Du sollst Verdoja töten. Dazu musst du erst die Wüstenräuber, die sich südlich vor der Stadt aufhalten beseitigen. Einer von ihnen, die "Rechte Hand Verdojas" hat einen Schlüssel bei sich. Mit diesem Schlüssel entfernst du dich weiter von der Stadt immer an der rechten Felswand entlang. Du gelangst in einen engen Gang an dessen linker Seite sich ein leicht verwachsener Eingang im Fels befindet. Gehe hinein und du findest eine Tür zu den Katakomben von Ugar, zu der der Schlüssel passt. Dort unten befindet sich der Rest von Verdojas Bande. Nachdem du sie alle getötet hast kannst du zu Torrez zurückgehen und erhältst eine Belohnung von 300 Goldstücken.

Tomatenernte

Questgeber: Bahal

Exp.: 200

Bahal braucht jemanden, der ihm seine Tomaten erntet und zu ihm bringt. Er braucht 300 Tomaten, und du kannst ihn auf 3 Goldstücke pro Tomate hoch handeln. Gehe also zur Plantage, sie befindet sich südlich außerhalb der Stadt, links hinter dem Zaun. Beseitige die römischen Bluthunde, ernte die Tomaten und bringe sie zu Bahal. Es werden nicht genug sein. Bahal sagt dir, dass du die Tomaten aber gießen kannst um eine neue Ernte zu erhalten. Außerdem solltest du die Fleischwanzen beseitigen, die zwischen den Reihen hin und her laufen. Das Gießen funktioniert folgendermaßen: Du brauchst 8 volle Wasserflaschen. Falls du keine hast, geh ins Haus, dort findest du leere. Diese kannst du am Brunnen auffüllen. Nun läufst du durch die Reihen der Tomaten, wobei Roland an manchen Stellen anhält um eine Gieß-Animation zu vollführen. Nachdem du 8x gegossen hast (ungefähr in jeder Reihe einmal) wachsen nach einem Questlog-Update neue Tomaten. Dieses Spiel musst du noch einmal wiederholen um auf 300 Tomaten zu kommen. Diese kannst du nun zu Bahal bringen, wobei er versucht dich zu betrügen, gehe nicht darauf ein, du bekommst 3 Goldstücke pro Tomate. Da Tomaten pro 30 Stück 1 Stärke geben solltest du sie zurückkaufen um sie selbst zu essen. Nun kannst du noch einen Arbeiter anheuern um noch mehr Tomaten zu erhalten. Pedro, der in der Nähe der Kneipe sein Bett auf der Straße hat macht das für 200 Goldstücke. Bringe ihn zur Plantage, warte einen Tag und er erntet dir erneute 300 Tomaten (du musst allerdings das Geld dabei haben, sonst hat er keine Gesprächsoption). Eine Rückmeldung bei Bahal ist nicht erforderlich, aber du kannst noch Torrez von deinem Erfolg erzählen.

Aufseher

Questgeber: Bahal

Exp.: 200

Bahal hat schon lange nichts mehr von seinem Plantagenaufseher gehört. Er will, dass du nach dem Rechten siehst. Nachdem du die Razor beseitigt hast, findest du den Aufseher tot am Boden liegen. Nimm ihm den Zettel ab, den er bei sich trägt, lies ihn und gehe zurück zu Bahal, um die Belohnung von 100 Goldstücken zu erhalten. Nachdem du die Tomaten-Quest abgeschlossen hast kannst du nun auch noch einen neuen Aufseher suchen. Pedro würde den Job übernehmen, du musst bezüglich der Bezahlung aber nochmal mit Bahal reden. Bei ihm kannst du 100 Goldstücke pro Monat im Vorschuss und 1 Gold pro geernteter Tomate heraus handeln. Pedro ist begeistert und fängt sofort an.

Das unheimliche Haus

Questgeber: Wirt

Exp.: 350

Der Wirt erzählt dir von einem unheimlichen Haus in Ugar. Du kannst es über die Stadtmauer in der Nähe von Torrez Haus betreten. Spring dann bei den Brettern durch das Loch im Dach. Auf dem Schrank im offenen Raum des Obergeschosses findest du den Schlüssel. Dieser öffnet den zweiten Raum oben, in dem sich ein Schalter für das Gitter im Erdgeschoss befindet. Du gelangst dadurch in den Keller und musst den Ring an der Wand ziehen, um eine Steintür zu öffnen. Dahinter befindet sich der Geist des Alchemisten, welcher dir (aber nur, wenn du die Quest beim Wirt gestartet hast) erzählt, was es mit dem Haus auf sich hat. Um ihn zu befreien, musst du Untoten Caglisto in den Katakomben töten. Es gibt einen direkten Durchgang hier. Wenn du Caglisto getötet hast gehe zurück zum Geist, er gibt dir als Belohnung ein Elixier des Geistes und verschwindet.

Die Katakomben von Ugar

Questgeber: 1. Betreten der Katakomben

Exp.: 500

Es gibt mehrere Zugänge zu den Katakomben von Ugar. Einer befindet sich im verlassenen Haus, du erhältst vom Geist des Alchemisten den Schlüssel zur Tür.

1. Verlassenes Haus
2. Tempel – Schalter
3. Im Lagerraum des Händlers Amad
4. Verdojas Versteck
5. Dunkle Kammer – Seitengang beim Tempeleingang (Schlüssel von Mansur im Laufe der [Juwelenraub](#)-Quest)
6. Durchgang in Tartarons Keller

Die Schlüssel erhältst du von:

1. Der Geist des Alchemisten im verfluchten Haus (gibt dir den Schlüssel so)
2. Torrez, Kommandant der Wachen von Ugar (Töten/Taschendiebstahl)
3. Kartenhändler Amad, der links neben der Erzmine von Ugar wohnt (Töten/Taschendiebstahl)
4. Rechte Hand Verdojas, einer der Wüstenräuber südlich der Stadt
5. Mansur, der Boss der Meuchelmörder und Diebe (Töten/Taschendiebstahl)
6. Tartaron durch Taschendiebstahl/Töten, den Kellerschlüssel hat Karim

Der tote Juwelenhändler

Questgeber: Torrez

Exp.: 400

Nachdem du Tartarons Vertrauen hast, bittet dieser dich mehr über einen Juwelenraub herauszufinden, bei dem der Händler Osiris getötet wurde. Er ist sicher, dass die Diebesgilde mehr darüber weiß, von der abends immer viele in der Kneipe sind. Geh also in die Kneipe und sprich erst mal mit dem Wirt. Er verweist dich an Aramis, welcher dir den Tipp gibt Mansurs Auftragsliste zu stehlen. Gehe also nachts zu Mansur (seine Wohnung ist im 1. Stock, im Gebäudekomplex der Kneipe, direkt an der Stadtmauer) und nimm dir links im Regal unter der Weinflasche den Truhenschlüssel. In der Truhe ist die Liste. In der Liste steht etwas über eine dunkle Kammer. Geh zurück zu Aramis, der dir mehr über die Kammer verrät. Du sollst nun bei Mansur den Schlüssel zur Kammer besorgen. Am besten stiehlt du sie ihm aus der Tasche, alternativ kannst du ihn auch niederschlagen, was aber Folgen in der Stadt für dich haben könnte. Mit dem Schlüssel gehst du in den Tempel und öffnest mit dem Schalter an der rechten hinteren Säule den Geheimgang hinter der Statue. Nimm den rechten Gang und öffne mit dem Schlüssel das Gitter. Töte die Meuchelmörder und Assur und erstatte Torrez Bericht. Du hast die Wahl, ob du ihm die Juwelen übergibst oder nicht. Es lohnt sich aber finanziell sie zurückzugeben, denn du erhältst 500 Gold Belohnung im Vergleich zu 200 Gold + 150 Juwelenverkaufswert. Wenn du noch mit Aramis redest erhältst du von ihm auch noch eine kleine Belohnung.

Mansur

Questgeber: Brief von Mansur
Exp.: 200

Wenn man im Zuge der Quest [Juwelenraub](#) Mansurs Brief stiehlt, wird dieser zum Feind des Spielers. Er kann zwar nicht beweisen, dass der Spieler seinen Brief gestohlen hat, kann aber nicht riskieren etwaige Zeugen seiner kriminellen Geschäfte am Leben zu lassen. Man wird diese Quest daher nur beenden können, wenn man Mansur tötet.

Abgezockt

Questgeber: Klaas
Exp.: 200

Klaas hat den Gewinn aus den Slavengeschäften der Korsaren beim Würfeln gegen Mirko verloren. Es traut sich nun nicht zu Rotbart zurück. Das ist die Gelegenheit um mehr über Mendozas Insel herauszufinden. Wenn du Klaas seine 2000 Goldstücke gibst, bekommst du im Gegenzug eine Karte von Mendozas Versteck.

Ein Bett in Ugar

Questgeber: Rosko/Bahal/Torrez
Exp.: 100

Du suchst ein Bett in Ugar. Der Diener Rosko verweist dich an seinen Herrn Bahal, der dir aber auch kein Bett geben will, solange du keinen guten Ruf in Ugar hast. Du musst also erst eine Audienz bei Tartaron erhalten um diese Quest zu lösen. Nachdem du Tartaron das Buch aus Aschdod gebracht hast, erlaubt er dir ein Bett in Ugar zu nehmen. Sprich dann mit Bahal um die Quest zu beenden.

Mehl für die Stadt Ugar

Questgeber: Torrez
Exp.: 100

Torrez will, dass du ihm 30 Säcke Mehl beschaffst. Du findest einige in der Stadt Ugar, den Rest musst du beim Müller Sanchez in der Mühle bei Amarna besorgen. Du findest ihn tagsüber in der (dann aufgeschlossenen) Mühle. Sanchez darf dir allerdings kein Mehr geben, solange du nicht die Erlaubnis von Hassan, dem Kommandanten von Amarna, hast. Du musst also erst die Quest [Zugang zur Festung Amarna](#) lösen. Sprich mit Hassan, der nachmittags auf der Bank am Tor sitzt, tagsüber auf dem Dach und abends und nachts in der Kaserne ist. Er gibt dir die Erlaubnis erst, wenn du Verdojas Räuberbande erledigt hast.

(Korn-/Mehl-) Fundorte:

Verdojas Versteck (3/0), Saids Lager (1/2), hinter Iskras Marktstand (0/4), Kauf bei Bahal (10/6), Sindbads Lager (0/7), beim geflohenen Sklaven Clark (1/0), Lagerraum Mühle Amarna (5/25), Kauf bei Merwan am Beliarturm (5/7)

Gefahr durch Schattenläufer

Questgeber: Humphrey
Exp.: 500

Im Laufe der Quest [Die Schatzjäger](#) will Humphrey von dir, dass du die Schattenläufer vor der Höhle tötet. Tu das und es geht weiter.

Reiche Beute

Questgeber: Aramis
Exp.: 350

Aramis verrät dir, dass in den Kellerräumen von Ugar große Kostbarkeiten zu finden sind. Im Keller unter Iskras Herberge findest du einen Lederbeutel mit 1000 Goldstücken. Wenn du ihn öffnest erhältst du einen leeren Beutel mit der Aufschrift *In diesem Beutel befand sich der Schatz aus Ugar*. Gehe nun zu Aramis und berichte von deiner Beute.

Das Gold von Amarna

Questgeber: Aramis
Exp.: 350

Aramis verrät dir, dass sich in der Festung Amarna ein großer Schatz befindet. Du kannst bei Hassan den Schlüssel zum "Turm" stehlen und dann damit oben auf der Mauer das Gitter öffnen. Wenn du den Lederbeutel leerst, wird die Quest aktualisiert. Du kannst nun noch Aramis Bescheid geben.

Der Tempelschatz

Questgeber: Aramis
Exp.: 350

Aramis verrät dir, dass es im Tempel von Aschdod einen ungeheuren Schatz geben soll. Er ist allerdings gut bewacht. Den Schlüssel zum Tempelschatz hat Schirkuh, dem du ihn im Kampf abnehmen muss. Du kannst das Gitter im Tempelraum mit dem Knopf links daneben öffnen und dann alles looten. Kehre dann, falls dich die Assassinen noch nicht alle angreifen nach Ugar zurück und sprich mit Aramis, der dir allerdings nicht glauben wird. Erfahrung gibt es trotzdem.

Die Schatzjäger

Questgeber: Branco
Exp.: 400

Im Laufe der Quest [Geheimer Handel](#) findest du bei Branco einen Brief in dem es um einen Schatz geht. Du sprichst ihn darauf an und er bringt dich abends zu seinem Boss Branco außerhalb der Stadt. Nachdem du noch die Quest [Gefahr durch Schattenläufer](#) für ihn erledigt hast, geht ihr zusammen am nächsten Morgen zum Tempel in der Oase. Humphrey gibt dir einen Ornamentstein, mit dem du bei den vier Säulen etwas vom Tempel weg in der Oase einen Knopf drücken kannst. Dieser öffnet das Gitter im Brunnen und du kannst hineinspringen. Die Knöpfe außen öffnen das Gitter des jeweiligen Raumes, außer des letzten. Um die Räume wieder verlassen zu können, drücke innen den Schalter. Im vorletzten Raum kannst du zwei Schalter drücken, der eine öffnet das Gitter zum letzten Raum und das andere öffnet das Gitter damit du rauskommst. Den Knopf vor dem letzten Raum solltest du nicht drücken, denn sonst wirst du aufgespießt. Die Kisten kannst du erst öffnen, wenn du oben in den Kisten den Schlüssel gefunden hast. Nachdem du alle 18 Lederbeutel eingesammelt hast kannst du oben die Tür öffnen. Humphrey und sein Kumpan wollen dich natürlich betrügen und umbringen. Beseitige sie und gehe zurück zu Branco um ihm einen Anteil am Schatz zu geben und bei der Quest [Geheimer Handel](#) weiterzukommen. Mit weniger als 500 Goldstücken lässt er sich nicht abspeisen.

Bahals Tabak

Questgeber: Pedro
Exp.: 100

Du gibst dich Pedro als Dieb zu erkennen und er verspricht dir, dich auszubilden, wenn du ihm jeweils eine Tabaksorte von Bahals Tabak aus dessen Haus bringst. Dazu musst du (am besten nachts) in dessen Haus einbrechen und Tabak mitgehen lassen. Sein Diener Rosko sollte davon nichts mitbekommen. Die Wache vor dem Haus kannst du mit einem Angst-Zauber verscheuchen. Plündere bei dieser Gelegenheit am besten auch Brancos Truhe ([Geheimer Handel](#)). Wenn du nun Pedro den Tabak bringst ist die Quest beendet. Bahal bekommt es langfristig mit, dass du Tabak gestohlen hast und redet nicht mehr mit dir. Um das zu vermeiden (z.B. um für die Tomatenernte Quest noch mit ihm zu verhandeln), ist es wichtig, dass du ALLEN restlichen Tabak von Bahal loswirst, damit keine Beweise bei dir zu finden sind. Rauchen/Verkaufen sind hier die Optionen. Nach einer Strafzahlung von 250 Gold wirst du auch wieder mit Bahal reden können.

Geheimer Handel

Questgeber: Torrez
Exp.: 100

Aus Ugar werden Waffen geschmuggelt. Du sollst für Torrez herausfinden, wer dahintersteckt. Sein erster Verdacht gilt Branco, sprich also mit ihm. Er behauptet für die Orks in Ugar zu sein. Wer könnte mehr darüber wissen als ein Ork? Tschampok meint, dass die Orks keine Söldner mitgenommen haben. Branco lügt also. Das Questlog gibt dir den Tipp, mal Brancos Truhe zu durchsuchen. Diese befindet sich im Obergeschoss von Bahals Herberge. Am besten brichst du nachts ein. Verscheuche dazu die Wache vor dem Haus mit einem Angst-Zauber, klettere die Leiter hoch und schleiche oben zur Truhe. Dies lässt sich gut mit der Quest [Bahals Tabak](#) verbinden. Lies den Zettel von Branco und sprich ihn darauf an. Nun musst du mit ihm erst mal abends die Stadt verlassen und die Quest [Die Schatzjäger](#) lösen. An deren Ende erhältst du von Branco den Hinweis, dass sich nachts um 3 jemand aus der Stadt schleicht. Du legst dich also vor dem Nordtor auf die Lauer. Und siehe da: Um 3 Uhr verlässt zu deiner Überraschung Gero die Schmiede und marschiert aus dem Tor in Richtung Oase. Du folgst ihm und er führt dich zu einem versteckten Raum in der Felswand bei einem Abgang direkt vor der Stadt. Sprich ihn an, er erzählt dir alles. Nun musst du noch die drei Wüstenräuber in der Höhle erledigen und den Brief *Nächste Lieferung* aus der Truhe lesen. Gehe zum Abschluss zu Torrez und du erhältst als Belohnung 200 Goldstücke.

Vertrauensbeweis

Questgeber: Tamara
Exp.: 100

Damit Tamara dir vertraut musst du das Vertrauen ihres Vaters Said erlangen. Er befindet sich im Nomadenlager unterhalb der Festung Amarna. Du musst 6 Sympathiepunkte für die Nomaden aus den folgenden 8 Quests bekommen:

Waffenbündel, Pantherjagd, Greifenjagd, Werbung um Selima, Snapperhäute für Bahram (jeweils +1 Punkt, wenn gelöst), Alis Wüstenräuber (+2 Punkte), Rettung der Sklaven und Geflohene Sklaven (jeweils +1 wenn Sklaven gerettet, aber -1 wenn Sklaven bei den Assassinen verbleiben).

Der Löwenjäger

Questgeber: Iskra

Exp.: 250

Da du ja ein Bett in Ugar suchst ([Ein Bett in Ugar](#)) sprichst du mit Iskras Sklaven Ben. Dieser erzählt dir, dass momentan der berühmte Löwenjäger Tabor bei Iskra untergekommen ist. Iskra wartet seinerseits auf Tabor, der ihm neue Felle bringen soll. Wenn du den Prozess beschleunigst, gibt dir Iskra 50 Goldstücke und seine Empfehlung bei Torrez. Tabor findest du im hinteren Teil der Oase, wenn du von Ugar aus kommend, quer durch die vordere Oase und durch den (bewachten) Steindurchgang an den Alligatoren vorbei gehst. Wenn du Tabors Quests abgeschlossen hast, teilt er dir mit, dass er nun bald nach Ugar zurückkehren wird. Sprich mit Iskra und kassiere deine Belohnung.

Rettung der Sklaven

Questgeber: Piet/Tamara

Exp.: 200

Nachdem du das Vertrauen von Tamara hast, sagt dir Piet auch endlich, wo die Sklaven hinwollen. Du sollst sie zum Jägerlager von Said's Sippe am Beliarturm bringen. Sammle sie also alle 3 ein und mach dich mit ihnen auf den Weg. Achtung, die NPCs springen gerne mal in den Abgrund. Speichere oft ab, gehe knapp vor ihnen her, mache große Kurven und schau dich regelmäßig um. Gehe an der Oase den steilen Weg zur Höhle der Schatzsucher herunter und weiter bis auf das unterste Plateau. Folge dem Plateau nach Norden Richtung Beliarturm, bis du am Ausgang zu selbigem bist. (Neutrale Kleidung anziehen!) Gehe hoch, im Abstand um den Turm herum und suche in der Oase nach Haram. Rede mit ihm und beende die Quest.

Ein mächtiger Zauber

Questgeber: Tamara

Exp.: 300

Tamara erzählt dir, dass Tartaron Gedanken lesen kann und deshalb erkennen würde, dass du in Wahrheit ein Feind der Assassinen bist. Sie rät dir den Adepten Hector zu fragen, was sein Geheimnis ist. Hector will dir nicht verraten, wie Tartaron es macht. Du fragst also seinen Kollegen Kasim aus, ob Hector irgendwelche Schwächen hat. Und siehe da: Er ist starker Raucher. Nachdem du die Quest [Starkes Kraut](#) bei Sindbad gelöst hast, gehst du damit zu Hector. Dieser trifft sich mit dir abends hinter Iskras Haus und probiert das Zeug. Er erzählt dir, dass Tartaron Hypnose beherrscht. Tamara verweist dich daraufhin an Mercurius. Dieser kennt keine Hilfe gegen Hypnose, sagt dir aber, dass ein Feuermagier vielleicht weiterweiß. Wulfias auf der Albatros sagt dir, dass du ein Amulett mit gesegnetem Gestein nutzen kannst, um Tartarons Hypnose zu entgehen. Gesegnetes Gestein soll es in der Nähe von Innosschreinen geben, Mercurius weiß vielleicht, wo in Varant einer zu finden ist. Dir wird langsam klar, warum dieses Spiel Odyssee heißt ... falls dir das nicht schon länger klar war. Mercurius berichtet dir von einem längst verfallenen Innosschrein am Rande der Oase von Ugar. Sie befindet sich da, wo Aslan der Löwe zu finden ist, in der Nähe von Tabors Lager. Du kannst zwei Stücke gesegnetes Gestein finden. Eines draußen bei den Säulen und eines im Keller der erhaltenen Ruine, wo du in der Truhe auch den Schlüssel zum Turm findest. Bringe das Gestein zu Wulfias. Du musst bis zum übernächsten Tag warten, dann hat er das Seelenruf-Amulett fertig. Gehe damit zu Tartaron und du bestehst seine Prüfung.

Skelron

Questgeber: Tartaron

Exp.: 100

Tartaron unterzieht dich nach dem Hypnose-Test noch einer weiteren Prüfung, er gibt dir einen Schlüssel und einen Teleport zu einer Höhle in der sich Skelron befindet. Besiege Skelron und nimm seinen Almanach der Besessenen. Wenn du diesen Tartaron gibst lässt er dich nach Aschdod gehen.

Starkes Kraut

Questgeber: Sindbad

Exp.: 100

Um Hector Tartarons Geheimnis zu entlocken, kannst du sein Laster, das Rauchen ausnutzen. Du gehst also zu Sindbad und fragst ihn nach seinem Super-Kraut. Er hat leider nicht mehr genug und du sollst ihm neue Zutaten besorgen: Grabmoos und Sumpfkraut. Gehe also zu den Gräbern oberhalb von Said's Lager um Grabmoos zu finden und pflücke, wenn nötig Sumpfkraut in der Oase. Nach einem Tag warten gibt dir Sindbad das starke Kraut.

Crawler in der Mine

Questgeber: Gasparino

Exp.: 350

Nachdem du von Torrez zu Tartaron vorgelassen wurdest spricht dich Gasparino an, ob du etwas für ihn erledigen kannst. Du sollst in dem abgeschlossenen Stollen der Mine die Crawler beseitigen. Es sind insgesamt 14 Stück. Gehe hinein und den ersten schmalen Steg nach rechts, dort sind 3 Crawler. Nimm die Leiter, 1 weiterer Crawler. Halte dich links, beseitige 1 Crawler in dem Schneckenaufgang rechts und gehe dann links runter weiter. Gehe die Leiter runter und am Rand der Grube entlang, du triffst noch einen Crawler. Beseitige 3 Crawler unten in der Grube und wieder den Weg zurück und den ersten schmalen Gang rechts hoch, dort ist ein weiterer Crawler. Gehe weiter, bei der Leiter ist noch ein weiterer Crawler, gehe weiter und wieder runter, dort sind noch 2 und wenig später noch der letzte. Zurück bei Gasparino bekommst du 300 Goldstücke.

Audienz bei Tartaron

Questgeber: Torrez

Exp.: 250

Um nach Aschdod zu kommen musst du mit Tartaron sprechen. Torrez lässt dich allerdings erst zu ihm vor, wenn du dich für die Stadt Ugar eingesetzt hast. Erledige also möglichst viele Aufträge für die Bürger der Stadt. Zu den wichtigen Quests gehören: Kopfgeldjagd Ugar, [Mehl für die Stadt Ugar](#), [Tomatenernte](#), [Aufseher](#), [Geflohene Sklaven](#) und [Geheimer Handel](#). Gasparinos Quest [Geflohene Sklaven](#) musst du noch nicht erledigen. Sprich unbedingt vorher mit Tamara der Nomadin, die in Tartarons Haus arbeitet, bevor du zu ihm gehst. Dafür musst du Saids Vertrauen erworben haben.

Schwarzmagierbuch

Questgeber: Tartaron

Exp.: 50

Nachdem du seine Erlaubnis hast nach Aschdod zu gehen, trägt dir Tartaron auf ein Buch von Almansor zu holen. Alvarez, dessen Stellvertreter, gibt es dir ohne Umschweife und du kannst es zurückbringen.

Schwarzmagierschule

Questgeber: Tartaron

Exp.: 350

Nachdem du seine Erlaubnis hast nach Aschdod zu gehen, startet diese Quest, die beendet wird, sobald du Zutritt zum Tempel von Aschdod hast. Du musst mehrere Aufgaben für die Schwarzmagier erledigen, damit sie dir vertrauen. Almansor will, dass du drei große Prüfungen ablegst, die jeweils von einem Schwarzmagier gestellt werden. Gehe zu Tartaron, dieser erlaubt dir die Teilnahme. Dich prüfen Almansor in Aschdod ([Skelettknochen](#)), Charon in Ugar ([Feurgolemherzen](#)) und Belasar in Amarna ([Dämonische Geister](#)). Hast du die Prüfungen abgeschlossen erzählt dir Almansor noch viele wichtige Dinge: Viele der Gelehrten glauben nicht, dass Xardas der erwählte Belians ist, deshalb haben die Schwarzmagier in Aschdod den untoten Magier beschworen. Die Gruft dieses mächtigen Magiers ist auch im Tal von Aschdod zu finden. Du stiehlst Almansor den Schlüssel zur Bibliothek in Aschdod und kannst nun dort den Schlüssel zur Gruft finden. Bei Amur kannst du noch die Schrift der Schwarzmagier lernen, die es dir erlaubt noch mehr Bücherständer zu lesen um Magisches Wissen zu erhalten. Außerdem bringt dir Almansor noch den 5. und 6. Kreis bei, wenn du sie lernst.

Die Straßenräuber von Ugar

Questgeber: automatisch

Exp.: 350

Wenn du nachts durch die Stadt läufst triffst du öfter auf Straßenräuber, die dich angreifen. Es befinden sich auch viele in den Katakomben. Hast du alle erledigt ist die Quest beendet.

Schatzsuche in den Katakomben

Questgeber: startet nach Dialog mit Tavernenwirt von Ugar

Exp.: 10

Im Rahmen der Quest [Der Spitzel](#) erzählt dir Wirt der Taverne von einem angeblichen Schatz, der in den Katakomben von Ugar zu finden ist. Wenn du Abdallah in den Katakomben findest und den Schatz selber hebst endet die Quest.

Die Mietnomaden

Questgeber: Wirt

Exp.: 300

Der Wirt der Taverne erzählt dir von den rauchenden Mietnomaden in seiner Wohnung, die er gerne loswerden würde.

Du sollst aber erstmal mit ihnen reden und bloß niemanden töten! Die drei zeigen sich aber uneinsichtig und du musst den Anführer umhauen (versuche ihn dabei nicht zu töten). Wenn du ihn wieder ansprichst, verziehen sie sich. Du kannst dies nun dem Wirt melden, der hoch erfreut ist.

Amarna

Korn für Sanchez

Questgeber: Sanchez

Exp.: 100

Sanchez braucht 20 Säcke Korn für seine Mühle. Es liegen überall in Ugar welche rum, dazu kann man welche bei Bahal kaufen und wenn man geschickt genug ist, kann man Sanchez' Lagerraumschlüssel stehlen und dort auch noch welches klauen. Bring es zurück zu ihm und erhalte 100 Gold als Belohnung.

(Korn-/Mehl-) Fundorte:

Verdojas Versteck (3/0), Said's Lager (1/2), hinter Iskras Marktstand (0/4), Kauf bei Bahal (10/6), Sindbads Lager (0/7), beim geflohenen Sklaven Clark (1/0), Lagerraum Mühle Amarna (5/25), Kauf bei Merwan am Beliarturm (5/7)

Zugang zur Festung Amarna

Questgeber: Torwache

Exp.: 250

Die Torwache lässt dich nicht in die Festung, wenn du nicht die Parole kennst. Er will dir aber nicht verraten, von wem du sie bekommst. Da du ja eigentlich für Torrez Mehl besorgen sollst, gehst du zu ihm und er gibt dir widerwillig die Parole. Die Torwache ist von deinen Jedi-Fähigkeiten beeindruckt und öffnet dir das Tor, was aber sehr lange dauert (evtl. Speichern und Laden). Nach der obligatorischen "Recht-Und-Ordnung-Belehrung" hast du es geschafft und bist du in Amarna.

Verwandlungsspruchrolle

Questgeber: Kyros

Exp.: 100

Kyros, der sich abends im oberen Bereich der Festung bei den Wasserpfeifen aufhält will eine Verwandlungsspruchrolle des Löwen haben. Du kannst eine durch Taschendiebstahl bei Caine erhalten, bei Wulfias auf dem Schiff kaufen, als Belohnung von Manuel in Said's Lager erhalten, oder sie auf Khorinis bei Karras, Gorax oder Isgaroth kaufen. Bringe sie zu Kyros und du bist der Audienz bei Belasar einen Schritt näher.

Waren aus Ishtar

Questgeber: Karim

Exp.: 250

Karim braucht Hilfe. Du sollst 4 Warenkisten aus Ishtar am Pass bei Sohrab abholen und an ihre Empfänger bringen. Du kannst von Karim als Belohnung 250 Goldstücke fordern. Gehe nun zu Sohrab, er wird dir den Schlüssel für den Keller des Hauses geben und du kannst die Warenkisten aus dem Keller holen. Wenn du oben etwas stielst, wird er dich sofort angreifen. Gehe nun zu Iskra in Ugar, Ortega in Aschdod, Belasar in Amarna und Malik am Beliarturm und bringe ihnen die Kisten. Um zu ihnen zu gelangen musst du meist erst noch andere Quests erledigen.

Audienz bei Belasar

Questgeber: Hassan

Exp.: 300

Du sprichst mit Hassan in Amarna um eine Audienz bei Belasar zu bekommen. Dazu musst du aber erst mal wieder verschiedene kleinere Aufgaben in Amarna und Umgebung lösen. Dazu gehören: [Roccas Ring](#), [Korn für Sanchez](#), Kopfgeldjagd Amarna, [Erz für Bayar](#), [Verwandlungsspruchrolle](#), [Hassans Amulett](#), [Botschaft zum Beliarturm](#). Hast du sie alle erledigt gibt dir Hassan den Schlüssel zu Belasars Turm.

12 Erzbrocken für Bayar

Questgeber: Bayar

Exp.: 200

Nachdem du das Vertrauen von Hassan erlangt hast vertraut dir nun auch Bayar und bringt dir das Schmieden bei. Er zeigt dir sogar das Schmieden von Erz Waffen, wenn du ihm 12 Erzbrocken und 200 Gold bringst. Falls du nicht schon genug magisches Erz bei dir hast, findest du genug in der Mine von Ugar.

Belasars Truhe

Questgeber: Belasar
Exp.: 100

Nachdem du Zutritt zu Belasars Turm hast schaust du natürlich auch nachts einmal vorbei und knackst seine Truhe. Großartig ist die Beute allerdings nicht. Wenn du ihn das nächste Mal ansprichst, verlangt er 1000 Goldstücke als Entschädigung. Dann ist die Quest beendet.

Roccas Ring

Questgeber: Rocco
Exp.: 100

Um die Audienz bei Belasar zu bekommen, musst du dein Ansehen in Amarna steigern. Dazu kannst du auch beim Sklavenhändler Rocco in Sanchez Mühle eine Empfehlungs-Quest machen. Du sollst dazu Roccas Ring wiederbringen, den er hinter der Stadt Amarna verloren hat. Nun sind dort 3 Löwen, die du erst noch erledigen musst. Bei dem Skelett zwischen den Löwen liegt der Ring. Bring ihn zurück und Rocco wird dich bei Hassan empfehlen.

Kopfgeldjagd in Amarna

Questgeber: Hassan
Exp.: 300

Um die Audienz bei Belasar zu bekommen, musst du dein Ansehen in Amarna steigern. Du kannst dich bei Hassan beliebt machen, indem du den Räuber Barud erledigst, der sich auf dem mittleren Plateau kurz vor Saids Nomadenlager aufhält. Zurück bei Hassan erhältst du 300 Goldstücke.

Hassans Amulett

Questgeber: Hassan
Exp.: 50

Nachdem du Barud unschädlich gemacht hast, bekommst du von Hassan noch eine Folgequest. Du sollst ihm ein Amulett, dass er an der Küste in einer Truhe gelassen hat holen. Gehe also nach Patara und gehe zum Lagerhaus bei den Zelten. Hole das Amulett und bringe es zu Hassan. Er belohnt dich mit 100 Goldstücken.

Erz für Bayar

Questgeber: Bayar
Exp.: 100

Du sollst für Bayar eine Erzkiste von Gasparino aus der Mine von Ugar holen. Gasparino hat diese allerdings an Turan weiterverkauft, der sie dir nicht geben will, weil er eifersüchtig auf Bayar ist. Gasparino gibt dir den Tipp mit Turans Lehrling Gero zu reden. Dieser sagt dir, dass Turan eigentlich nur mal von Bayar gelobt werden möchte. Mit dieser Info gehst du zu Bayar, welcher dir zum Zeichen seiner Anerkennung für Turan einen Dolch mitgibt. Dieser ist glücklich und gibt dir die Erzkiste.

Botschaft zum Beliarturm

Questgeber: Hassan
Exp.: 150

Nachdem du Hassans Amulett geholt hast, hast du dich endgültig zum Laufburschen qualifiziert. Er will, dass du einen wichtigen Brief zu Malik, dem Kommandanten am Beliarturm bringst. Malik schickt dich direkt weiter zu Torrez, du musst allerdings einen Tag warten, bis er den Brief fertig geschrieben hat. Bei Torrez dasselbe Spiel, du musst einen Tag warten um dann ein Antwortschreiben für Malik entgegen zu nehmen. Zurück bei Malik erhältst du 200 Goldstücke Belohnung. Bei Hassan bekommst du auch nochmal 50 Goldstücke und ein Lob.

Das Geschäft

Questgeber: Sadik/Hulam
Exp.: 200

Sadik und Hulam haben dir ein Geschäft vorzuschlagen. Sie wollen, dass du zwei ihrer Sklaven verkaufst, die ihm Gefängnis sitzen. Dafür sollst du eine Provision erhalten. Der Gefängniswärter Mahmud lässt dich nicht ohne die Erlaubnis von Hassan in den Kerker. Nachdem du bei Hassan warst und Mahmud überzeugt hast, sprich mit Bruce und Ojo, den Sklaven. Im Gespräch kannst du entscheiden, ob du sie verkaufen willst (für die Assassinen) oder lieber befreien (für die Nomaden). Willst du sie befreien, hat Bruce einen Vorschlag. Du sollst herausfinden, wo der Weg zu Saids Nomadenlager ist. Gehe also zum Beginn des Weges hinter der Mühle. Du solltest einen neuen Eintrag im Tagebuch hören. Nun kannst du wieder zu Bruce und Ojo gehen und sie mitnehmen. Bringe sie den Weg hinunter, sei aber vorsichtig dabei. Die NPCs

springen gerne mal in den Abgrund. Speichere oft ab, gehe knapp vor ihnen her, mache große Kurven und schau dich regelmäßig um. Auf dem mittleren Plateau musst du 3 Assassinen töten, die dich aufhalten wollen. Gehe nun auf den zweiten Weg, der etwas links beginnt auf das erste Plateau und zu den Nomaden, denk daran vorher deine Rüstung zu wechseln! Rede mit Mercurius und dann mit Bruce um die Quest abzuschließen.

Das Attentat

Questgeber: Sadik

Exp.: 300

Wenn man für Hulam und Sadik die Sklaven nach Ugar geschafft hat, bekommt man von Sadik diese Folgequest. Sadik bietet 2000 Goldstücke, wenn der Spieler den Händler Harun tötet. Entweder führt man den Auftrag sogleich aus, erhält von Sadik das Geld und schließt die Quest ab oder man lässt Harun am Leben und erhält von ihm den Auftrag den Auftraggeber des Mordanschlags zu ermitteln. Harun vermutet diesen in Ugar. Der Spieler sollte aber zunächst wieder zu Sadik gehen und ihn fragen, wer der Auftraggeber ist, was Sadik aber nicht verrät. Er erwähnt nur einen Brief, den er von einem Freund erhalten hat. Diesen kann man bei Sadik stehlen und erfährt, dass Joaquim den Auftrag vermittelt hat. Joaquim ist daher nicht der Auftraggeber, sondern hat nur zwischen diesem und Sadik vermittelt. Man geht nun zu Joaquim und behauptet von Sadik eingeweiht zu sein. Dieser macht dem Spieler das Angebot sich mit ihm und dem Auftraggeber zu treffen. Der Spieler soll sich nun mit Joaquim um Mitternacht auf dem Marktplatz treffen. Danach führt ihn Joaquim vor die Stadt um den Auftraggeber aufzusuchen. Dort angekommen, stellt der Spieler fest, dass dieser nicht da ist. Dafür erwarten ihn die beiden Assassinen Django und Ringo. Joaquim hat den Spieler in eine Falle gelockt. Der Spieler muss nun die drei töten. Er findet dabei Joaquims Truhenschlüssel und geht nun zu dessen Truhe. Diese befindet sich im Obergeschoss von Iskras Herberge, wo tagsüber der Sklave Ben fegt. Man erreicht das Obergeschoss über die Treppe auf der Rückseite, dort wo sich auch der Feuerschlucker Sindbad befindet. Man findet in Joaquims Truhe einen Brief des Auftraggebers, allerdings ohne dessen Unterschrift. Im Tagebuch liest man den Hinweis, alle Truhen in Ugar nach einem Schreiben des Auftraggebers zu untersuchen. Am besten fängt man im selben Haus an und zwar im Erdgeschoss. Dann erfährt man schnell, dass Iskra der Auftraggeber ist. Man kann nun sogleich zu Harun gehen und ihm das Ergebnis der Untersuchung mitteilen. Man erhält dann seine Belohnung und Harun erwähnt noch, dass er Iskra vor Gericht bringen wird. Man kann aber auch vorher zu Iskra gehen. Der aber hat mittlerweile von Joaquims Tod erfahren und ist in die Erzmine geflüchtet um einer Verhaftung zu entgehen. Man kann nun nach einem Dialog mit Iskra diesen töten oder ihn laufen lassen. Letzteres wäre besser, da man bei jedem toten Bürger vor Tartarons Gericht kommt (es sind ja bereits Joaquim und seine Begleiter tot). Wenn man Pech hat und zu viele Bewohner der Stadt getötet hat, wird der Spieler als Mörder verdächtigt. Dies bedeutet dann, dass alle Assassinen in Varant feindlich werden.

Pass

Das große Tor am Pass

Questgeber: startet, wenn man den Schlüssel zum Turm am Pass findet

Exp.: 300

Diese Quest wird gestartet, wenn man in Tartarons Truhe den Schlüssel zum Pass findet. Man kann nun die Winde im Turm am Pass betätigen und damit das Tor öffnen. Kabir wird allerdings nicht begeistert sein. Wenn man dem namenlosen Helden hinter dem Tor mitteilt, dass das Tor geöffnet ist, endet die Quest.

Sohrabs Gold

Questgeber: Sohrab

Exp.: 150

Sohrab erzählt dir, dass seine ehemaligen Freunde Hulam und Sadik aus Amarna ihn um 1000 Goldstücke geprellt haben. Gibst du ihm 1000 Goldstücke, prellt er dich um die Belohnung. Das lohnt sich also nicht ...

Sohrabs Haus

Questgeber: wird automatisch gestartet, wenn du sein Haus betrittst

Exp.: 100

Nachdem du die Warenkisten aus Sohrabs Keller geholt und die leckeren Lebensmittel in seinem Haus gesehen hast, startet diese Quest, in der du nur etwas aus seinem Haus klauen musst. Er wird dir dann aber böse gesonnen sein, also spare dir die Quest bis zum Ende auf. Die Quest endet automatisch beim ersten Klau eines Items.

Diebstahl bei Sohrab

Questgeber: Sohrab

Exp.: 350

Sprichst du nach dem Klau nochmal mit Sohrab, merkt er, dass du etwas gestohlen hast. Verkaufe die gestohlenen Items

an einen Händler und es ist wieder alles in Ordnung.

Der namenlose Held

Questgeber: Der namenlose Held

Exp.: 200

Der namenlose Held, den du hinter dem Tor von Ishtar findest, sucht auch nach dem göttlichen Artefakt vom Tempel. Du zeigst ihm die Steintafel, die beweist, dass es sich nicht mehr in Varant befindet und er ist zufrieden. Du solltest nicht um eine Belohnung bitten!

Die Bruderschaft des Schläfers

Questgeber: Lester

Exp.: 100

Nachdem Lester hört, dass du Leute aus der Bruderschaft in Varant gesehen hast, trägt er dir auf, alles über sie zu erfahren. Berichte ihm von Caine und vom Tod der anderen Templer (Gor Na Ran, Gor Assur und Gor Timon) nachdem du Varant erobert hast.

Eine Karte für Diego

Questgeber: Diego

Exp.: 200

Diego braucht eine Karte der Gegend. Du kannst ihm mehrere verschiedene Karten anbieten, die Karte vom Tal von Aschdod ist die Richtige, er gibt dir 300 Goldstücke dafür.

Beliarturm

Felle für Amir

Questgeber: Amir

Exp.: 300

Amir, der Anführer des kleinen Nomadenlagers hinter dem Beliarturm braucht Felle. Löwen findest du in der Höhle direkt hinter dem Lager, bei Tabor dem Löwenjäger vor der Oase der Stadt Ugar oder in der Oase. Bringe ihm 5 Löwenfelle und 1 Trollfell und er belohnt dich mit einem Ring der Geschicklichkeit. Außerdem steht er fortan als Lehrer für Stärke und Geschicklichkeit zur Verfügung.

Wüstenwölfe am Turm

Questgeber: Merwan

Exp.: 300

Merwan machen die 12 Wüstenwölfe hinter dem Beliarturm Sorge. Wenn du sie für ihn erledigst, bekommst du 30 Goldstücke pro Fell.

Die Geister der Toten

Questgeber: Malik

Exp.: 500

Malik erzählt dir lang und breit von den Geistern der Toten Krieger, die auf dem alten Schlachtfeld zwischen dem Beliarturm und dem Pass umgehen. Du sollst sie für 500 Goldstücke für ihn erledigen. Die Geister sind allerdings nur nachts zu finden und sehr stark. Rüste dich mit einer starken Waffe aus, schlafe bis Mitternacht und nimm genügend Heiltränke mit. Du findest das Schlachtfeld, wenn du einfach dem Weg vom Turm zum Pass folgst. Am Ende eines recht steilen Weges aus den Bergen siehst du mehrere große Hinkelsteine, dort sind auch sonstige Überreste des Kampfes und mehrere Paladinkrieger und Varant-Kämpfer. Wenn du die Geister erledigt hast, berichte Malik davon, er gibt dir 500 Goldstücke als Belohnung.

Ein Schwert für Malik

Questgeber: Malik

Exp.: 200

Nachdem du für Malik Bote gespielt hast, hat dieser noch einen Auftrag für dich. Du sollst ihm ein gutes Schwert von Bayar bringen. Du hast 1000 Gold Verhandlungsspielraum. Bayar hat allerdings gerade zu tun und sein letztes gutes Schwert an den Arenaleiter von Aschdod verkauft. Gehe im 5. Kapitel, wenn du Zugang nach Aschdod hast zu Ibrahim in die Arena ([Die Arena von Aschdod](#)) und du gewinnst das Schwert als Hauptpreis. Bringe es zu Malik und du erhältst die 1000 Gold plus weitere 200 als Belohnung.

Der Beliarturm

Questgeber: Amir
Exp.: 500

Du versprichst Amir den Beliarturm einzunehmen. Nachdem du das getan hast, berichtest du Amir, der dir erst einmal nicht glaubt, sondern sich die Lage am Turm anschauen will. Dort erneut angesprochen, ist er sehr glücklich, und verspricht dir Hilfe im Kampf gegen die Assassinen, die du in Ugar gut gebrauchen kannst.

Der gefangene Nomade

Questgeber: Amir
Exp.: 100

Amir berichtet dir, dass die Assassinen im Beliarturm den Kundschafter Imir der Nomaden gefangen genommen haben. Nachdem du den Turm befreit hast, kannst du auch ihn frei lassen, er wird zurück zu den anderen gehen. Sprich ihn da erneut an um die Quest zu beenden.

Saids Nomadenlager

Waffenbündel

Questgeber: Said
Exp.: 100

Said braucht Waffen, du sollst 10 Waffenbündel für ihn in den Städten von Varant zusammensuchen. Hier findest du welche: Turan (2), Patara Lagerschuppen, Amarna Wachhaus, alten Schlachtfeld, Iskra, Turm vor dem Eingang zum Tal von Aschdod, Bahals Haus unten, verstecktes Treppenhaus zu den Katakomben im Haus der Kneipe in Ugar, Keller des Händlerhauses, Verdojas Versteck, u.v.m. ...

Alte Steintafeln

Questgeber: Mercurius
Exp.: 250

Du erhältst diese Quest erst, nachdem du von Almansor erfahren hast, wo sich die Gruft des untoten Magiers befindet. Mercurius kann dich nun die Sprache der Erbauer lehren. Nachdem du für 5 LP die Sprache der Bauern, für 10 LP die Sprache der Krieger und für 15 LP die Sprache der Gelehrten gelernt hast, ist diese Quest auch schon beendet.

Der Wassermagier Mercurius

Questgeber: Mercurius
Exp.: 150

Diese Quest startet, wenn man mit Mercurius fragt, was ein Wassermagier in Varant tut und wird bei Lord Baldwin beendet, wenn man in der Grabkammer war und Baldwin davon berichtet hat.

Greifenjagd

Questgeber: Schaban
Exp.: 250

Schaban hat Angst um seine Ziegen. Sie werden von ein paar Greifen bedroht, die sich bei dem Steinkreis oberhalb des Lagers befinden. Hast du sie erledigt, bekommst du von Schaban zur Belohnung ein Amulett.

Das göttliche Artefakt

Questgeber: Mercurius
Exp.: 500

Die Quest wird gestartet, wenn man Mercurius verspricht die Orks daran zu hindern an das Artefakt zu kommen, welches sich im Inneren der Pyramide befindet. Man muss aber zunächst die Unterquests [Die geheimnisvolle Höhle](#), [Skelron](#) und [Nemrosh](#) lösen, bevor man den Teleporter in der Höhle benutzen kann um in die Pyramide zu gelangen. In der Pyramide muss man in das Labyrinth eindringen, um an das Artefakt zu kommen. Man sollte, wenn man am Eingang des Labyrinths steht, sich rechts halten und immer den Gängen folgen, die mit Vobs, wie Fackeln oder Vasen, markiert sind. Man gelangt an eine Stelle, an der zwei Totenwächter stehen und rechts eine Truhe ist. Dort geht man geradeaus weiter und dann rechts um die Kurve. Man kommt an eine Säule und eine Ecke mit einer Truhe, drei Totenwächtern und drei Mumien. Dort befinden sich ein Taster (und ein Schalter der aber keine Funktion hat), der die letzte Tür zur Grabkammer öffnet. Nun muss man gegen zwei untote Hohepriester kämpfen. In der Truhe findet man allerdings nicht das göttliche Artefakt, sondern eine Steintafel, da das Artefakt bereits aus dem Tempel genommen wurde. Nun zeigst du Mercurius die

Steintafel um die Quest abzuschließen. Das geht aber erst, wenn du die Geheimnisse vom Aschdodtempel gelöst hast und bei Mercurius den Dialog “Ich werde die Orks an ihren Zielen hindern” bekommst.

Der Fluch von Tadmor

Questgeber: startet automatisch/Mercurius

Exp.: 250

Die Quest beginnt, wenn man im Labyrinth von Tadmor die Steintafel von Akasha gefunden hat. Es erscheinen viele Untote in der Pyramide und in den Ruinen bei der Ausgrabungsstätte Tadmor, die du beseitigen musst. Wenn alle tot sind, berichte dies dem Wassermagier Mercurius, der dir zum Dank ein paar Spruchrollen gibt.

Pantherjagd

Questgeber: Schaban

Exp.: 250

Schaban hat Angst um seine Ziegen. Sie werden von einem Rudel Panther bedroht, das sich ganz in der Nähe des Lagers befindet. Hast du sie erledigt sage Schaban Bescheid. Er bringt dir nun den Umgang mit dem Bogen bei.

Werbung um Selima

Questgeber: Ruslan

Exp.: 150

Ruslan und Selima wollen heiraten, aber Selimas Vater Kamal stimmt dem nicht zu. Kamals Frau Halima gibt dir den Tipp, dass ihr Mann von einer großen Tat sehr beeindruckt wäre. Darauf angesprochen will Kamal, dass Ruslan den Schwarzen Troll in den Bergen tötet und das Fell und die Hauer als Beweis mitbringt. Natürlich musst du für Ruslan diese Aufgabe bewältigen. Der Troll befindet sich unterhalb der Stadt Ugar auf dem mittleren Plateau. Man erreicht dieses am besten vom Karawanenlager hinter Lars’ Turm. Du benötigst die Jagdtalente “Felle nehmen” und “Zähne nehmen”. Bring die Trophäen zu Kamal, er ist beeindruckt. Du kannst nun die Quest bei Ruslan abschließen, er gibt dir das Amulett der Krieger und seine Hilfe bei einem Angriff auf die Assassinen. Man kann auch ein schwarzes Trollfell bei Merwan im Belarturm kaufen. Trollhauer kannst du auf dem Wandbrett bei Belasar in Amarna finden.

Lurker an der heiligen Quelle

Questgeber: Manuel

Exp.: 300

Nachdem du für Schaban die Panther getötet hast spricht Manuel der Schüler von Mercurius dich an, und bittet dich, die Lurker an der heiligen Quelle zu töten, damit er wieder unbehelligt Wasser holen kann. Die heilige Quelle befindet sich in der Einkerbung weiter in Richtung des Passes unten am Talboden. Du kannst auch runter ins Tal gehen und dich dann mit Blick in die Wüste nach rechts an der Felswand bewegen, bis du sie erreichst. Hast du die Lurker erledigt, melde dies Manuel. Er gibt dir zum Dank eine Verwandlungsspruchrolle des Löwen.

Snapperhäute für Bahram

Questgeber: Bahram

Exp.: 200

Bahram lagert mit einer Gruppe Nomaden am Rande der Wüste unterhalb von Saida's Lager. Er will, dass du ihm 12 Snapperhäute bringst. Es sind Wüstensnapper in der Nähe, links an der Felswand entlang, wenn du Richtung Wüste schaust, zu finden. Bringe Bahram die Felle und er steht ab sofort als Lehrer für Jagdtalente zur Verfügung.

Küstenwache

Questgeber: Said

Exp.: 500

Damit die Nomaden wieder fischen gehen können, sollst du Patara von den Assassinen zurückerobern. Dies ist eine Quest für die Nomaden, die Assassinen bekommen aber nichts davon mit, du kannst es also ruhig machen, auch wenn du noch Assassinenquests zu erledigen hast. Hast du alle Assassinen in Patara getötet gibt dir Said als Belohnung einen Kriegsbogen.

Alis Wüstenräuber

Questgeber: Said

Exp.: 300

Nachdem du Said auf die Eroberung von Aschdod ansprichst, erzählt er dir, dass die Nomaden von Alis Sippe der

Wüstenräuber bedrängt werden. Finde und beseitige sie. Sie befinden sich zwischen Beliarturm und der Ruinenstadt auf dem mittleren Plateau in der Felswand. Als Belohnung erhältst du von Said ein Elixier der Stärke.

Die Nomaden

Questgeber: Said

Exp.: 250

Du willst Suids Hilfe um Aschdod zu erobern. Dazu musst du erst das Vertrauen der Nomaden erlangen ([Vertrauensbeweis](#)).

Unsicherer Karawanenweg

Questgeber: Sanchez

Exp.: 250

Wenn man die Kornquest bei dem Müller Sanchez in Amarna annimmt, startet auch diese Quest. Man muss die Räuber an der Brücke beseitigen, die sich zwischen den Städten Amarna und Ugar befinden. Danach geht man zu Sanchez und schließt die Quest ab. Zur Belohnung erhält man 200 Goldstücke.

Teleportsteine

Questgeber: Mercurius

Exp.: 400

Bei Mercurius erhältst du die Quest alle Teleportrunen in Varant zu finden. Dies sind:

Küste von Varant	liegt bei Wegweiser bei Prampek
Nemroschs Orklager	liegt in Nemroschs Zelt / bei Voklo zu kaufen
Tempel von Tadmor	in Ruine in der Nähe von Gemnok mit Schalter außen und Feuerteufel
Tal von Aschdod	in Truhe im Turm vor dem Eingang zum Tal von Aschdod, Alvarez Truhe
Ugar	Zu kaufen bei Ishkra – (in V1.3 auch Osiris oder Othello)
Amarna	Mittlere Truhe hinten in Hassans Bereich der Kaserne von Amarna, bei Karim zu kaufen
Unbekannter Teleport in Varant	in Greifhöhle bei den Klippen unter dem Pass
Suids Lager	Bekommst du von Mercurius
Pass von Ishtar	Taschendiebstahl bei Kabir, in Belasars Truhe und in der Truhe im Turm am Pass
Beliarturm	In der Truhe im Erdgeschoss des Turms
Skelrons Höhle	Bekommst du von Tartaron
Tempel von Aschdod	zu kaufen bei Alfonso, im linken Nebenraum in Baal Handschars Grab, wenn du den Schlüssel aus dem Grab mitgenommen hast
Extra	Am Ende erhält man noch einen Teleport nach Patara von einem der Knochenkrieger am Strand

Hast du die 12 Teleportsteine geh zu Mercurius und schließe die Quest ab.

Karawane

Questgeber: Mustafa

Exp.: 250

Wenn man die Quest [Zugang zum Tempel](#) (von Aschdod) abgeschlossen hat, Hakoons Quest noch nicht gemacht und den Räuberhauptmann Mustafa nicht beseitigt hat, kann man für diesen Haruns Karawane überfallen. Die Quest startet bei Mustafa, nachdem man sich, als Bandit verkleidet, vorgestellt hat. Man nimmt nun die Hälfte der Räuber mit, indem man den Räuber Achmed anspricht und erobert Haruns Lager. Harun entkommt zwar, doch wenn die übrigen Assassinen tot sind, gibt einem Achmed den Auftrag Mustafa den Erfolg des Überfalls zu berichten, bei dem man die Quest schließlich beenden kann. Für diesen gefährlichen Auftrag erhält der Spieler von Mustafa dann seinen Beuteanteil: 100 Goldstücke. Diese Quest gefährdet weder die Quest mit Hakoon noch die bei denen Harun eine Rolle spielt und kann daher problemlos gemacht werden. In Verbindung mit der Hakoonquest kann man so die Räuber teilen, so dass der Angriff auf den Turm weniger gefährlich ist.

Der fremde Krieger

Questgeber: Hakoon

Exp.: 100

Du triffst den Nordmarkkrieger Hakoon in einer Hütte zwischen 2 Palmen unterhalb der Oase am Rande der Wüste. Er ist recht einsilbig. Sprich nochmals mit ihm, wenn du im Tempel von Aschdod und in Baal Handschars Grab warst. Bei ihm startet dann die Quest: [Krieger aus Nordmar](#).

Schakale

Questgeber: Jake

Exp.: 250

Wenn man an der Küste von Patara zu Pikes Korsarenlager schwimmt, kann man für den Korsaren Jake die Schakale beseitigen, die sich in der Nähe des Lagers befinden. Hierfür erhält man von Jake 100 Goldstücke. Die Quest wird dann beendet.

Tausche Schlüssel gegen Rum

Questgeber: Dylan

Exp.: 250

Wenn man den Korsaren Dylan, der zu Pikes Mannschaft gehört, fragt, was es zu trinken gibt, macht einem der Korsar einen Vorschlag: Der Spieler soll zu Pikes Korsarenschiff gehen und dort beim Korsaren Riley einen besonderen Rum kaufen. Als Lohn soll der Spieler einen Truhenschlüssel bekommen, den Dylan auf einer der beiden Inseln vor der Varantküste gefunden hat. Wenn man Dylan den Rum bringt, erhält man den Schlüssel und die Quest ist abgeschlossen. Der Schlüssel gehört zu einer Truhe, die auf der kleinen Insel gut versteckt ist (wenn man vom Strand zu ihr schwimmt auf der Rückseite). Sie enthält 50 Goldstücke und eine Schatzkarte. Siehe hierzu weiter die Quest: Schatzsuche in der Ruine.

Der Kampf um Aschdod

Questgeber: Said

Exp.: 200

Du entscheidest dich bei Said um Hilfe für die Eroberung Aschdods zu fragen. Er schickt dir seinen Neffen Djaudar zum Tunnel vor dem Tal. Sprich mit Djaudar und erledige die Assassinen im Dorf und im Tempel. Nun erscheinen Dämonen und Knochenkrieger im Tempel, erledige auch diese (Schatzkammer nicht vergessen) und du kannst bei Djaudar und Said die Quest beenden.

Westvariant



Gefährliche Oase

Questgeber: Dominikus
Exp.: 250

Nachdem du Dominikus die Pflanzen gebracht hast, hat er noch ein heikles Anliegen an dich. Er hat an der Oase im Nordosten des Gebietes seinen Kampfstab verloren. Gehe also (falls du nicht schon dort warst) zu den Alligatoren und suche hinten rechts in der Oase den Stab. Bringe ihn Dominikus zurück und er gibt dir 150 Goldstücke dafür.

Räuberbande im schwarzen Turm

Questgeber: Gargoron
Exp.: 300

Gargoron, der Paladin in der Festung in Westvariant will, dass du die Räuberbande im Turm in Westvariant erledigst. Zum Turm kommst du nur über die Brücke aus dem anderen Teil des Tals. Hast du den Auftrag erledigt, kannst du dir deine Belohnung von 500 Goldstücken abholen. (Achtung, manche Räuber springen die Rampe runter und du musst sie suchen, oder weggehen und sie dann neu an ihren Spawnpoints aufsuchen.)

Pflanzen für Dominikus

Questgeber: Dominikus
Exp.: 150

Dominikus will, dass du ihm 12 Pflanzen Nachtschatten besorgst. Du findest diese in 3 Höhlen im Nordwesten um die Oase herum. Bringe sie ihm und du erhältst als Belohnung einen wertvollen Trank.

Geheime Bibliothek

Questgeber: Uderus
Exp.: 350

Uderus sucht zwei goldene Innostatuen, die eine geheime Bibliothek in der Festung öffnen. Du findest die beiden Statuen beim Anführer einer Wüstenräuberbande im Südwesten des Gebietes und in einer Truhe in der Höhle einiger Goblins im Westen. Bringe sie zurück, sprich mit Uderus und öffne dann die Bibliothek. Wenn du am Buchständer liest, spawnnt ein starker Dämon und ein paar Untote. Beseitige sie und berichte Uderus davon.

Schatzsuche in der Westwüste

Questgeber: startet nach Lesen der Karte
Exp.: 10

In Westvariant findest du mithilfe der Schatzkarte von Amad ebenfalls einen Schatz!

Kapitel 5

Variant allgemein

Der Spitzel

Questgeber: Abdallah
Exp.: 100

Du wirst von einem Abdallah durch die Stadt verfolgt. Auf die Frage, was das soll, sagt er nichts sondern folgt dir einfach weiter. Du sprichst mit dem Wirt der Taverne, welcher dir steckt, dass es sich vermutlich um einen Spitzel handelt, der dich beobachtet. Er hat aber auch eine Idee, wie man ihn ablenken kann. Du sollst mit ihm gemeinsam zu ihm kommen, dann werdet ihr euch über einen ausgedachten Schatz in den Katakomben unterhalten, zu der der Wirt eine falsche Schatzkarte hat. Abdallah lässt sich davon reinlegen und versucht den Schatz zu heben. Du findest ihn in den Katakomben. An der Stelle, wo er gräbt ist aber tatsächlich der [Schatzsuche in den Katakomben](#). Du kannst nun den Schatz heben, sobald du das tust, greift dich aber Abdallah an und du musst ihn töten.

Die Arena von Aschdod

Questgeber: Ibrahim
Exp.: 500

Ibrahim veranstaltet Arenakämpfe. Für 250 Gold Einsatz kann man gegen die Gegner kämpfen. Man kämpft nacheinander gegen immer stärkere Gegner. Wer den Champion besiegt bekommt eine von Bayar gefertigte Waffe (siehe [Ein Schwert für Malik](#)). Besiege also nacheinander Ramon, Gor Na Ran und Sandro. Du musst sie ansprechen und ihnen in die Arena folgen. Dann nochmals angesprochen startet der Kampf. Looting ist hier erlaubt. Dann folgt der Champion Krumpek, für den du sogar 1000 Gold Einsatz zahlen musst und den du sogar töten musst. Du erhältst von Ibrahim den Preis, eine

Dämonenschneide. Wenn du die Arena verlässt gratulieren dir alle zu deinem Sieg, nur Wambek, der Ork schleppt dich direkt zum Orkschamanen, weil du einen Ork getötet hast. Dort wartet aber nur eine neue Quest auf dich (siehe [Nemrosh](#)).

Die Jäger von Aschdod

Questgeber: Selim
Exp.: 300

Der Händler Selim gibt dir den Auftrag nach den Jägern im Tal zu sehen und sie zu fragen, ob sie noch Pfeile, Bolzen oder ähnliches benötigen. Du musst mit Lopez, Sarbos und Wambek sprechen. Die drei brauchen aktuell nichts, Lopez will aber von dir, dass du ihm 12 Wüstenwolffelle bringst. Sarbos braucht 20 Varant-Snapperhäute und Wambek will 30 Fleischkeulen von dir. Du kannst dies alles hier im Tal erjagen, falls du die Tiere schon getötet hast, geh in der Wüste von Varant jagen, oder kaufe die Sachen bei Händlern. Als Belohnung erhältst du von den dreien 4 Heiltränke, einen Geschicklichkeitsring und ein Löwenfell. Selim belohnt dich mit 100 Gold für deine Arbeit.

Schatzsuche bei Aschdod

Questgeber: startet nach Lesen der Karte von Amad
Exp.: 10

Du findest mithilfe der Karte von Amad im Tal von Aschdod in einem Seitental einen Schatz!

Diebstahl in Aschdod

Questgeber: Suef
Exp.: 150

Dem Händler Suef wird regelmäßig Sumpfkraut gestohlen. Er verdächtigt den ehemaligen Sklaven Ferdinand. Sprich mit ihm, er streitet ab etwas mit dem Diebstahl zu tun zu haben. Angeblich raucht er gar nicht, wegen seiner Lunge. Nachts (ab 22h, bis Mitternacht schlafen und dann ansprechen geht aber auch) siehst du ihn allerdings rauchen (er wohnt auf dem mittleren Haus). Er behauptet das Zeug vom Templar Gor Timor bekommen zu haben, der im Jägerlager wohnt. Lege dich also dort mal um 3 Uhr nachts auf die Lauer, Gor Timor steht auf und geht Richtung Stadt. Folge ihm bis zu Suef und sprich ihn an, während er sich an Suefs Truhe zu schaffen macht. Er verspricht mit den Diebstählen aufzuhören, wenn du ihn nicht verrätst. Rede mit Suef, du bekommst zwar keine Belohnung, aber Diebe müssen ja zusammenhalten.

Audienz bei Almansor

Questgeber: Tempelwächter vor Aschdods Tempel
Exp.: 150

Du willst in den Tempel von Aschdod, der Tempelwächter lässt dich allerdings nicht rein. Erst sollst du von Almansor die Erlaubnis bekommen. Gehe also zu Alvarez dem Adepten von Almansor und frage ihn, was du tun kannst um eine Audienz bei Almansor zu erhalten. Wie immer musst du für die Leute im Lager einige Aufgaben erledigen. Das sind: [Die Jäger von Aschdod](#), [Diebstahl in Aschdod](#), [Die Arena von Aschdod](#) und [Tangrok und Kruschok](#).

Tangrok und Kruschok

Questgeber: Tangrok
Exp.: 200

Tangrok ist eifersüchtig, weil Kruschok größeres Vertrauen ihres Anführers Shak Arosh genießt. Sprich mit Kruschok und du merkst, warum Tangrok ihn nicht mag. Du bietest Tangrok an ihm zu helfen Kruschok bei Shak Arosh zu diskreditieren. Tangrok rät dir mit Wambek, einem Freund Kruschoks, zu sprechen. Wambek steht loyal zu Kruschok, du musst dir etwas einfallen lassen. Tangrok berichtet dir aber, dass er sehr gerne Rum trinkt. Du solltest dir 5 Flaschen Rum besorgen und dann Wambek ansprechen. Gib ihm die 5 Flaschen zu trinken, mehr oder weniger wird nicht funktionieren, und er erzählt dir im Suff, dass der Ork Tschampok weiß, dass Kruschok etwas Unehrenhaftes getan hat. Gehe also zu Tschampok in Ugar und frage ihn. Er will es dir nicht sagen, bis du ihm bewiesen hast, dass du ein ehrenhafter Mensch bist. Als Beweis erledigst du die Krokodile auf dem Weg zur Oase (oder zeigst ihm irgendwelche anderen Reptilienzähne). Er gibt dir dann einen Beweis für Kruschoks Tat. Zeige diese Shak Arosh, welche sogleich Kruschok mit Tangrok austauscht. Falls du später auf dem Weg zum Tempel bist und Kruschok, der dorthin geflohen ist, zu nah kommst greift er dich an, und du musst ihn erledigen.

Nemrosh

Questgeber: Shak Arosh
Exp.: 500

Shak Arosh ist unzufrieden mit der Leistung von Nemrosh. Da du ein starker Krieger bist, schickt er dich zu ihm um nach Artefakten aus dem Canyon zu fragen. Nemrosh hat nichts vorzuweisen und schickt dich wieder zurück. Shak Arosh

schickt nun dich in den Canyon um nach etwas zu suchen. Wenn du den Fokusstein im Canyon nicht schon im Rahmen der Quest [Die geheimnisvolle Höhle](#) gefunden hast, gehe nun in den Canyon und finde im hinteren unteren Bereich den Fokusstein bei dem Grab. Bring ihn zu Shak Arosh, der enttäuscht ist, dass es nicht mehr zu holen gab, dir den Fokus aber überlässt. Weiterhin trägt er dir auf Nemrosh als Strafe um die Ecke zu bringen. Dies sollte aber niemand merken. Geh am besten zu ihm, wenn er in seinem Zelt ist, dann seid ihr ungestört. Sprich mit ihm, er greift dich dann an und du erledigst ihn.

Zutaten für Alvarez

Questgeber: Alvarez
Exp.: 150

Nachdem er dir aufgetragen hat, dich im Lager nützlich zu machen, hat auch Alvarez selbst noch etwas für dich zu tun. Du sollst den Adepten Marquez aufsuchen, der sich in der Wüste aufhält um Kräuter für den Alchemisten Radomir zu suchen. Gehe also ins Orklager und rede mit Marquez. Er hat Angst vor den Nomaden und hat sich noch gar nicht aus dem Lager getraut und deswegen auch noch gar nichts gesammelt. Das bleibt also mal wieder an dir hängen. Du lässt dir von Marquez die Kräuterliste geben. Radomir braucht: 10 Heilpflanzen, 5 Heilkräuter, 5 Heilwurzeln, 10 Feuernesseln, 5 Feuerkräuter, 5 Feuerwurzeln, 1 Goblin Beere, 1 Drachenwurzel, 3 Snapperkraut, 5 Feldknöterich und 1 Kronstöckl. Bringe diese zu Alvarez und die Quest ist beendet. Wenn du später bei der Eroberung Alvarez tötest, kannst du die Pflanzen bei ihm wieder looten.

Feuergolemherzen

Questgeber: Charon
Exp.: 50

Als eine der drei großen Prüfungen sollst du für Charon in Ugar 5 Feuergolemherzen besorgen. Du findest Feuergolems in der Wüste und in den Bergen. Bring sie ihm und die Prüfung ist bestanden.

Skelettknochen

Questgeber: Almansor
Exp.: 300

Als eine der drei großen Prüfungen sollst du für Almansor in Aschdod 24 Knochen von Skeletten besorgen. Bring sie ihm und die Prüfung ist bestanden.

Dämonische Geister

Questgeber: Belasar
Exp.: 300

Als eine der drei großen Prüfungen sollst du für Belasar in Amarna einige ehemals von ihm erschaffene dämonische Geister beseitigen. Sie befinden sich hinter dem ehemaligen Schlachtfeld zwischen Beliarturm und Pass. Berichte ihm davon und die Prüfung ist bestanden.

Räuberische Orks

Questgeber: Tschampok
Exp.: 500

Der Ork Tschampok in Ugar gibt dir den Auftrag einige desertierte und räuberisch durch die Gegend ziehende Orks unschädlich zu machen. Sie befinden sich südlich von Ugar auf dem Weg nach Amarna links an der Felskante. Du erhältst dafür 300 Goldstücke von ihm.

Hungrige Sandcrawler

Questgeber: Harun
Exp.: 500

Nachdem du bei Alvarez in Aschdod warst hast du diese neue Quest bei Harun im Karawanenlager unterhalb von Ugar zu erledigen. Du sollst zur Sicherheit der Karawane die Sandcrawler in der Nähe der Karawane erledigen.

Geschäfte in Aschdod

Questgeber: Harun
Exp.: 500

Alvarez gibt dir den Auftrag nach dem Händler Harun zu suchen, der sich in der Karawane unterhalb von Ugar befindet. Alvarez will von ihm 5 Flaschen Wein aus Tharsos kaufen. Harun schickt dich auch zu seinen weiteren Geschäftspartnern

in Aschdod: Suef, Selim, Alfonso, Ortega und Ibrahim. Alfonso will 5 Waffenbündel, Selim 200 Jagdpfeile (keine normalen!), Suef 50 Sumpfkrautstängel, Ortega eine Kiste Erz und Ibrahim einen Teppich aus Mora Sul haben. Harun schickt dich zu Iskra in Ugar. Dort bekommst du den Teppich, einige Sumpfkrautstängel, falls du nicht genug hast, die Jagdpfeile und ein Waffenbündel. Er verweist dich für die Erzbox an Gasparino, der natürlich auch keine hat. Du kannst aber eine hinten links in der Mine finden, oder von Bayar bzw. Orthege zurückkaufen. Die Waffenbündel musst du in den Städten von Ugar und Aschdod klauen. Gehe nun wieder zu Harun und du bekommst Preise gesagt, für die du die Waren zu verkaufen hast: Teppich – 700, Waffenbündel – 2500, Wein – 500, Pfeile – 800, Erz – 300, Sumpfkraut – 1500. Halte dich an die Preise, nur bei Ortega kannst du 100 Gold mehr rausschlagen. Zum Schluss nochmal bei Harun vorbeischaun und die Abrechnung machen.

Kauf-/Fundorte - Wein aus Tharsos:

Asmund (Patarä), Ismael (Wasserhändler vor Amarna), Bahal (2), Othello (Ugar), Karim (Amarna), Volok (Orklager), Merwan (Beliarturm), Amads Wohnung im Händlerhaus von Ugar, Tartarons Keller, verstecktes Treppenhaus zu den Katakomben im Kneipenhaus, Hochparterre rechts im Haus der Händler.

Der Urdrahe

Questgeber: Amur

Exp.: 200

Amur im Tempel von Aschdod bringt dir die Schrift der Schwarzmagier bei, wenn du ihm Drachenblut bringst. Sanchez, der Torwächter von Aschdod sagt dir, dass ein Urdrahe in einer Höhle unterhalb des Beliarturm gesichtet wurde. Töte ihn und bring das Blut zu Amur. Er bringt dir nun die Schriften bei.

Räuber in den Bergen

Questgeber: Harun

Exp.: 200

Nachdem du bei Alvarez in Aschdod warst hast du diese neue Quest bei Harun im Karawanenlager unterhalb von Ugar zu erledigen. Du sollst zur Sicherheit der Karawane die Wüstenräuber auf dem mittleren Plateau über der Karawane erledigen.

Kopfgeldjagd in Aschdod

Questgeber: Hakam

Exp.: 350

Hakam, der Kommandant der Tempelwachen von Aschdod vertraut dir nicht. Als Zeichen deiner Loyalität sollst du den Wüstenräuber Tomaso in den Bergen hinter Aschdod beseitigen. Er befindet sich, wenn du den Bergpfad hochgehst und dich rechts hältst in einer Höhle im Wald.

Die Grabkammer

Questgeber: Almansor

Exp.: 350

Nachdem du von Almansor vom Grab des untoten Magiers gehört hast, versuchst du mehr herauszufinden, um dorthin zu gelangen. Du brauchst zunächst den Schlüssel zur Gruft, den Almansor in der Bibliothek in Aschdod versteckt hat. Almansor erzählt dir allerdings erst mehr darüber, wenn er dir vertraut. Dazu musst du bei Amru die 3 Stufen der Sprache der Schwarzmagier lernen und den Zugang zur Bibliothek erhalten. Nun sprichst du mit Almansor und stielst ihm den Schlüssel zu seiner Truhe in der Bibliothek. Um bis zu Almansors Truhe zu gelangen musst du mehrere Rätsel lösen: Im 1. Raum rechts kann per Schalter das Gitter zum 1. Raum links geöffnet werden. In der Truhe ist der Schlüssel für die Tür. Dahinter als Fleischwanze in den Raum links kriechen. Dort beide Hebel umlegen. Das Gitter weiter öffnet sich. Dort links kann man durch das Loch schießen und öffnet das Gitter. Das Alte Buch ist ein Schalter, der das Gitter gegenüber öffnet, dort rechts an der Wand im Gong ist der Knopf für den nächsten Raum. Links öffnet der Schalter das Gitter rechts, man kann mit Akrobatik über die Stachel springen. In der Truhe hier findest du einen Feuerring der ziemlich immun gegen Flammen macht. Mit ihm kann man durch das Feuer laufen. Die Räume links und rechts haben keinen Effekt, geradeaus findest du Almansors Truhe mit dem Schlüssel. Falls dort noch ein Energiefeld ist: Erst in den Nebenraum rechts gehen, indem man sich als Fleischwanze verwandelt. Dann innen den kleinen Schalter rechts neben den Eingang drücken, damit das Gitter geöffnet wird. Links neben dem Eingang ist ein Ringschalter, der den anderen Nebenraum öffnet. Nun kann man beide Räume betreten. Den Raum, wo man sich befindet, verlassen und in den anderen Raum hineingehen, wo man die beiden großen Schalter drückt, erst den linken, dann den rechten. Dann wieder in den ersten Raum gehen und dort ebenfalls erst den linken, dann den rechten Schalter drücken. Das Energiefeld verschwindet langsam. Ein paar Sekunden warten bis es weg ist, dann problemlos den letzten Raum betreten. Auf dem Weg aus der Bibliothek findest du auch endlich Caine. Erledige ihn und finde bei ihm zwei Zettel mit einem weiteren Hinweis für das Grab: Die Fackeln scheinen

wichtig zu sein. Man betritt nun das geheime Tal durch die Schattenläuferhöhle, den Wasserfall im Wald oder durch die Spalte hinter dem Dschungel-Bereich und muss nun 4 Drehschalter finden, die die Brücken zum Grab herausfahren lassen. Durch die Schattenläuferhöhle findet man zwei Schalter, die relativ nah beieinander sind und einfach zu finden sein sollten. Durch die Wasserfallhöhle und den 3. Eingang erreicht man die anderen beiden Schalter und kann nun über die Brücken in die Gruft gelangen. Am Ende des Raumes mit den Särgen sind zwei Fackeln rechts und links eines mit einem großen Stein verschlossenen Durchgangs. Die rechte Fackel ist ein Hebel. Drücke sie und besiege die Knochenkrieger dahinter. Dir wird Baal Handschar erscheinen, aber er ist schon nicht mehr hier.

Abrechnung mit Hakam

Questgeber: Djaudar
Exp.: 200

Djaudar will, dass du den Tempelwächter Hakam tötest, da dieser ehemals Djaudars Bruder dem Gott Beliar geopfert hatte. Nimm Hakams Schwert mit, denn nachdem du nochmal bei Djaudar warst sollst du auch Said davon berichten.

Djaudar braucht mehr Männer

Questgeber: Questgeber
Exp.: 350

Wenn man mit Hilfe der Nomaden Aschdod erobert hat, benötigt deren Anführer Djaudar mehr Männer.

1. Zwei Posten für den Eingang des Tals
2. Einen Schmied
3. Einen Händler

Die Posten erhält man von wenn man mit Said spricht. Wenn man Nemroschs Lager erobert und alle Assassinen und Orks dort erledigt hat, kann man danach den Sklaven Kurt fragen, ob er der Schmied sein will. Es kann sein, dass Assassinen/Orks aus dem Lager fliehen, diese findest du dann an der Pyramide. Schließlich kann man Ismael (zu finden in der Wüste zwischen Amarna und Ugar) als Händler verpflichten, wenn man vorher dafür gesorgt hat, dass er wieder in seinem Stamm aufgenommen wird. Näheres hierzu in der Unterquest Der Ausgestoßene. Wenn man Djaudar gemeldet hat, dass man alle Männer gefunden hat, wird die Quest bei ihm beendet.

Der Ausgestoßene

Questgeber: Ismael
Exp.: 350

Diese Quest ist eine Unterquest von [Djaudar braucht mehr Männer](#). Djaudar benötigt für Aschdod einen Händler. Der einzige, der hierfür zur Verfügung steht, ist der Wasserhändler Ismael, der sich in einem Zelt zwischen Amarna und Ugar aufhält. Ismael ist aber wegen einem Streit mit Kamil von seinem Stamm ausgestoßen worden. Man redet daraufhin mit Said, der dies bestätigt. Said ist nur bereit Ismael wiederaufzunehmen, wenn jemand für diesen bürgt. Dies kann man ruhig tun, obgleich Said den Spieler warnt, dass dann die Waffenbrüderschaft zwischen dem Spieler und den Nomaden erloschen ist und der Spieler keine Vorrechte mehr im Stamm besitzt. Dies ändert aber nichts am weiteren Spielverlauf. Wenn man damit einverstanden ist, stimmt Said zu und man kann Ismael melden, dass er wieder im Stamm aufgenommen wurde. Damit endet die Quest.

Zugang zum Tempel

Questgeber: Tempelwächter
Exp.: 350

Die Quest erhält man vom Tempelwächter von Aschdod. Sie wird abgeschlossen, wenn man von Almansor die Erlaubnis bekommen hat den Tempel zu betreten. Siehe hierzu [Audienz bei Almansor](#) und die Quests für die Magierprüfung: [Skelettknochen](#), [Feurgolemherzen](#) und [Dämonische Geister](#).

Passwache

Questgeber: Said
Exp.: 500

Nachdem du das Tor am Pass nach Ishtar geöffnet hast, gibt es bei Said eine neue Gesprächsoption dazu. Du sollst alle Assassinen am Pass besiegen, damit die Nomaden es wieder nutzen können. Hast du dies erledigt, sprich nochmals mit Said, zum Dank gibt er dir eine Drachenjägerarmbrust.

Tartaron

Questgeber: Tamara

Exp.: 200

Dein Entschluss Ugar zu erobern steht fest. Tamara gibt dir den Rat zuerst Tartaron zu beseitigen, da er der gefährlichste der Magier ist. Hast du das getan ist die Quest beendet.

Tamaras Brüder

Questgeber: Tamara

Exp.: 250

Für die Eroberung Ugars gibt dir Tamara den weiteren Ratschlag, ihre Brüder Bahram und Amir zu suchen. Bahram befindet sich mit einer Gruppe Nomaden unterhalb von Saida's Lager am Wüstenrand. Er wird dir im Kampf beistehen, nachdem du ihm bei der Jagd geholfen hast. Ihr trefft euch vor dem Südtor der Stadt. Tamaras anderen Bruder Amir findest du in einer kleinen Oase hinter dem Beliarthurm. Nachdem du den Turm eingenommen hast ([Der Beliarthurm](#)), hilft dir auch Amir bei der Eroberung Ugars.

Die Befreiung von Ugar

Questgeber: Tamara

Exp.: 800

Um Ugar zu befreien, musst du alle Assassinen in der Stadt töten. Es kann sein, dass einige in ihren Häusern bleiben oder herumlaufen, sodass du nicht im ersten Durchgang alle findest. Einige NPCs, so z.B. Gero, Sindbad oder die Sklaven sind dir wohlgesonnen, du erkennst dies an der weißen Schrift. Töte sie nicht! Außerdem ist es hilfreich auch die Tageszeit zu wechseln und so z.B. einmal Tagsüber und einmal nachts durch die Stadt zu gehen. Vergiss die Mine und den Kerker nicht. Hast du alle Assassinen getötet ist diese Quest geschafft, melde dich bei Tamara. Falls Assassinen geflohen sind, findest du diese bei Tabors Jagdlager.

Unheimliche Gestalten

Questgeber: Aram

Exp.: 200

Wenn du in der Gruft Baal Handschar getroffen hast und wieder zurück aufs Schiff willst, triffst du am Tor nach Patara Aram, der dir berichtet, dass sich am Strand 12 Knochenkrieger aufhalten, die jemanden suchen. Er bittet dich, sie zu beseitigen. (Loot sie alle, denn einer von ihnen trägt eine weitere Teleporttrune, die sehr praktisch ist.) Du kannst nun Aram mitteilen, dass sein Dorf wieder sicher ist.

Die Gefangenen von Aschdod

Questgeber: Todd

Exp.: 800

Im Kerker von Aschdod befinden sich ein paar Gefangene Sklaven. Nachdem du von den Magiern/Schirkuh/Hakam den Schlüssel zum Kerker genommen hast, gehe hinein und sprich mit ihnen. Nachdem du alle Assassinen in Aschdod getötet hast, gehen sie in ihre verdiente Freiheit hinaus.

Die Befreiung von Amarna

Questgeber: Stan

Exp.: 600

Der Sklave Stan in Amarna fordert dich auf Amarna zu befreien. Wenn er dir vertraut, hilft Said dir im Kampf. Du kannst dir Ruslans Männer als Unterstützung mitnehmen ([Kampf um Amarna](#)). Falls bei einer erfolgreichen Eroberung Assassinen fliehen, findest du diese am Pass. Sind in der Mühle und in der Festung alle Assassinen getötet sprich mit Ruslan, Stan und Said.

Die Befreiung von Aschdod

Questgeber: Mercurius

Exp.: 800

Du entscheidest dich, Aschdod für die Nomaden zu erobern. Dafür musst du alle Assassinen und deren Freunde im Tal von Aschdod beseitigen. Dazu gehören die Eingangshöhle, das Jägerlager, das Lager im Zentrum und der Tempel. Es ist hilfreich auch die Tageszeit zu wechseln und so z.B. einmal Tagsüber und einmal nachts durch die Stadt zu gehen um alle Gegner zu finden. Falls bei einer erfolgreichen Eroberung Assassinen fliehen, findest du diese bei Tabors Jagdlager. Sprich dann mit Mercurius, er gibt dir als Belohnung ein Amulett der Krieger.

Kampf um Amarna

Questgeber: Said

Exp.: 200

Du hast dich entschieden Amarna zu befreien ([Die Befreiung von Amarna](#)). Said gibt dir Ruslan und ein paar Männer als Unterstützung mit. Ihr trefft euch oben am Weg, und du kannst entscheiden, ob sie dir in der Mühle oder in der Festung helfen sollen. Sind in der Mühle und in der Festung alle Assassinen getötet sprich mit Ruslan und Said.

Das Orklager in der Wüste

Questgeber: Mercurius

Exp.: 400

Mercurius gibt dir bei dem Dialog zur Quest [Das göttliche Artefakt](#) den Auftrag Nemroshs Orklager zu beseitigen. Nachdem die Orks beseitigt sind, kann man dies nun, unabhängig von der Artefaktquest, Mercurius zurückmelden. Die Quest ist damit beendet.

Kapitel 6

Auf hoher See

Seeschlacht

Questgeber: automatisch/Harald

Exp.: 500

Auf See gibt es einen erneuten Orkangriff. Nachdem alle Orks besiegt wurden kannst du die Quest bei Harald abschließen und bei Lord Baldwin weiter segeln.

Athanos

Das Heer der Untoten

Questgeber: startet im Grab von Baal Handschar

Exp.: 800

Diese Quest startet, wenn du in Varant den Geist Baal Handschars triffst. Er sagt dir, dass Athanos sein nächstes Ziel ist. Du berichtest Lord Baldwin davon, und nachdem du in Varant alles erledigt hast, geht es sofort nach Athanos. Ihr kommt allerdings zu spät, die Insel ist schon angegriffen worden. Nachdem du Hafen und Dorf befreit hast ([Untote am Hafen](#), [Untote im Dorf](#)) und Baldwin davon überzeugt hast, dass du den Kampf gegen die Untoten aufnehmen kannst, teleportierst du dich in die Geheime Bibliothek um Seian davon zu berichten. Nachdem ihr eine Lösung gefunden habt, wie du in die Burg gelangen kannst ([Zugang zur Burg](#), [Lord Sintrams Rune](#)) besiegst du den Knochenfürsten Finisterre. Nachdem du deinen Erfolg bei Seian und Baldwin gemeldet hast, ist die Quest beendet.

Untote am Hafen

Questgeber: Lord Baldwin

Exp.: 400

Am Hafen befinden sich viele Untote, hast du sie alle erledigt, kannst du durch das Tor zum Dorf gehen. Die Quest endet mit der Rückmeldung bei Lord Baldwin.

Untote im Dorf

Questgeber: Lord Baldwin

Exp.: 500

Im Dorf befinden sich viele Untote, hast du sie alle erledigt – oder Finisterre besiegt - endet die Quest und du kannst deinen Erfolg bei Lord Baldwin rückmelden.

Zugang zur Burg

Questgeber: automatisch, vor verschlossenem Burgtor

Exp.: 200

Da das Burgtor verschlossen ist, kommst du nicht in die Burg. Du kannst allerdings weiterhin die Teleportrupe in die geheime Bibliothek benutzen. Dort triffst du Seian, der eine weitere Idee hat, wie du in die Burg gelangen könntest ([Lord Sintrams Rune](#)). Hast du Finisterre besiegt, endet diese Quest automatisch.

Suche nach Überlebenden

Questgeber: Lord Baldwin

Exp.: 300

Einige Dorfbewohner konnten fliehen, finde sie alle und sprich mit ihnen. Jutta sucht weiterhin nach einer Nachricht von Fred, Klaus möchte wissen, wie es seinen Eltern geht.

1. Fred in der Höhle im Wald nahe bei Hermanns Weide
2. Ralf in der Alten Mine
3. Klaus in seinem Haus auf dem Wall am Ufer
4. Hinz und Kunz im Schmugglerversteck
5. Charlotte, Hermann, Jutta, Anna, Johann, Dorothee in der Roten Mine, hinter dem Eingang durch das Schmugglerversteck

Wenn du die Untoten besiegt hast, kannst du ihnen das ebenfalls mitteilen, sie gehen dann zurück zum Dorf und du kannst die Quest bei Baldwin rückmelden.

Untote im Wald

Questgeber: Lord Baldwin

Exp.: 500

Im Wald befinden sich viele Untote, hast du sie alle erledigt – oder Finisterre besiegt - endet die Quest und die kannst deinen Erfolg bei Lord Baldwin rückmelden.

Untote in der Burg

Questgeber: Lord Baldwin

Exp.: 800

In der Burg befinden sich viele Untote, hast du sie alle erledigt – oder Finisterre besiegt - endet die Quest und die kannst deinen Erfolg bei Lord Baldwin rückmelden.

Lord Sintrams Rune

Questgeber: Seian

Exp.: 500

Lord Sintram wurde mit einer Teleportrune begraben, die einen in den Thronsaal bringt. Um den Sarg zu öffnen benötigst du allerdings einen Schlüssel, der in einer Truhe unterhalb des Steinkreises auf dem Hügel hinter dem Wachturm liegt. Spring dort vorsichtig herunter und besorge dir den Schlüssel, mit dem du sogleich in die Krypta gehst. Im Sarg findest du die Rune, die allerdings unbrauchbar ist. Seian muss sie erst aufladen, dies dauert einen Tag. Dann hat er eine Teleport-Spruchrolle für den einmaligen Gebrauch erstellt (Achtung, diese ist bei den Spruchrollen, nicht bei den Runen.). Teleportiere dich in den Thronsaal und erledige Finisterre.

Mendozas Pirateninsel

Die Insel der Korsaren

Questgeber: Baldwin

Exp.: 250

Diese Quest wird freigeschaltet, wenn man in Ugar dem Korsaren Klaas die Karte abgenommen und dies Lord Baldwin mitgeteilt hat. Man kann dann ab dem 6. Kapitel zur Korsareninsel segeln. (in der Version 1.3 ging das erst nach Irdorath). Nachdem man die Ambient-Korsaren beseitigt hat, spricht man mit dem Korsaren Sam, der bereit ist zu sagen wo sich Mendoza befindet, wenn der Spieler ihm hierfür Mendozas Tagebuch bringt. Dieses haben meuternde Korsaren in ihrem Besitz genommen, die nun mit Hilfe des Tagebuchs Mendozas Schatz suchen, den der Korsar auf den Nachbarinseln versteckt haben soll. Es werden nun die beiden Unterquests [Das Tagebuch des Korsaren](#) und [Mendozas abtrünnige Crew](#) gestartet. Das Tagebuch besteht aus zwei Büchern, die die beiden Anführer der Meuterer in ihrem Inventar haben. Einer der beiden Anführer befindet sich auf der größeren *Scavengerinsel*, der andere auf der kleineren *Moleratinsel*. Wenn man die Meuterer getötet hat, wird die Quest [Mendozas abtrünnige Crew](#) bei Sam abgeschlossen, wenn man ihm die beiden Tagebücher bringt, die Quest [Das Tagebuch des Korsaren](#). Danach erhält man von Sam die gewünschte Information. Nun teilt der Spieler Sam mit, dass er Mendozas Schatz suchen will. Als Sam dies hört, greift er den Spieler an, da er ebenfalls hinter Mendozas Gold her ist. Nachdem Sam tot ist, meldet man Lord Baldwin, dass Mendoza nach Drakona geflüchtet ist. Dann wird die Quest [Die Insel der Korsaren](#) abgeschlossen. Auch die Quest [Piratengold](#) wird bei diesem Dialog mit Baldwin beendet.

Mendozas abtrünnige Crew

Questgeber: Sam

Exp.: 350

Weiteres in der Hauptquest [Die Insel der Korsaren](#).

Das Tagebuch des Korsaren

Questgeber: Sam

Exp.: 100

Weiteres in der Hauptquest [Die Insel der Korsaren](#).

Mendozas Schatz

Questgeber: Lesen der Schatzkarte von Sam

Exp.: 250

Du findest beim Korsaren Sam eine Schatzkarte, in der 12 verschiedene Stellen auf der Moleratinsel und der Scavengerinsel angegeben sind. Beim Lesen der Karte wird die Quest [Mendozas Schatz](#) gestartet. Du musst alle 12 Stellen aufsuchen

und dort graben. Es befindet sich in jedem Schatzversteck, neben einigen anderen Items, jeweils ein Zettel mit einem Buchstaben. Wenn du alle 12 Zettel zusammen hast, ergeben diese 12 Buchstaben einen Hinweis auf das tatsächliche Schatzversteck, in dem Mendoza, neben viel Gold, auch einige wertvolle Tränke verborgen hat. Bei Grab Nr. 1 muss man sich besonders in Acht nehmen, da ein Pulverfass explodiert und dem Spieler Schaden zufügt. Man kann dies umgehen, wenn man das Fass mit einer Fernkampf-Waffe vor dem Ausgraben beschießt. Man muss nun, wenn man alle 12 Hinweise bekommen hat, einfach nur die Buchstaben der Zettel 1-12 hintereinander lesen um den Hinweis *neben dem Zelt* zu bekommen. Es gibt nur ein Zelt und dieses befindet sich im Lager der Korsaren. Die Schatzstelle befindet sich zwischen dem Zelt, einigen Fässern und einem Holzgestell. Beim Ausgraben des Schatzes wird die Quest beendet.

Vengard



Die Festung

Questgeber: Gernot

Exp.: 500

Bevor du dem König Bericht erstatten kannst, sollst du noch die Orks beseitigen, die den Hafen und die Hafenfestung besetzen. Du kannst Erik, Volker, Konrad und Bertram als Verstärkung mitnehmen. Du musst alle Orks beseitigen, gehe also bis du einen Questlog hast, dass alle Orks unschädlich gemacht worden sind, davon aus, dass sich irgendwo noch welche verstecken. Beliebte Orte, die man vergisst, sind einzelne Häuser im Hafen, den Kerker auf der rechten Hinteren

Seite der Hafenfestung und die verschiedenen Dachgeschossräume der Festung. Ein besonderer Ork hat noch einen Extra-Questlog, und zwar der, der mit einem Horn ständig nach Verstärkung ruft, bis du ihn erledigst (dann können aber immer noch irgendwo welche stecken). Hast du alle Orks beseitigt, melde dies Gernot zurück. Nun kannst du auch endlich mit König Rhobar reden (Teleportrupe).

Wertvolle Innosstatuen

Questgeber: Umrich

Exp.: 300

Diese Quest wird vom Feuermagier Umrich vergeben und bei ihm abgeschlossen. Es sind 3 Innosstatuen zu suchen:

1. Auf dem Weg vom Hafen zur Stadt, kurz vor der Brücke links abbiegen ins Grüne, da kommt ein Steinkreis, dort auf dem Mittelstein.
2. Wenn man vom äußeren Orklager in Richtung Kriegergrab pilgert, durchschreitet man kurz einen kleinen Talkessel voller Gestrüpp und Pestratten. Dann wieder hoch auf den Weg, dieser führt einen durch einen kleinen Felsentunnel Richtung Westen. Vor diesem Tunnel aber abbiegen, da kommt ein Rudel Wölfe und bevor man am Ende wieder ins Wasser fällt trifft man auf 3 Steingolems - die bewachen die Statue (auf der Karte in dem grünen Gebiet wo "Nach Faring" steht).
3. Direkt unter dem Steinkreis im Süden in einer Mini-Höhle. Man kommt nur von Unterwasser aus hin. Der Eingang ist ziemlich mittig zu dem Steinkreis oberhalb.

Das Grab des Nordmarkkriegers

Questgeber: Zettel

Exp.: 10

Bei einem toten NPC im Hafen von Vengard findet der Spieler einen Zettel, der von dem Grab eines Nordmarkkriegers in den Bergen von Vengard berichtet. In diesem Grab findet man ein Nordmarschwert, einen Nordmarhelm und einen Runenschild. Der Weg dorthin ist mit Goblins und Ogern gepflastert.

Orks in Vengard

Questgeber: Cobryn

Exp.: 800

Cobryn berichtet, dass die Orks die Stadt Vengard eingenommen haben. Man sollte diese aber erst angreifen und töten, wenn die Quest [Eine Verschwörung](#) beendet hat, die nach der Quest [Verschwundener Schmuck](#) gestartet wird. Wenn alle Orks tot sind, meldet man dies Cobryn, der einem, im Namen des Königs, die Paladinrüstung übergibt. Die Quest wird dann abgeschlossen.

Das Belagerungsheer

Questgeber: Cobryn

Exp.: 800

Cobryn berichtet, dass die Orks außerhalb der Barriere Vengard nach wie vor belagern. Wenn man vom König den Teleport nach draußen bekommen hat, landet man direkt vor die Füße des Orkfeldherren. Wenn man das große langgezogene Lager der Orks beseitigt hat und dies Cobryn meldet, wird die Quest beendet.

Besorgungen für den Vogt

Questgeber: Vogt Berthold

Exp.: 300

Wenn man im 4. Kapitel dem Vogt Berthold die Erzkisten übergeben hat, hat dieser weitere Wünsche. Der Vogt benötigt noch 10 weitere Erzkisten, die man im 6. Kapitel u.a. bei den Orks in Myrtana und Nordmar finden kann. Ferner möchte er: 30 Brote, 300 Bolzen, 20 Heilelixire und 20 Feuerballspruchrollen. Die Spruchrollen muss man herstellen, wenn man nicht genug dabei hat oder die Händler nicht mehr so viel haben sollten (Xardas hat sehr viele). Wenn man Berthold alles gegeben hat, wird die Quest beendet.

Lees Rache

Questgeber: Lee

Exp.: 400

Wenn man beim Erzclan Lee trifft, möchte er vom Spieler einen Teleport haben um sich an Graf Harax und Lord Reginald zu rächen. Da man den eigenen selber benötigt, muss man einen weiteren finden. Einer wird in einer Truhe in Vengard zu

finden sein. Einen weiteren hat der tote Paladin Hector im Inventar, den man im Burghof von Gotha finden wird, einen dritten findet man im Inventar von Rufus, dem untoten Kommandant von Gotha. Man kann Lee aber erst den Teleport geben, wenn man die Quest [Eine Verschwörung](#) abgeschlossen hat.

Wenn dies der Fall ist, teleportiert sich Lee in den Thronsaal von Vengard. Man verspricht ihm dort Graf Harax und Reginald aus der Burg zu locken. Lee verlässt nun die Burg und wartet auf dem Weg, der zur Stadt führt. Man spricht nun mit Lord Harax der den Spieler mit Lord Reginald und zwei Leibwächtern begleitet. Bei Lee angekommen, kämpft man gegen Harax und die anderen und tötet sie. Im Anschluss wird die Quest bei Lee abgeschlossen.

Botschaft für Ganelun

Questgeber: Graf Harax

Exp.: 100

Wenn du in Vengard mit Graf Harax sprichst, übergibt er dir ein versiegeltes Schreiben für seinen Sohn Ganelun, der Paladin auf deinem Schiff ist. Du kannst den Brief so übergeben oder den Brief lesen, was Ganelun allerdings gar nicht gefallen wird. Doch dies wird keine Konsequenzen haben. In beiden Fällen wird die Quest bei Ganelun beendet.

Der Beliartempel des Westens

Questgeber: Xardas

Exp.: 800

Nachdem man von Xardas das Drachenfeueramulett erhalten hat, rät er einem, noch drei wertvolle Artefakte zu suchen, nämlich das Schwert Uriziel, welches immer noch im Schläfertempel ist, eine magische Erzzüstung, welche in Isagrath, dem Beliartempel des Nordens bewahrt wird und einen magischen Helm, den man in Aurarath, dem Beliartempel des Westens, finden kann. Xardas übergibt dir nun den Schlüssel zu seinem Keller. Dort entdeckst du Buchständer, die über alle vier Beliartempel berichten und die Truhe, wo die Teleportsteine zum Schläfertempel, nach Isagrath und Aurarath zu finden sind.

Man teleportiert sich nach Aurarath und kämpft sich den Weg zu den Ruinen durch, wo man eine Truhe findet. In dieser gibt es den Hinweis, dass Aurarath nicht vollkommen zerstört ist. Es gibt noch einen unterirdischen Saal, dessen Tür allerdings verschlossen ist. Den Schlüssel findet man beim letzten Berg an einer Säule, wo er in einer Truhe bewahrt wird. Mit dem Schlüssel geht man zurück zu dem Berg, wo sich die Ruinen befinden und steigt den sehr langen Weg hinab, der zu dem geheimen Zugang führt. Der Saal wird von sehr vielen untoten Rittern und einigen untoten Magiern bewacht. Man muss fünf Türen öffnen um in den Raum zu gelangen, wo sich der Helm befindet. Diese Schlüssel werden in fünf Truhen aufbewahrt, die von den fünf Magiern von Aurarath bewacht werden.

Um alle Schlüssel zu finden, gehe folgendermaßen vor:

Halte dich vom Eingang immer rechts. Du kommst durch eine Tür und gelangst zum **3. Schlüssel**. Gehe dann zurück und halte dich weiterhin rechts, wobei du erst an einer Leiter vorbeikommst (oben gibt es eine Trank-Truhe) und dann bei einer Höllenbestie rauskommst. Halte dich weiter rechts, und gelange zu einem Treppenhaus, in welchem du einen Abstecher nach oben machen kannst, dort geht es aber nicht weiter, also wieder zurück, und diesmal im Treppenhaus bis unten und weiter rechts gehen. Du kommst in einer Sackgasse bei einem weiteren Magier raus, der den **2. Schlüssel** bewacht. Gehe zurück, du kommst wieder bei der Höllenbestie vorbei, wo du nun den dritten Weg (rechts) nimmst. Laufe weiter immer rechts, du kommst in einem Turmzimmer raus, wo sich ein weiterer Magier und der **4. Schlüssel** befinden. Laufe nun zurück zum Plateau, wo der 3. Schlüssel war. (Falls du das nicht wiederfindest, springe zum Boden runter und nimm von dort den einzigen Weg hoch. Gehe erst Links, dann rechts, im Treppenhaus mittig rechts, bei der Höllenbestie links. Du bist nun wieder auf dem Weg, den du anfangs genommen hast. Du musst dich also nur noch links halten, um zum Plateau des 3. Schlüssels zu gelangen.) Gehe von dort den Weg zurück, halte dich an der 1. Gabelung rechts und an der 2. wieder rechts. Halte dich geradeaus, du kommst an einem Raum mit Leiter vorbei. Biege im nächsten Raum halbrechts (1 Uhr) ab, dann halblinks (11 Uhr) und du gelangst an eine Wendeltreppe. Gehe links hoch und dann rechts, und du triffst den Magier mit dem **5. Schlüssel**. Nun kannst du runter bis zum Boden gehen (zur Not geht auch springen). Dort findest du viele Knochenritter und den letzten Magier, der 2 Schlüssel bei sich hat. Einen Schlüssel für die Truhe, in der der **1. Schlüssel** ist, und einen für das Gitter etwas weiter an der Wand, in der sich ein Teleporter befinden, mit dem du dich nachher wieder aus Aurarath hinaus teleportieren kannst. Du musst nun wieder zurück zum Plateau mit dem 3. Schlüssel, von dem wir gerade schon gestartet sind. Von dort hältst du dich rechts, geradeaus, rechts, sowie rechts und gelangst zu den 5 Türen, die du mit den Schlüsseln öffnen kannst. Hinter der letzten findest du den Helm! Gehe nun zu Xardas und berichte ihm. Die Quest ist damit beendet.

Ein Novize hinter Gittern

Questgeber: Nolan

Exp.: 150

Wenn man den Diener John anspricht, erfährt man, dass es in der Burg von Vengard einen geheimen Kerker gibt. Der

Eingang hierzu befindet sich hinter einem Schrank im Festsaal der Burg. Der Schalter, der den geheimen Eingang öffnet, befindet sich links davon, links von diesem ist der große Kamin. Man wird jetzt beim Betreten des Kerkers von der Kerkerwache angesprochen, aber da man Paladin ist, lässt einen diese schließlich vorbei. Sprich nun mit dem Gefangenen Nolan und die Quest ist beendet.

Nolan

Questgeber: Nolan

Exp.: 100

Wenn man Nolan im Gefängnis findet und ihn fragt, ob er bei den Rebellen mitmachen will, muss man diesen erst befreien. Siehe hierzu Ein Novize im Kerker. Nachdem Nolan frei ist, gibt man ihm den Teleport zu Aidan, den man in dessen Burg gefunden hat. Danach geht man selber zu Aidans Burg, wo Nolan bereits auf einen wartet. Man bekommt den Teleport von ihm zurück und meldet nun Aidan, dass Nolan bei den Rebellen mitmachen wird. Die Quest wird dadurch beendet.

Flucht aus dem Kerker

Questgeber: Nolan

Exp.: 150

Wenn man die Quest [Verschwundener Schmuck](#) beendet hat, kann man Nolan mitteilen, dass man von seiner Unschuld überzeugt ist. Aber wie an der Wache vorbeikommen? Du redest nun mit dem Kerkermeister Ottokar, der schon lange keine schöne Frau mehr im Kerker gesehen hat. Daraufhin beschließt Roland der Königin ein Kleid zu stehlen, welches man in deren Kleiderschrank findet. Nun überredet man Nolan das Kleid anzuziehen. Der Kerkermeister ist hin und weg von dem verkleideten Nolan, dass er die Täuschung gar nicht bemerkt und Nolan und Roland passieren lässt. Man kann nun mit Nolan ungehindert die Burg verlassen und begibt sich das große Zelt vor dem Burgtor. Dort erhält man das Kleid zurück und kann die Quest beenden. Das Kleid kann man noch in Tamora gebrauchen.

Angriff auf Vengard!

Questgeber: Thordir

Exp.: 400

Wenn man die Quest [Das Ritual von Gotha](#) beim König abgeschlossen hat, soll man dem Paladin Thordir mitteilen, dass die Orks bald angreifen werden. Sobald man den Dialog mit Thordir beendet hat, geschieht dies auch. Wehre den Angriff ab und töte alle Orks. Teile dann dem König mit, dass der Angriff abgewehrt ist. Die Quest wird damit beendet.

Kundschafter vor Vengard

Questgeber: Markus

Exp.: 250

Wenn man die Burg verlassen darf, kann man für den Paladin Markus die Orkkundschafter beseitigen, die sich vor der Burg befinden. Ein Späher befindet im Zelt vor dem Burgtor, zwei andere wiederum sind unterhalb der Zugbrücke und der vierte versteckt hinter Büschen, wenn man Richtung Stadt geht. Außer diesen vier gibt es noch drei weitere Orks, die zwischen der Stadt und der Burg hin und her patrouillieren. Wenn man alle sieben Kundschafter beseitigt hat, kann man die Quest bei Markus beenden.

Überlebende in Vengard

Questgeber: Thordir

Exp.: 250

Der Ritter Thordir fragt sich, ob es in der Stadt unterhalb der Burg noch Überlebende gibt. Vorher kannst du dir beim Paladin Markus, der ebenfalls auf dem Übungsplatz in der Burg zu finden ist noch ein bisschen Unterstützung holen. Um mit ihm zu sprechen musst du aber erst die Vorposten der Orks direkt hinter dem Burggraben besiegen. Unten im Dorf findest du einzig Elric in einem Haus mit verschlossener Tür. Es gibt aber noch eine Höhle, vor deren Eingang ein Feuer brennt, du findest sie direkt links, wenn du von der Burg zum Tor gehst, bei dem Bauernhof. Dort drin findest du noch Hutch und 2 Frauen. Bringe alle vier in die Burg (im Thronsaal kannst du sie ansprechen, dass ihr da seid). Nun kannst du die Quest bei Thordir zurückmelden.

Verschwundener Schmuck

Questgeber: Nolan

Exp.: 300

Diese Quest wird bei Nolan gestartet, wenn man diesen fragt, warum er eingesperrt wurde. Der Königin wurde ihr Schmuck gestohlen und Nolan wird verdächtigt der Dieb zu sein. Dieser beteuert aber seine Unschuld. Roland beschließt

die Hofdamen der Königin zu befragen. Die Hofdame Waltraut teilt Roland mit, dass die Zofe Rosemari für die Verwahrung des Schmucks zuständig war. Von der Zofe Rosemarie wiederum erfährt man, dass Lord Reginald vom König beauftragt wurde den Diebstahl aufzuklären. Man redet nun mit Reginald, der aber nicht sehr kooperativ ist. Man erfährt aber immerhin, dass Albert, der Sekretär des Königs, der Zeuge ist, der Nolan belastet hat. Albert behauptet, dass Nolan Schmuck bei sich trug, obwohl dieser das bestritten hat. Wenn man mit Albert geredet hat, berichtet man Nolan davon. Dieser aber sagt, dass Albert lügt. Beim zweiten Gespräch mit Albert verstrickt sich dieser in Widersprüche. Nun befragt man nochmal die Zofe Rosemarie. Die Zofe berichtet nun, dass das Schloss des Schrankes nicht aufgebrochen wurde. Das heißt, dass der Täter einen Schlüssel gehabt haben muss. Außerdem hatte eine Wache vor dem Raum Dienst. Um den Namen der Wache zu erfahren, muss man mit dem Burghauptmann Flavius sprechen. Von Flavius erfährt man, dass es sich um den Gardisten Dietmar handelt. Wenn man mit diesem spricht, kommt man nicht weiter. Roland beschließt nun alle Truhen der Verdächtigen zu untersuchen und findet bei Dietmar (Truhe auf dem Dachboden der Burg) einen Brief, der diesen belastet. Dietmar ist nun bereit alles zu sagen. Er will sich mit Roland um Mitternacht in der Gruft der Könige zu treffen, die sich in den Räumen, beim hinteren Teil des Burghofes, befinden. Vor dem Eingang trifft man den Gardisten Brown, der etwas zu rauchen haben will. Ob man ihm was gibt oder nicht ist aber unerheblich. Man betritt nun die Gruft und findet den toten Dietmar. Man findet bei ihm einen Zettel, der einen Hinweis auf Rhobars Sarg gibt. Dieser Sarg befindet sich in den unteren Räumen. Die Tür zur Königsgruft lässt sich aber erst öffnen, wenn man den Schlüssel hat, der in Browns Inventar zu finden ist. Dieser greift mit seinen Leuten Roland an, als dieser in die Königsgruft eindringen will. Im Sarg findet man schließlich den Schmuck der Königin. Außerdem entdeckt man dort einen goldenen Ring, in dem ein "R" eingraviert ist. Das selbe "R" steht auch in einem Schreiben, welches man Brown abgenommen hat. Der Ring scheint dem Anführer der Diebe zu gehören, den er wohl, als er den Schmuck versteckte, verloren hatte. Der wertvolle Ring lässt außerdem darauf schließen, dass dieser einer hochgestellten Persönlichkeit gehören muss. Man spricht nun mit Lord Reginald, der überraschenderweise zugibt, dass ihm der Ring gehört. Er behauptet aber, dass der Ring ihm gestohlen wurde. Reginald ist aber dann sehr erschrocken, als er hört, dass der Schmuck wieder da ist. Man geht nun zur Königin und übergibt ihr den Schmuck. Gleichzeitig bittet man sie Nolan freizulassen, da sich dessen Unschuld herausgestellt hat. Aber die Königin lehnt ab Nolan freizulassen. Roland vermutet, dass Lord Reginald schon vorher wusste, dass die Königin nichts gegen ihn unternehmen würde und es in Kauf nimmt, dass Nolan das Bauernopfer dieser Intrige ist. Scheinbar hat Reginald die Königin in der Hand. Der Lord ist daher nicht zu überführen. Da Nolans Unschuld sich aber herausgestellt hat, beschließt du ihn aus dem Kerker zu befreien. Dieses teilst du Nolan nun mit. Die Quest ist damit beendet.

Waffenbündel für Wieland

Questgeber: Wieland

Exp.: 250

Wieland, der Waffenschmied von Vengard, benötigt noch 20 Waffenbündel. Wenn man nicht genug im Inventar hat, findet man genug in der Stadt. Allerdings kann man erst in alle Bereiche der Stadt, wenn die Verschwörerquest beendet ist. Sobald du Wieland die Waffenbündel übergeben hast, wird die Quest beendet.

Feuermagier in der Stadt

Questgeber: Umrich

Exp.: 350

Der Feuermagier Umrich gibt dir den Auftrag in der Stadt nach den drei Feuermagiern Mardek, Ordonaris und Senarius und dem Buch "Die Elemente der Magie" zu forschen, welches einer der drei Feuermagier in seinem Inventar hat. Dies ist aber erst möglich, wenn die Quest [Eine Verschwörung](#) beendet ist. Die Feuermagier sind aber bereits tot. Senarius liegt tot am Marktplatz, Mardek neben dem Markt, vor dem Altar des Innosschreins, und Ordonaris, der schließlich das Buch hat, in dem Obergeschoss des Hauses, welches sich gegenüber von der Taverne befindet. Bringe nun Umrich das Buch und erstatte Bericht. Die Quest ist dann beendet.

Eine Verschwörung

Questgeber: startet nach Lesen vom Brief von Brown

Exp.: 400

Wenn man für die Quest [Verschwundener Schmuck](#) das Halsband der Königin gefunden und hierbei den Killer Brown getötet hat, findet man bei diesem einen Brief, der die Quest startet. Man geht nun zum König um Bericht zu erstatten. Dieser aber will öffentlich nicht darüber sprechen, so dass man ihn abends in seinen Wohnräumen aufsuchen muss. Ihr beschließt, dass sich Roland verkleidet zum Orkfeldherren Ogrosh (im bisher unzugänglichen Teil der Stadt) begeben soll um die Pläne der Orks zu erfahren. Hierfür sollte man Browns Meuchelmörderrüstung tragen, die dieser in einem Sack in seinem Inventar hat. Mit dieser Rüstung kommt man ungehindert bis zum Orkfeldherren. Dieser prüft nun Roland und will wissen, wie der Anführer der Verschwörer heißt. Da man dies sowieso nicht weiß, sollte man Ogrosh antworten, dass man den Namen nicht verraten wird. Die einzige Antwort, die Ogrosh glauben wird. Danach erfährt man von diesem, dass der Orkschamane Rovash ein Ritual plant um die Paladine zu vernichten. Siehe hierzu die Unterquest [Das Ritual von Gotha](#). Außerdem erfährt man, dass viele Orks einen Geheimgang betreten hätten, der zur Burg führt. Zur gleichen Zeit

ist ein Angriff auf das Tor geplant. *Siehe hierzu die Quest [Angriff auf Vengard!](#) Nachdem man mit Rovash gesprochen hat, redet man mit dem König, beendet die Quest [Das Ritual von Gotha](#) und die Nachfolgequest [Angriff auf Vengard!](#) und beseitigt danach die Orks im Geheimgang. Wenn dies erledigt ist, kann man die Quest bei König Rhobar abschließen.*

Die Anführer der Verschwörung

Questgeber: automatisch nach Lesen des Briefs in Graf Harax' Truhe

Exp.: 250

Wenn man an den Schlüssel zu Graf Harax' Truhe gekommen ist und den Brief in dieser liest, wird die Quest gestartet. Man kann aber diese erst beenden, wenn man die Quest [Lees Rache](#) abgeschlossen hat. Wenn Harax und Reginald tot sind, berichtet man dem König, wer die Anführer der Verschwörung waren und die Quest wird abgeschlossen.

Das Ritual von Gotha

Questgeber: Ogrosh

Exp.: 350

Wenn man von König Rhobar den Auftrag bekommen hat, verkleidet mit dem Orkfeldherren zu sprechen, erfährt man, dass der Schamane Rovash das gleiche Ritual wie in Gotha plant, um die Paladine von Vengard zu vernichten. Man redet daraufhin mit Rovash (der sich genau wie im untersten Bereich der Stadt aufhält), der aber bereits einen Dämon und mehrere Untote beschworen hat, die nun in der Burg erscheinen. Man sollte sich nun sogleich in den Thronsaal teleportieren und den König warnen. Danach muss man den Dämon und alle untoten Skelettkrieger vernichten und dem König Bericht erstatten, damit die Quest beendet wird. Der Dämon und die Untoten befinden sich im Burghof und auf der Mauer, sowie in den Türmen bis zum Proviantlager.

Finstere Gestalten

Questgeber: startet, wenn man zur Taverne geht, die sich beim Steinkreis, auf dem Weg nach Montera befindet

Exp.: 200

Die Quest beginnt, wenn man die Taverne aufsucht, die sich im Gebiet von Vengard bei dem großen Steinkreis befindet. Man sollte nun keine Rüstung des Königs tragen, da es sich um desertierte Orksöldner handelt und man ansonsten nicht mit diesen reden kann. Man erfährt nun, dass der Orksöldner Latigo einen gewissen Joe verfolgt, an den er sich rächen will. Wenn man Latigo anspricht, kann man sich entscheiden ob man ihn bei der Jagd unterstützen will oder nicht. Wenn man dies nicht will, kann man die Söldner sogleich töten und die Quest beenden. Wenn man Latigo hingegen helfen will, sollte man die Söldner erst töten, wenn die Quest Jagd auf Joe beendet ist.

Jagd auf Joe

Questgeber: Latigo

Exp.: 350

Wenn man Latigo bei der Jagd unterstützt, geht man mit diesem zunächst zur Brücke, die nach Vengard führt, um dort nach Spuren zu suchen. Da man keine findet, geht man mit Latigo zum Steinkreis um dort nachzusehen. Da man auch dort nicht erfolgreich ist, will Latigo nun in die Berge von Montera, wo er Joe zuletzt gesehen hat. Man muss Latigo nun lange folgen, bis er vor einer Hausruine haltmacht. Dort findet er Joes Spuren. Diese führen zur Burg von Gotha. Nun trifft man ein Rudel von Wildschweinen, welches man beseitigen muss. Daraufhin erblickt Latigo endlich Joe, der vor dem Tor von Gotha steht. Jetzt erst erfährt man, dass Joe ein Keiler ist und stellt Latigo zur Rede. Danach lässt man Latigo allein gegen Joe kämpfen. Doch Joe tötet Latigo. Man muss nun den Keiler Joe töten und zur Taverne zurückgehen um Olbers den Tod von Latigo zu melden. Dieser glaubt aber die Geschichte nicht. Olbers vermutet, dass Roland Latigo getötet hat. Das ist aber nicht schlimm, denn die Quest ist damit abgeschlossen. Nun kann man auch die Quest Finstere Gestalten beenden, da einen Olbers und Burk sogleich angreifen.

Bericht an den König (Schlussquest)

Questgeber: Lord Baldwin

Exp.: 250

Wenn du, nachdem du in Irdorath warst, König Rhobar Bericht erstattest endet das Spiel.

Montera



Das Nest der Pestratten

Questgeber: Egbert

Exp.: 300

Der Flüchtling Egbert glaubt, dass die Pestratten von Myrtana einen König haben. Bei diesem Dialog wird die Quest freigeschaltet. Wenn der Spieler den Pestrattenkönig tötet und dies Egbert meldet, erhält er 300 EXP und die Quest wird abgeschlossen. Das Nest hat zwei Zugänge. Einen gibt es unter der Festung, wo man Gorn trifft. Man muss nur den Bergweg, der in das Gebiet von Montera führt, ein Stück hinuntergehen um dieses zu finden.

Beseitige die Plündererbanden

Questgeber: Egbert
Exp.: 500

Wenn man Egbert begegnet, berichtet dieser von orkischen Plündererbanden, die unterwegs sind. Es gibt vier Gruppen, die sich in den Dörfern in den Bergen befinden. Wenn alle Plünderer tot sind, wird die Quest beendet.

Die Suche nach Ritter Hector

Questgeber: Egbert
Exp.: 350

König Rhobar gibt dir den Auftrag nach Ritter Hector zu suchen. Wenn du in die Berge von Montera gehst, begegnet dir der Flüchtling Egbert. Dieser teilt dir mit, dass sich der Paladin Hector in der Nähe aufhält, um die Orks zu beobachten. Du findest ihn leider nur tot in der Burg von Gotha und nimmst seine Teleport rune an dich. Nachdem du Hector gefunden hast, meldest du dies dem König und die Quest wird beendet.

Die Rebellen in den Bergen

Questgeber: Gorn
Exp.: 150

Wenn man Gorn in der kleinen Ruine trifft, die sich zwischen Vengard und den Bergen von Montera befindet, teilt dieser einem mit, dass er zu den Rebellen will, die in den Bergen ein Versteck haben. Es handelt sich dabei um das Lager von Curtis. Zu diesem gelangt man, wenn man sich, nachdem man die Ebene erreicht hat, links hält. Man sollte immer an der Bergwand entlanggehen, bis ein Pfad kommt, der in die Höhe führt. Das Lager befindet sich ganz oben. Bevor man zu diesem gelangt, gabelt links ein Weg ab, der zu einem von Orks besetzten Bauernhof führt. Man geht aber zunächst ein Stück weiter rechts, bis es dann wieder links weiter nach oben geht. Im Lager sollte man den Anführer Curtis sprechen, der sich hinter der Hütte aufhält. Wenn man mit Curtis gesprochen hat, sollte man auch den Teleport an sich nehmen, den man im Lager finden kann und wieder Gorn aufsuchen. Diesem teilt man mit, dass man das Versteck gefunden hat und führt ihn dort hin. Man schließt die Quest ab, indem man mit Gorn nochmal spricht, sobald man das Lager betreten hat.

Orklager

Questgeber: Curtis
Exp.: 350

Wenn man den Rebellenanführer Curtis fragt, ob man ihm helfen kann, berichtet er, dass im Tal Orks und Orksöldner ein Lager errichtet haben und dass diese nach Rebellen suchen. Es muss daher beseitigt werden. Wenn du die Rebellen verlässt und wieder die Ebene erreicht hat, musst du links an der Bergwand entlanggehen, bis du auf das Orklager stößt. Wenn du die Gegner getötet hast, teleportierst du dich zu Curtis und berichtest ihm hierüber. Die Quest wird dann beendet.

Brodolf

Questgeber: Brodolf
Exp.: 100

Wenn man in den Bergen von Montera den Bauern Brodolf findet und diesen fragt ob er bei Aidans Rebellen mitmachen will, stimmt dieser sogleich zu. Man kann ihn dann sogleich zu Aidan bringen. Brodolf befindet sich oberhalb des einen Bauernhofes, der von den orkischen Plünderern besetzt worden ist und den man über das Lager der Orks und Orksöldner im Tal erreichen kann. Wenn man mit Brodolf in der Rebellenburg angekommen ist, teilt man erst diesem mit, dass man da ist und spricht erst danach mit Aidan, bei dem man die Quest beenden kann.

Das Lager der Waldläufer

Questgeber: König Rhobar
Exp.: 250

Die Quest erhält man von König Rhobar. Man soll das Lager der Waldläufer aufsuchen und diesen gegen die Orks helfen. Nachdem man das getan hat, meldet man es dem König und die Quest wird beendet.

Degenhart

Questgeber: Degenhart
Exp.: 100

Der alte Degenhart, den man im Versteck des Waldläufers Niko findet, ist erst bereit zu Aidan zu gehen, wenn man seinen Turm, der sich am Strand befindet, von den Goblins befreit. Danach macht er sich auf dem Weg. Man muss dann nur noch Aidan mitteilen, dass Degenhart rekrutiert worden ist.

Niko

Questgeber: Niko
Exp.: 100

Der Waldläufer Niko würde sich gerne Aidans Rebellen anschließen, doch möchte er zuvor die Genehmigung des Druiden Melander bekommen, der der Anführer der Waldläufer ist. Melander lebt im Waldläuferlager, welches sich auf einem Berg in Montera befindet, gegenüber der Burg von Gotha. Melander erteilt sofort die Genehmigung, zumal sein Lager ebenfalls von den Orks bedroht wird. Man teilt dieses nun Niko mit, der sich auf den Weg macht. Nun teleportiert man sich zu Aidan und informiert ihn. Die Quest wird damit beendet.

Wespennest

Questgeber: Herrmann
Exp.: 200

Wenn man in das Waldläuferlager kommt, erzählt einem der Waldläufer Herrmann, dass sie von einem Giftwespennest gestört werden. Einige von diesen, findest du sogleich auf dem Weg ins Lager. Um aber an das Nest zu kommen, musst du an der Liane hochklettern, die sich im Lager befindet. Töte nun alle Giftwespen und teile dies Herrmann mit. Diese Quest ist dann beendet.

Das Wrack

Questgeber: Pirat Mac
Exp.: 250

An der Küste von Montera kann man das Wrack eines Schiffes sehen. In der Nähe davon gibt es eine Höhle, vor der mehrere Drachensnapper stehen. Wenn man diese beseitigt und die Höhle betreten hat, trifft man auf einige gestrandete Piraten. Nachdem man den Piraten Mac im Zweikampf besiegt hat, begibt man sich zum gesunkenen Schiff. Wenn man nach dem Wrack taucht (man kann das auch vor der Unterhaltung und dem Kampf mit Mac tun), findet man eine Kiste mit wertvollen Items, die dem namenlosen Helden gehört haben, darunter seinen Orkschlächter. Du weißt nun, dass es sich bei dem Schiff um die Esmeralda handelt, gehst wieder zur Höhle und spricht den Piraten Mac darauf an. Dieser gibt nun zu, dass das Schiff von den Piraten gekapert wurde. Mehr interessiert dich nicht, da die Quest nun abgeschlossen ist.

Orkangriff auf die Waldläufer

Questgeber: Melander
Exp.: 450

Wenn du mit dem Druiden Melander sprichst, erzählt er dir, dass die Orks sie überfallen wollen. Man soll nun Herrmann fragen, ob er diese schon gesehen hat. Das Tagebuch aktualisiert sich, wenn du hinab zu Herrmann gehst. Die Orks sind da. Rede nun mit Herrmann. Dieser gibt dir den Auftrag die anderen zu warnen. Wenn du zurück ins Lager gehst, spricht dich sogleich Arthos an. Die Waldläufer folgen dir nun in den Kampf. Töte alle Orks und rede mit Herrmann. Danach kannst du Melander benachrichtigen, damit die Quest beendet wird.

Orkbesatzung von Gotha

Questgeber: Potros
Exp.: 500

Diese Quest wird gestartet, wenn man die Burg von Gotha durch den Vordereingang betritt, dafür muss man erst die Quest „Jagd auf Joe“ beenden, damit der unsterbliche Keiler vor der Burg verschwindet. Um mit den Orks zu reden, sollte man seine Assassinenrüstung tragen. Du kannst nun die Aufgaben in Gotha erfüllen, an deren Ende man die Orks beseitigen muss. Nachdem man die Orks getötet hat, meldet man dies dem König und die Quest wird beendet.

Ein Duell

Questgeber: Potros
Exp.: 250

Nachdem man Potros gemeldet hat, dass man den Dämon getötet hat, glaubt er dies nicht und nennt Roland einen Prahler. Daraufhin kann man ihn zum Duell herausfordern. Die Quest endet, wenn man nach dem Duell mit Potros gesprochen hat. Nach dem Duell will Potros allerdings Rache nehmen und man muss gegen alle Orks kämpfen.

Der Dämon von Gotha

Questgeber: Potros
Exp.: 500

Um mit den Orks in Gotha zu reden, sollte man seine Assassinenrüstung tragen. Nachdem man mit dem Orkkommandanten von Gotha, Potros geredet hat, wird diese Quest gestartet. Danach redet man mit dem Orkschamanen, der sich

im Haus befindet. Man kann nun die innere Burg betreten. Die Orkwache warnt dich zwar, hält dich aber nicht auf. Man sollte nun den Dämon finden und töten. Mit dessen Tod müssten auch alle Untote umkommen. Wer also auf EXP Suche ist, sollte erst die sehr zahlreichen Untoten in den Räumen der Burg suchen und töten, bevor man sich dem Dämon stellt, der tief unten in den Kerkerräumen der Burg zu finden ist. Der Anführer der untoten Ritter, Rufus, hat einen Teleport zum Dämon bei sich. Unten im Kerker findest du dann den ebenfalls untoten Kerkermeister mit dem Schlüssel zur Kerkertür, damit man wieder raus kann. Sobald der Dämon tot ist, wird die Quest beendet.

Das Tal der Dachse

Questgeber: Lesen des Zettels

Exp.: 400

In der Region von Montera, unterhalb des Rebellenlagers am Eingang zum versteckten *Tal der Dachse*, findet man den toten Feuermagier Borkin. Dieser hat einen Zettel bei sich, in dem von einem Innosschrein im Tal die Rede ist. Bei diesem Schrein soll sich ein mächtiges Amulett befinden, welches Borkin dort versteckt hat. In dem Brief werden auch Banditen erwähnt, die in das Tal eingedrungen sind. Borkin hat Sorge, dass diese den Schrein und das Amulett finden werden. Die Quest wird beendet, wenn man den Bandenboss tötet und ihm das Amulett abnimmt.

Faring



Die Klinge des gefallenen Paladins

Questgeber: Lord Baldwin

Exp.: 500

Wenn man für die Quest [Der Stammler](#) Gernot nach einer gesegneten Paladinwaffe fragt, erwähnt dieser, dass Lord

Baldwin eine besaß, diese aber seinem Sohn Guntram gegeben hatte, der in der letzten Schlacht von Faring fiel. Wenn man in Myrtana das Schlachtfeld erreicht, findet man zwar den toten Guntram aber nicht sein Schwert. Dieses haben die Orks in den Wachturm von Faring in eine Truhe geschlossen. Wenn man das Schwert gefunden hat, berichtet man dies Lord Baldwin, der einem das Schwert überlässt. Die Quest wird dann beendet.

Ortegas Bande

Questgeber: Adrian
Exp.: 400

Wenn man dem Flüchtling Adrian begegnet, berichtet dieser, dass Ortegas Bande die Gegend unsicher macht. Sie befinden sich einmal im naheliegendem Dorf, in einer Ruine gegenüber vom Dorf und in den Bergen, nahe der Grenze zu Nordmar, wo sie ihr Hauptquartier haben. Siehe hierzu auch die Quests [Banditenplage](#) und [Ortegas Versteck](#). Wenn alle Banditen tot sind, ist die Quest beendet.

Beuteanteil

Questgeber: startet beim Lesen von Ortegas Brief
Exp.: 10

Wenn du in der Quest [Banditenplage](#) das Banditenlager in der Ruine geplündert hast, findest du in der Truhe einen Brief von Ortega. Dieser erwähnt, dass die Beute der Banditen in einer Berghöhle, an der Grenze zu Nordmar, vergraben ist. Du gelangst zu dieser, wenn du beim Schlachtfeld von Faring auf den Wasserfall zugehst und den Weg suchst, der dich zu der Höhle führen wird. Wenn du vor dem Wasserfall stehst, musst du rechts die Bergwand entlanggehen, bis du den Weg findest, der nach oben führt. Folge diesem bis ganz nach oben. Gehe durch den Wasserfall hindurch und du gelangst zu einem Platz mit einer Ruine. Dort findest du die Höhle. Geh hinein und du siehst unter dir ein markiertes Kreuz. Klettere herunter und grabe dort. Wenn du den Schatz gehoben hast, wird die Quest beendet.

Der Wachturm von Faring

Questgeber: Aidan
Exp.: 500

Die Quest startet, wenn man Aidan auf den Wachturm von Faring anspricht und wird bei diesem beendet, wenn man die Orks am Turm beseitigt hat.

Die Rebellen von Faring

Questgeber: König Rhobar
Exp.: 450

Die Quest erhält man von König Rhobar. Man soll das Lager der Rebellen von Faring suchen und diese unterstützen. Wenn man die Burg, in der sich die Rebellen befinden, gefunden hat, redet man mit deren Anführer Aidan. Von diesem bekommt man mehrere Quests. Nachdem man alles bei Aidan erledigt hat, meldet man das dem König und die Quest wird beendet.

Verstärkung für die Rebellen

Questgeber: Aidan
Exp.: 350

Nachdem man bei Aidan die [Orkkarawanenquest](#) abgeschlossen hat, bekommt man den Auftrag für die Rebellen Verstärkung zu suchen. Man sollte nun die NPCs [Adrian](#), [Niko](#), [Degenhart](#), [Brodolf](#) und [Nolan](#) ansprechen. Diese kommen aber erst mit, wenn man deren Probleme gelöst hat. Wenn alle fünf rekrutiert worden sind und man dies Aidan meldet, wird die Quest beendet.

Orkkarawane aus Nordmar

Questgeber: Aidan
Exp.: 350

Nachdem man von Joker erfahren hat, dass eine Orkkarawane aus Nordmar in den Wäldern nördlich von Aidans Burg gesichtet wurde, bekommt man von Aidan den Auftrag diese zu beseitigen. Das Lager der Orks findet man am besten, wenn man über den Fluss schwimmt und ganz bis an das Ende des Waldes geht. Dort sollte man sich dann rechts halten um das Lager zu finden. Wenn man die Orks beseitigt und dies Aidan gemeldet hat, wird die Quest abgeschlossen.

Der Bauer und das Ungeheuer

Questgeber: Melchior

Exp.: 300

Der Bauer Melchior hat Angst vor einem Monster. Dieses taucht immer um Mitternacht auf seinem Feld auf. Man sollte daher bis Mitternacht schlafen um auf das Monster zu warten. Man sollte seine Fernkampf-Waffe oder einen Zauber in der Hand haben um das Monster zu finden, da es sich nur um eine kleine vollgefressene Ratte handelt. Man tötet diese und schläft bis zum nächsten Morgen um dem Bauern das tote Ungeheuer zu zeigen. Dieser weigert sich allerdings dem Spieler hierfür eine Belohnung zu geben, da er nicht glauben kann, dass diese Ratte das Ungeheuer sein soll. Die Quest wird aber bei diesem Dialog beendet und beschert dir die Folgequest [Verirrte Schafe](#).

Adrian

Questgeber: Adrian

Exp.: 100

Adrian ist erst bereit zu Aidan zu gehen, wenn man Ortegas Bande in seinem Dorf und an der gegenüberliegenden Ruine beseitigt hat. Siehe hierzu die Quest [Banditenplage](#). Danach macht er sich auf den Weg und man kann Aidan informieren, um die Quest abzuschließen.

Bote der Rebellen

Questgeber: Aidan

Exp.: 200

Um Zugang zum Rebellenlager in der Burg von Faring zu erhalten braucht Cox einen Beweis, dass Roland auf der richtigen Seite kämpft. Zeige ihm das Empfehlungsschreiben von Lord Baldwin und er lässt dich durch. Sprich nun mit dem Anführer Aidan. Wenn man die Rebellen unterstützen will, schickt dieser einen zu der Hütte, die sich oberhalb von Adrians Lagerfeuer befindet. Dort trifft man den Boten der Rebellen, Joker, der einige Neuigkeiten zu berichten hat. Mit diesen Informationen geht man zurück zu Aidan und schließt die Quest dort bei ihm ab.

Jokers Verfolger

Questgeber: Joker

Exp.: 350

Wenn man bei der Quest [Bote der Rebellen](#) mit Joker gesprochen hat, erwähnt dieser auch, dass ihn Orks verfolgt haben. Man trifft diese, wenn man sich zu Fuß auf den Weg zu Aidans Burg macht. Wenn man Jokers Verfolger beseitigt hat und dies ihm meldet, wird die Quest beendet.

Ortegas Versteck

Questgeber: Zach

Exp.: 300

Wenn man in den Bergen an der Grenze von Nordmar dem NPC Zach begegnet (Banditenrüstung tragen, sonst greift er sofort an), berichtet dieser, dass er Ortegas Versteck gefunden hat. Er ist bereit den Spieler dorthin zu führen. Dort angekommen, merkt der Spieler, dass dies eine Falle war. Wenn er alle Banditen getötet hat, wird die Quest beendet. Siehe hierzu auch die Quests [Banditenplage](#) und [Ortegas Versteck](#).

Verirrte Schafe

Questgeber: Melchior

Exp.: 200

Nachdem man Melchiors Monster bezwungen hat, klagt er dem Spieler sein nächstes Problem. Wölfe haben seine vier Schafe verschauelt. Eins findet man versteckt am Fluss und zwar hinter den Felsen. Ein weiteres Schaf befindet sich in einer Höhle, die rechts hinter Aidans Burg liegt. Man muss hierfür bis an Ende des lichten Waldes gehen, bis man rechts davon eine Anhöhe findet, die man scheinbar nur schwer besteigen kann. Dort ist eine Höhle, wo sich das Schaf befindet. Das dritte Schaf ist ebenfalls in dieser Gegend. Man geht bis zum Weg zurück und folgt nun dem Weg, der in die Berge führt. Man kommt in einen dunklen Wald, wo sich viele Wölfe befinden. Dort findet man ein totes Schaf. Das Tagebuch müsste sich beim Fund aktualisieren. Das vierte Schaf wiederum findet man auf dem Acker neben dem Orkwachturm. Wenn man Melchior alle drei überlebenden Schafe bringt und ihm den Tod des vierten meldet, ist die Quest abgeschlossen.

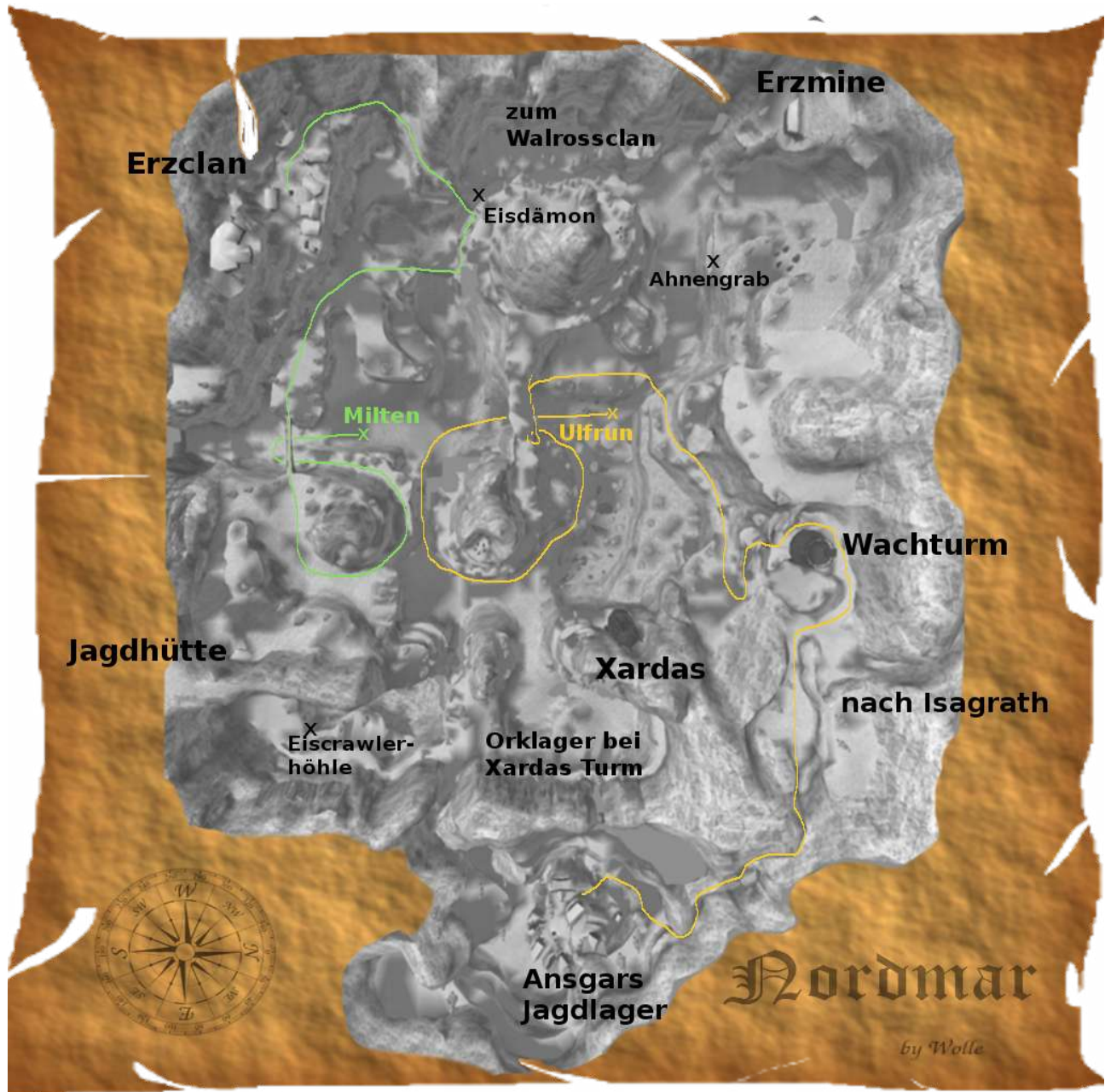
Banditenplage

Questgeber: Adrian

Exp.: 400

Wenn man dem Flüchtling Adrian begegnet, berichtet dieser, dass Ortegas Bande die Gegend unsicher macht. Diese befinden sich im naheliegendem Dorf und in einer Ruine gegenüber vom Dorf. Siehe hierzu auch die Quests [Ortegas Bande](#) und [Ortegas Versteck](#). Wenn alle Banditen im Dorf und bei der Ruine tot sind, wird die Quest bei Adrian beendet.

Nordmar



Suche Xardas in Nordmar

Questgeber: wird automatisch am Ende von Athanos im 6. Kapitel gestartet

Exp.: 650

Diese Quest wird am Ende der Quests auf Athanos im 6. Kapitel gestartet und endet, wenn man Xardas in Nordmar gefunden hat. Siehe dazu: [Auf dem Weg zum Turm](#).

Schatzsuche im ewigen Eis

Questgeber: startet automatisch bei Duke

Exp.: 10

Sobald man dem Fischdieb Duke seinen Brief und seine Karte abgenommen hat, wird die Quest gestartet. Beim Ausbuddeln der Quest endet diese. Der Standort des Schatzes ist auf der Karte mit einem blauen Kreuz gekennzeichnet. Er befindet sich in einer Höhle, die du erreichst, wenn du beim Wachturm den Weg in westliche Richtung in die Berge nimmst. Du kommst an einigen schwarzen Trollen, Ogern, Goblins und Eisgolems vorbei, bevor du die Höhle mit Eisschattenläufern findest.

Erzversteck

Questgeber: Torsten

Exp.: 300

Der Nordmarkkrieger Torsten vom Erzclan bittet den Spieler, ihn zu seinem geheimen Erzversteck zu begleiten und ihm gegen große Säbelzahn timer zu helfen, die sich dort breit gemacht haben. Sobald das Versteck erreicht ist und die Säbelzahn timer tot sind, ist die Quest beendet.

Orklager bei Xardas Turm

Questgeber: Xardas

Exp.: 550

Xardas hat nichts dagegen, wenn du dich um das Orklager kümmerst, welches sich in unterhalb seines Turmes befindet. Dies interpretierst du als Auftrag, die Orks zu vernichten und tust das sogleich. Wenn alle erledigt sind, kannst du dies bei Xardas Rückmelden um als Belohnung Tränke zu erhalten.

Snorres Grab

Questgeber: Tjure

Exp.: 550

Tjure erzählt dir etwas von einer Höhle der Geister, wo die Angehörigen des Erzclans einen ihrer Ahnen, den Krieger Snorre bestattet haben. Tjure befürchtet, dass Snorre und seine Diener aus Zorn über die Plünderungen der Orks von den Toten erwacht sind. Gehe also zu seinem Grab und erledige das Problem. Du findest das Grab, wenn du den Teleport zur Mine nimmst und dann aber nicht hoch zur Mine gehst, sondern dich rechts an der Felswand hältst. Am Ende des Weges kannst du ein Stück herabspringen, auf einen kleinen Pfad zum Ahnengrab. Vergiss nicht den Ahnenstein mitzunehmen, du brauchst ihn noch ([Der Ahnenstein](#)). Melde nun deinen Erfolg Tjure zurück.

Der Ahnenstein

Questgeber: Xardas

Exp.: 250

Nachdem klar ist, dass du nach Irdorath gehen wirst, will Xardas für dich ein Amulett anfertigen, dass gegen Drachenfeuer schützt. Dafür braucht er allerdings den Ahnenstein aus Snorres Grab. Falls du noch nicht dort warst ([Snorres Grab](#)), gehe nun dorthin. Nun bringst du Xardas den Ahnenstein.

Auf dem Weg zum Turm

Questgeber: Leif

Exp.: 150

Du erzählst Leif, dass du zu Xardas möchtest. Nachdem er erst deine Motive hinterfragt hat, glaubt er dir schließlich, dass du Gutes tun willst und bietet dir an, dass Bjorn dich zu Xardas führt. Bjorn steht, je nach Tageszeit, unten am Eingang des Dorfes, oder in der Mitte des Dorfes herum. Sprich ihn an, und folge ihm. Er bringt dich hinter die Jagdhütte des Erzclans. Dann endet die Quest. Von da aus musst du alleine weitergehen. An einer Stelle musst du etwas herunter springen auf einen anderen Weg, bis du bei Xardas' Turm bist.

Die Erzmine des Erzclans

Questgeber: Leif

Exp.: 450

Leif bietet dir an Erzboxten nach Vengard zu liefern, wenn du die Erzmine des Clans von den Orks befreist, die diese eingenommen haben. Tue dies und du kannst zumindest diese Aufgabe des Voigts als erledigt betrachten.

Erz für Olaf

Questgeber: Olaf

Exp.: 250

Olaf, der Schmied des Erzclans braucht für seine Arbeiten noch 12 Brocken Magisches Erz. Bring sie ihm und er gibt dir dafür ein wertvolles Amulett (Olafs Schutz-Amulett – 15/12/3/3).

Eisige Kälte

Questgeber: startet automatisch, wenn man Nordmar ohne Nordmar-Rüstung betritt

Exp.: 250

Die Quest startet, wenn man das Eisgebiet ohne die Nordmarrüstung betritt. Man bekommt den Hinweis im Turm von Faring nach einer Rüstung zu suchen, die gegen Kälte schützt. Die Quest wird beendet, wenn man Nordmar verlässt und nach Irdorath segelt.

Säbelzahnfelle für Dag

Questgeber: Dag

Exp.: 600

Der Jäger Dag, welcher sich bei der Jagdhütte befindet nimmt dich nicht ernst. Du sollst ihm für 15 Erzbrocken 12 Säbelzahnfelle bringen, damit er dich mehr respektiert. Tue dies und Dag staunt nicht schlecht.

Die Schneebestie

Questgeber: Dag

Exp.: 600

Da Dag aber immer noch nicht vollends von dir überzeugt ist, gibt er dir noch eine weitere (scheinbar unlösbare) Aufgabe. Du sollst ihm das Fell der Schneebestie bringen, welche in den Bergen lebt. Die Bestie befindet sich auf dem zentralen Berg in Nordmar, neben ein paar Trollen. Erledige sie und bringe das Fell zu Dag, welcher nun von deinem Können überzeugt ist.

Milten will zum Erzclan

Questgeber: Milten

Exp.: 150

Milten hat sich verirrt, er will zum Erzclan. Lass ihn erstmal dort stehen, bis du dich in der Gegend besser auskennst. Der kürzeste Weg ist nämlich immer noch ziemlich lang und kompliziert, du findest ihn auf der Karte von Nordmar aufgezeichnet. Am Feuer auf dem Platz vor dem Haus des Schmieds kannst du Milten endlich ansprechen, dass ihr da seid und die Quest ist beendet.

Buch im alten Wachturm

Questgeber: Xardas

Exp.: 400

Um mehr über den Feind zu erfahren benötigt Xardas ein Buch über das schwarze Kastell, das in der Kellerbibliothek des alten Wachturms in der Nähe zu finden sein soll. Am einfachsten kannst du von der Seite des Turms weit herunterspringen um dann noch etwas an der Felswand entlang zu laufen, bis der Aufstieg zum Wachturm kommt. Beseitige die Skelette und bring das Buch zu Xardas.

Eiscrawlereier

Questgeber: Xardas

Exp.: 400

Um das Amulett ([Der Ahnenstein](#)) aufzuladen, benötigt Xardas unter anderem Eiscrawlereier. Diese findest du in einer Höhle im Südosten hinter einem schwarzen Troll (die Position ist auch auf der Karte vermerkt). Bringe sie Xardas.



Der Eisdämon

Questgeber: Xardas

Exp.: 400

Um das Amulett ([Der Ahnenstein](#)) aufzuladen, benötigt Xardas unter anderem das Herz eines Eisdämons. Diesen findest du in einer Höhle, welche Xardas auf einer Karte markiert und dir gibt. Erledige den Dämon und bring Xardas das Herz.

Der Beliartempel des Nordens

Questgeber: Xardas

Exp.: 800

Xardas erzählt dir von einer magischen Rüstung, die deutlich besser ist als alles andere. Du könntest sie im Kampf gegen Baal Handshar gut gebrauchen. Sie befindet sich im alten Tempel des Nordens, Isagrath. Im Keller von Xardas' Turm findest du einen Teleportstein in das Gebiet. Dort triffst du den Jäger Ingolf, der selber nicht weiß wo der Tempel ist, dich aber zu seinem Dorf bringen wird. Dort sollst du mit Ansgar dem Anführer des Dorfes reden, der wohl mehr weiß. Ansgar ist bereit dich nach Isagrath zu bringen, aber erst musst du den Dorfbewohnern bei der Jagd helfen ([Ripperjagd](#), [Jagd auf Eiswölfe](#), [Lästige Goblins](#)). Hast du diese Quests erledigt geht es los. Folge Ansgar bis zur Burg und lass ihn nicht aus den Augen. Speichere häufig! Ansgar bringt dich bis zu einem geheimen Tunnel in die Gewölbe des Tempels. Von dort aus arbeitest du dich immer weiter nach oben vor, bis zur Truhe mit der Rüstung. Melde dies Ansgar, der draußen wartet zurück. Nun kannst du noch Ansgars Schwert suchen, das er damals verloren hat ([Altes Erbstück](#)), sowie das Berserker-Orklager vernichten ([Der Clan der Berserker](#)). Melde dich zum Beenden der Quest bei Xardas.

Der Wächter von Isagrath

Questgeber: Ansgar

Exp.: 500

Ansgar erzählt dir, dass der alte Tempel Isagrath neben den Berserker-Orks und vielen Untoten auch von einem mächtigen Wesen bewacht wird, das noch kein Mensch auf dieser Welt je gesehen hat. Du triffst das Wesen, welches eine starke Version eines Blut-/Höllenhundes ist im Dachgeschoss des Tempels. Vorher solltest du die Dämonen herauslocken und beseitigen. Wenn du wieder mit Ansgar sprichst und ihm von deinem Erfolg mit der Rüstung berichtest wird auch diese Quest abgeschlossen.

Fischdiebe

Questgeber: Dorfvorsteher des Walrossclans

Exp.: 250

Der Dorfvorsteher des Walrossclans berichtet dir, dass Diebe die letzte Kiste mit Fisch gestohlen haben. Sie sollen ins Landesinnere geflohen sein. Gehe also den Weg durch die Höhle zurück und dann rechts und halte dich an der Felswand.

Du triffst auf Duke und Prince, die zwei Fischdiebe. Erledige sie und bringe die Fischkiste zum Dorfvorsteher zurück. Die Dorfbewohner bringen dir nun evtl. noch etwas Neues bei.

Orkische Piraten

Questgeber: Dorfvorsteher des Walrossclans

Exp.: 400

Der Dorfvorsteher des Walrossclans berichtet dir weiterhin, dass orkische Piraten die Fischer daran hindern aufs Meer zu fahren. Laufe den Weg am Ufer an dem Haus vorbei weiter und erledige die Orks. Nach der Rückmeldung beim Vorsteher ist die Quest beendet.

Der Clan der Berserker

Questgeber: Ansgar

Exp.: 800

Wenn du mit Ansgar unterwegs bist, macht ihr einen Bogen um das Berserker-Dorf hinter dem Tempel. Du kannst allerdings später, nachdem du die im Tempel warst, das Dorf angreifen. Hast du die Mehrzahl aller Orks erledigt erscheint ein Questlog und du kannst dies Ansgar rückmelden. Er ist dir sehr dankbar dafür.

Jagd auf Eiswölfe

Questgeber: Helgi

Exp.: 350

Helgi jagt Eiswölfe, bring ihm 30 ihrer Felle und er belohnt dich mit 5 Erzbrocken. Wenn du in der Umgebung nicht genug findest, schau mal im Hauptteil von Nordmar.

Ripperjagd

Questgeber: Baldur

Exp.: 350

Für Baldur sollst du die tollwütigen Ripper unten im Tal erledigen und ihm 20 ihrer Felle bringen, dafür erhältst du 3 Erzbrocken.

Lästige Goblins

Questgeber: Ingolf

Exp.: 400

Auch Ingolf hat noch eine Quest für dich, sein Haus befindet sich, wenn du um den Felsen herum hoch zu Ansgar gehst, rechts unterhalb am Berg. Er trägt dir auf, dich um die lästigen Goblins zu kümmern, die sich in der Felsenbucht südöstlich (Achtung, Karte ist gedreht, oben ist nicht Norden!) des Lagers, oben auf dem Plateau zwischen den Bäumen aufhalten. Hast du sie erledigt, berichte Ingolf davon. Hast du auch die anderen Quests [Ripperjagd](#), [Verschollen im Eis](#) und [Jagd auf Eiswölfe](#) erledigt, geht Ansgar nun mit dir zum Tempel von Isagrath.

Verschollen im Eis

Questgeber: Ansgar

Exp.: 300

Ansgar wartet auf seinen Jäger Ulfrun. Bevor dieser nicht wieder zurück im Lager ist, kann Ansgar dich nicht nach Isagrath bringen. Du hast vermutlich Ulfrun schon gefunden, er befindet sich im Tal mit den vielen Steingräbern/Haufen, wo sich auch viele Eisgolems waren. Bring ihn zurück zum Lager und diese Quest ist beendet. Am einfachsten findest du den Weg zum Lager, wenn du ihn erstmal rückwärts abgehst. Laufe vom Lager zum Wachturm und weiter ins Tal, wo du dann den Weg zu Ulfrun finden musst. Nun kannst du ihn andersrum hochbringen. *(Der Weg ist auch auf der Karte von Nordmar aufgezeichnet.)*

Aufbruch zu den Tempelruinen

Questgeber: Ansgar

Exp.: 200

Wenn Ansgar bereit ist, dich zum Tempel zu geleiten, startet auch diese Quest automatisch. Du musst Ansgar einfach nur folgen und nebenbei die Gegner ausschalten. Häufiges Speichern ist sinnvoll. Zwischendurch bleibt Ansgar manchmal stehen um dir noch etwas zu sagen. Du sollst auf dem Weg noch eine Trollhöhle säubern ([Trollhöhle](#)) und eine Berserkerwache an einer Eisbrücke ausschalten ([Berserker-Brückenwache](#)), damit ihr ungesehen weitergehen könnt. Habt ihr den geheimen Zugang zum Tempel erreicht endet diese Quest.

Orkischer Verfolgungstrupp

Questgeber: Ulfrun

Exp.: 400

Ulfrun, ein Jäger des Feuerclans, wird von einem Trupp Berserker-Orks verfolgt. Beseitige die Orks und melde dies dann Ulfrun zurück. Achtung, die Orks sind ziemlich stark. Nutze spezielle Pfeile, oder Bolzen oder Magie, falls du im Schwertkampf nicht weiterkommst. Melde deinen Erfolg danach Ulfrun zurück, er bleibt noch an dieser Stelle, bis du ihn im Rahmen der Quest [Verschollen im Eis](#) abholst.

Trollhöhle

Questgeber: Ansgar

Exp.: 250

Auf dem Weg nach Isagrath müsst ihr durch eine Trollhöhle, Ansgar wartet vor der Höhle. Am besten erledigst du alleine die Trolle, dann entgehen dir auch die vielen XP nicht. Schalte am besten erst die "normalen" Trolle aus und kümmere dich danach einzeln um die schwarzen Trolle. Hast du alle erledigt (hinter der Höhle sind auch noch welche) hole Ansgar ab. Hinter der Höhle bleibt er kurz stehen und spricht dich an. Damit ist die Quest beendet.

Altes Erbstück

Questgeber: Ansgar

Exp.: 250

Ansgar hat damals bei der Flucht das Schwert seines Großvaters in der Schlucht verloren, wenn du es aufsammelst und ihm zurück bringst belohnt er dich mit einem Feuerregen-Zauber.

Berserker-Brückenwache

Questgeber: Ansgar

Exp.: 400

Ansgar hat Angst, dass ihr von den Orks entdeckt werdet, du sollst deshalb die Brückenwache der Berserker-Orks erledigen. Hast du dies getan und Ansgar zurückgemeldet ist diese Quest auch schon beendet.

Minental

Zugang zum Minental

Questgeber: Automatisch

Exp.: 250

Die Quest startet im 3. Kapitel, wenn man versucht das Minental zu betreten. Sie endet, wenn man ins Minental darf. Dies ist der Fall wenn bei der Ankuft in Varant die Quest bei Lord Baldwin aktualisiert wird. Nun kann man als Fleischwanze durch die Palisade hinter den Trollen kriechen.

Finde Lord Hagen

Questgeber: Automatisch

Exp.: 250

Die Quest startet, wenn man das Minental betritt und endet wenn man Lord Hagen im neuen Lager gefunden hat. Das neue Lager befindet sich in der Eiswelt beim Hort des toten Eisdrachen aus Gothic 2. Lord Hagen befindet sich in der Höhle beim Eisdrachen.

Finde die Drachen

Questgeber: Lord Hagen

Exp.: 250

Lord Hagen vergibt diese Quest um zu erfahren ob alle Drachen tatsächlich tot sind. Den Eisdrachen findet man bereits in der Höhle, wo sich Hagen befindet. Die anderen drei befinden sich ebenfalls an den Standorten, wo sie der namenlose Held getötet hat. Sprich: den Sumpfdrahen im Sumpf südwestlich der Burg, den Feuerdrachen oben auf dem Berg südöstlich der Burg und den Steindrachen ganz oben in einem Kastell in den Bergen, wo man hingelangt, wenn man dem Fluss um die Palisade herum folgt und dann den Berg hinaufgeht. Wenn man alle Drachen gefunden und dies Lord Hagen gemeldet hat, wird die Quest beendet.

Rückeroberung der Burg

Questgeber: Lord Hagen
Exp.: 500

Diese Quest wird freigeschaltet, sobald man sich bei Lord Hagen über die Orks erkundigt. Der Spieler soll herausfinden wie es um die Burg steht. Diese ist von den Orks besetzt. Der Spieler kann, nachdem er dies festgestellt hat, nochmal zurück um Lord Hagen zu informieren, wie es um die Burg steht oder sogleich die Orks dort töten und Lord Hagen Bericht erstatten. Man kann die Quest u. U. erst vollständig zurückmelden, wenn man im Thronsaal einen Questlog hatte.

Die alte Mine

Questgeber: Ingmar
Exp.: 250

Diese Quest wird vom Paladin Ingmar vergeben, wenn die Quest [Überfall der Banditen](#) abgeschlossen ist. Man muss bis an das Ende des Mineneingangs gehen, bis sich das Tagebuch aktualisiert. Dann teilt man Ingmar mit, dass die Mine verschüttet ist und die Quest wird beendet.

Verhandlungen mit Urshak

Questgeber: Lord Hagen
Exp.: 250

Nachdem man Hagen die Rückeroberung der Burg mitgeteilt hat, fragt man ihn was er nun tun will. Er ist der Ansicht, dass man mit Urshak verhandeln soll, da die Paladine hoffnungslos unterlegen sind. Da aber die Orks einen sofort töten werden, muss sich der Spieler ein Ulumulu besorgen. Lord Hagen erzählt dem Spieler, dass der Namenlose Held einen Ork gekannt hat, der diesem ein Ulumulu angefertigt hat. Der Ork heißt Tarrok. Es handelt sich dabei um denselben Tarrok den man in der Höhle von Daron kennengelernt hat und diesen zum Maler geschickt hat, wo er sich noch befinden sollte. Die Unterquest [Ulumulu](#) wird nun gestartet. Nachdem man das Ulumulu von Tarrok bekommen hat, berichtet man zunächst Lord Hagen, dass man dieses bekommen hat. Danach kann man mit Urshak reden. Dieser befindet sich immer noch an der Stelle, wo er die Nachfolge seines Mentors Hosh-Pak angenommen hat, auf dem Berg gegenüber der Burg. Urshak aber glaubt fest an den Sieg der Orks und lehnt Verhandlungen ab, solange die Orks wichtige Orte im Minental beherrschen. Diese sind:

- Die Burg Im Minental
- Das Gebiet um die Burg
- Das Nachschublager der Orks hinter den Palisaden
- Die dahinterliegende Flotte der Orks
- Die Belagerungstruppe vor Lord Hagens Lager

Außerdem befinden sich Garond und zwei seiner Ritter in den Händen der Orks. Urshak glaubt weiterhin, dass die Paladine noch nichts vom Tod der Drachen erfahren haben und dass die Stadt Khorinis weiterhin von Donshak beherrscht wird. Es werden daher in diesem Dialog folgende Unterquests gestartet: [Das Orkheer im Minental](#), [Orks hinter der Palisade](#), [Die Schiffe der Orks](#) und [Ein Opfer für Beliar](#). Für jede bestandene Aufgabe gibt es einen Punkt, insgesamt 4. Neben diesen 4 Aufgaben, muss man die Burg zurückerobern, die Belagerung von Hagens Paladinen beenden, die toten Drachen finden und Khorinis erobern haben ([Rückeroberung der Burg](#), [Belagerung von Hagens Paladinen](#), [Finde die Drachen](#) und [Rückeroberung von Khorinis](#)). Für diese 4 Aufgaben, die man wahrscheinlich schon erledigt hat, bekommt man weitere 4 Punkte, insgesamt also 8. Man benötigt aber nur 7 um Urshak überzeugen zu können, dass die Orks diesen Krieg verlieren werden. Urshak ist nun bereit einen Waffenstillstand zu schließen. Der Spieler kann nun entscheiden ob er dies noch will. Er kann nämlich Urshak und die restlichen Orks auch töten und dies Lord Hagen melden. Die Quest ist dann ebenfalls abgeschlossen. Wenn der Spieler aber mit Urshak Frieden schließen möchte, geht er zunächst zu Hagen und teilt ihm mit was Urshak beschlossen hat. Hagen ist mit Urshaks Bedingungen einverstanden. Dies teilt man noch Urshak mit und der Waffenstillstand ist geschlossen.

Albrecht

Questgeber: Ingmar
Exp.: 250

Ingmar, der sich im Neuen Lager vor der Drachenhorthöhle neben dem Zelt befindet, wartet schon lange auf Albrecht, der die Orks beobachten wollte. Du gehst also hinter die Orkpalisade und dann rechts, bis du Albrecht in einer Rinne im Boden, bei einer kleinen Höhle findest. Sprich mit ihm und du erfährst, dass mit ihm alles in Ordnung ist und er nun zurückkehren wird. Hast du dies Ingmar mitgeteilt, ist die Quest beendet.

Shrats Sumpfhaie

Questgeber: Shrat
Exp.: 500

Die Quest startet bei Shrat, welchen du im Sumpf findest. Sie wird abgeschlossen, wenn man die sieben gefräßigen Sumpfhaie tötet, die um Mitternacht erscheinen und dies Shrat anschließend mitteilt.

Das Orkheer im Minental

Questgeber: Urshak
Exp.: 650

Eine Unterquest der Quest [Verhandlungen mit Urshak](#). Wenn alle Orks, die sich um die Burg herum befinden tot sind oder der Rest geflüchtet ist, ist die Quest beendet.

Orks hinter der Palisade

Questgeber: Urshak
Exp.: 650

Eine Unterquest der Quest [Verhandlungen mit Urshak](#). Wenn alle Orks, die sich im Lager hinter der Palisade befinden tot sind oder der Rest geflüchtet ist, ist die Quest beendet.

Belagerung von Hagens Paladinen

Questgeber: Lord Hagen
Exp.: 650

Diese Quest wird freigeschaltet, sobald man sich bei Lord Hagen über die Orks erkundigt. Man muss die Orks beseitigen, die sich vor Lord Hagens Lager befinden. Wenn diese tot sind oder der Rest geflohen ist, kann man die Quest bei Hagen beenden.

Fanatistische Templer

Questgeber: Shrat
Exp.: 250

Diese Quest wird ebenfalls bei Shrat gestartet, wenn man ihn nach den Menschen fragt, die im Sumpf gelebt haben. Er berichtet, dass sich einige der Templer im alten verlassenen Orklager beim Schläfertempel befinden. Wenn man dort mit dem Anführer der Templer, Gor Asif spricht, erfährt man, dass die Templer den Eingang zum Schläfertempel wieder freilegen wollen, da ihnen dies ihr Meister befohlen hat. Roland glaubt, dass diese unter dem Einfluss einer bösen Macht stehen. Das ist auch der Fall, doch wird man die Templer erst von diesem Einfluss befreien können, wenn die Quest [Das Böse im Minental](#) abgeschlossen ist. Dann erfährt man bei einem Gespräch mit Gor Asif, dass der Einfluss der bösen Macht vorüber ist und schließt die Quest bei Shrat ab.

Das Böse im Minental

Questgeber: Gor Asif
Exp.: 500

Die Quest wird bei Gor Asif gestartet, wenn man diesen bei der Quest [Fanatistische Templer](#) zur Rede stellt. Sie wird abgeschlossen, wenn man den Knochenfürsten tötet, der sich im Inneren des Schäfertempels aufhält. Den Zugang zum Schläfertempel erhält man über Xardas, wenn man in dessen Turm den Teleport zum Schläfertempel findet.

Ein Opfer für Beliar

Questgeber: Lord Hagen
Exp.: 500

Eine Unterquest der Quest [Verhandlungen mit Urshak](#). Wenn man Garond und seine beiden Gefährten befreit hat, ist die Quest beendet. Die Gefangenen befinden sich in einer Höhle, unterhalb von Urshaks Lager. Wenn man die Orks vor der Höhle beseitigt hat, teilt man Garond in der Höhle mit, dass er in Hagens Lager gehen soll. Die Quest ist damit beendet.

Ulumulu

Questgeber: Lord Hagen
Exp.: 250

Tarrok ist bereit dem Spieler ein Ulumulu anzufertigen, wenn dieser ihm die Zutaten hierfür bringt. Man benötigt die Zunge eines Feuerwarans, das Horn eines Schattenläufers, die Zähne eines Sumpfhais und die Hauer eines Trolls. Tarrok fertigt daraufhin das Ulumulu an und die Quest ist beendet.

Die Schiffe der Orks

Questgeber: Urshak

Exp.: 800

Dies ist eine Unterquest der Quest [Verhandlungen mit Urshak](#). Wenn alle Orks, die sich bei den Schiffen befinden tot sind oder der Rest geflüchtet ist, ist die Quest beendet.

Der Tempel des Schläfers

Questgeber: Xardas

Exp.: 800

Im Tempel des Schläfers sollst du das Schwert Uriziel finden. Teleportiere dich dahin. Da der Tempel beim Kampf des Namenlosen Helden mit dem Schläfer einstürzte, ist nur der hintere Bereich zugänglich. Du findest daher nicht das Schwert in dem Raum im Lavasee, sondern triffst in dem Raum, wo der namenlose Held den Schläfer besiegt hat, einen Knochenfürsten, dem du nach dessen Tod Uriziel abnehmen kannst.

Kneipe im Minental

Questgeber: Pat

Exp.: 100

Pat hat die alte Kneipe im Minental wiedereröffnet. Er gibt dir eine Reihe von Quests. Siehe [Pats Pfeife](#), [Ray](#), [Roter Tränenpfeffer](#) und [Provianddiebstahl](#). [Pats Pfeife](#) erhält man sofort beim ersten Gespräch. Um die nächste Quest [Ray](#) zu bekommen, müssen zuerst die Quests [Belagerung von Hagens Paladinen](#), [Überfall der Banditen](#) und [Finde die Drachen](#) erledigt sein. Außerdem sollte man mit dem Drachenjäger Biff und den vier Waffenknechten Ray, Billy, Frank und Miles gesprochen und einen Tag geschlafen haben. Erst jetzt kannst du auch die Quest [Die Toten der Orks](#) starten, indem du zum Orkfriedhof gehst. Bei Pat erhältst du nun die Quest [Roter Tränenpfeffer](#), nach deren Beendigung die Quest [Provianddiebstahl](#) folgt. Wenn alle Quests erledigt sind, kann man die Questreihe bei Pat beenden, indem man ihn fragt was es Neues gibt.

Pats Pfeife

Questgeber: Pat

Exp.: 150

Der Wirt Pat, der die Kneipe im neuen Lager wiedereröffnet hat, vermisst seine Pfeife. Bei dem Dieb handelt es sich um den Waffenknecht Miles, der sich oberhalb der Höhle bei dem Zeltlager befindet. Wenn man Taschendiebstahl und genug Geschick gelernt hat, kann man ihm die Pfeife abnehmen und Pat zurückgeben. Die Quest wird dann bei diesem beendet.

Ray

Questgeber: Pat

Exp.: 200

Wenn man im Zeltlager mit Ray und in der Kneipe mit Biff gesprochen hat, sowie die Quests [Pats Pfeife](#), [Überfall der Banditen](#) und [Finde die Drachen](#) abgeschlossen hat, verschwindet Ray aus dem Lager. Der Wirt Pat gibt dir, wenn du ihn am nächsten Tag ansprichst, den Auftrag ihn zu suchen. Du fragst nun die Waffenknechte Miles, Billy und Frank, die Ray nicht mögen und denen sein Schicksal völlig gleichgültig ist. Du suchst daher die Umgebung ab. Du entdeckst dann eine Höhle, die sich ganz in der Nähe der Kneipe, oberhalb des vereisten Sees beim zugefrorenen Wasserfall, befindet. Der Eingang der Höhle wurde durch ein Felsstück versperrt, welches du mit einer Spitzhacke entfernst. Du erfährst nun von Ray, dass er überfallen wurde. Ray kann dir allerdings nicht sagen, wer der Täter war, da alles viel zu schnell ging. Dir bleibt daher nichts übrig, als Pat zu melden, dass Ray wieder da ist und die Quest wird beendet. Wenn du möchtest, kann du auch noch Billy, Miles und Frank mitteilen, dass Ray wieder da ist, was aber diese nicht interessiert.

Roter Tränenpfeffer

Questgeber: Pat

Exp.: 100

Sobald die Quest mit Ray abgeschlossen ist, kannst du Pat bei einem weiteren Problem helfen. Er benötigt für seine fade schmeckende Suppe roten Tränenpfeffer. Dieser ist aber im Minental nicht zu finden. Sofern du diesen noch nicht in deinem Inventar hast, solltest du in Varant oder Myrtana danach suchen. Unter anderem wirst du einen Beutel in einem der Häuser in Vengard finden. Nachdem du Pat den Pfeffer gebracht hast, wird die Quest bei diesem beendet.

Die Klosterruinen

Questgeber: Gestath
Exp.: 350

Gestath, welcher sich in der Kneipe im Neuen Lager aufhält, berichtet dir, dass sich in der Klosterruine, die sich hinter der großen Orkpalisade befindet finstere Gestalten aufhalten. Wenn du durch das Tor in der Palisade gehst, halte dich links und du findest die Klosterruine. Beseitige alle Knochenkrieger und berichte dann Gestath davon, der dir allerdings nicht glaubt. Die Quest ist trotzdem beendet.

Xardas Turm im Minental

Questgeber: automatisch bei Annäherung an Turm
Exp.: 250

Du findest im Minental den alten Turm von Xardas. Beim Durchsuchen findest du im obersten Stockwerk ein Schreiben und einen Schlüssel. Im Schreiben steht, dass Xardas ein Buch in einer Truhe unterhalb des Turms versteckt hat. Diese Truhe steht links von dem Belianschrein, der unterhalb des Turms am See zu finden ist. In der Truhe findest du das Buch, welches vor einer Gefahr aus Varant warnt und berichtet, dass Xardas ebenfalls nach Varant reisen will. Kalter Kaffee, wenn du bereits in Aschdod gewesen warst. Hiermit ist die Quest beendet.

Überfall der Banditen

Questgeber: Ortwin
Exp.: 250

Diese Quest startet beim Paladin Ortwin, der den Weg hinter Hagens Lager überwacht. Er möchte, dass die Banditen beseitigt werden, die sie ständig überfallen. Du findest diese am Weg etwas weiter. Töte sie und berichte anschließend Ortwin davon. Die Quest wird dann beendet.

Provianddiebstahl

Questgeber: Pat
Exp.: 250

Nachdem du die Quests [Überfall der Banditen](#), [Ray](#), [Pats Pfeife](#), [Roter Tränenpfeffer](#) und die [Belagerung von Hagens Paladinen](#) beendet hast, bekommst du die letzte Quest von Pat. Dieser berichtet, dass aus den Lagerräumen immer häufiger Proviant gestohlen wird. Er vermutet, dass irgendjemand aus dem Lager Waren an die Banditen verkauft. Man sollte nun mit Ortwin sprechen, da dieser etwas gesehen haben könnte. Ortwin berichtet, dass eine der Wachen einen Schatten gegen 3 Uhr nachts gesehen hat. Außerdem erfährt man, dass die meisten gestohlenen Proviantkisten hinter der Kneipe gelagert werden. Roland beschließt nun sich ab 2 Uhr nachts bei den Kisten auf die Lauer zu legen. Der Dieb kommt auch und es stellt sich heraus, dass es der Waffenknecht Billy ist. Dieser legt nun ein Geständnis ab. Er hat die Diebstähle begangen um als Mann zu gelten. Wenn man ihm mitteilt, dass man dies Ortwin melden müsste, flüchtet er ins Banditenlager. Du beschließt ihn laufen zu lassen und Ortwin zu melden was geschehen ist. Anschließend berichtet man Pat, wer der Dieb ist. Die Quest wird dann abgeschlossen. Wenn man Pat nochmal fragt, ob alles in Ordnung ist, wird auch die Quest [Kneipe im Minental](#) beendet.

Die Toten der Orks

Questgeber: automatisch, wenn man die Brücke überquert/Biff
Exp.: 250

Wenn man die Quest [Ray](#) beendet hat, ist es möglich, das Gebiet zu betreten, in dem sich das Orkgrab befindet. Dies ist hinter dem Orklager auf der anderen Seite der großen Palisade. Überraschenderweise trifft man dort Biff, den man zuletzt in Pats Kneipe gesehen hat. Biff will die Orkgräber plündern. Man hat nun die Wahl mitzumachen oder abzulehnen. Wenn man ablehnt, ist die Quest gescheitert, wenn man mitmacht, muss man lediglich die Orks vor dem Grab beseitigen und dem Torwächter seine Teleportruhe abnehmen. Einen Schlüssel für die Winde hat dieser nicht dabei. Wenn man Biff berichtet, dass es keinen Schlüssel gibt und man nicht ins Grab kann, ist die Quest beendet.

Biff

Questgeber: Biff
Exp.: 150

Nachdem die Quest [Die Toten der Orks](#) abgeschlossen ist, spricht man Biff nochmal wegen Ray an und erfährt, dass Biff Ray in die Höhle gesperrt hat, da er von diesem übers Ohr gehauen wurde. Wenn einem dies egal ist, ist der Dialog mit Biff beendet. Wenn man Biff aber wegen dieser Tat bestrafen will, startet die Quest [Biff](#). Man kämpft nun mit Biff. Wenn man ihn besiegt hat und nochmal anspricht, ist die Quest beendet.

Kapitel 7

Irdorath

Der untote Magier

Questgeber: Baal Handshar

Exp.: 1000

Die Quest startet nach dem Dialog mit Baals Handshars Geist und wird beendet, wenn man diesen getötet hat.

Geheimer Zugang zur Insel

Questgeber: wird beim Besiegen des Knochenfürsten im Tempel gestartet

Exp.: 200

Du fragst dich, wie man zu Baal Handshar kommt. Wenn du die Teleporter nacheinander durchläufst, triffst du beim letzten Teleporter Ganelun. Nachdem du diesen beseitigt hat, gibt es zwei Wege. Einen zum schwarzen Kastell und einen zurück zum Schiff. Wenn man den Weg zum Schiff zurückgeht, wird die Quest abgeschlossen.

Das schwarze Kastell

Questgeber: startet automatisch, wenn man das schwarze Kastell gefunden hat

Exp.: 800

Diese Quest wird durch einen Trigger gestartet, wenn man das schwarze Kastell gefunden hat. Die Quest wird beendet, wenn Baal Handshar tot ist.

Drachen

Questgeber: Xardas/Rückmeldung bei Baldwin

Exp.: 800

Man muss alle 5 Drachen finden und töten. Eine Rückmeldung bei Baldwin ist aber erst möglich, wenn alle 40 Dracheneier gefunden und Baal Handshar tot ist. Um die Drachen zu finden, sollte man Sinisters Karte von Irdorath nutzen und die Teleportstationen benutzen.

Der **erste** Teleport, im Tempel beim untoten Drachen, führt zum Drachen im Wald.

Der **zweite** Teleport führt zu den beiden Drachen an der Küste. Einer befindet sich auf einer Insel, wo einige Echsenkrieger sind, der andere in der Grotte.

Der **dritte** Teleport führt den Spieler in das innere der Grotte, wo sich der vierte Drache befindet.

Der **vierte** Teleport führt in das Lager der Orks, wo sich der letzte Drache befindet.

Den Fokus der jeweiligen Teleporter hat ein Echsen- oder Orkanführer im Inventar. Man erkennt die Anführer daran, dass sie Namen haben. Nur für die Teleporter bei Ganelun, im Beliartempel und im schwarzen Kastell gibt es keinen Fokus.

Dracheneier

Questgeber: Xardas

Exp.: 450

Man muss auf Irdorath 40 Dracheneier sammeln. Viele befinden sich auf dem Weg zum Beliartempel von Irdorath, die anderen bei den Drachen, die bereits geschlüpft sind. Nur beim letzten Drachen im Dorf der Orks wird man keine Eier finden. Man kann aber auch Eier an verborgenen Orten finden, die es auf der Insel gibt. Wenn man 40 Eier gefunden hat kann man dies Baldwin allerdings nicht sofort zurückmelden. Die Eiersuche, wie auch der Tod der Drachen gehören zur Hauptquest und können nur gemeldet werden, wenn man die 40 Eier besitzt und alle 5 Drachen sowie Baal Handshar getötet hat. Man muss, um weiter zu kommen, zwingend 40 Eier im Inventar haben, sollte also bevor man die Quest beendet hat keinen "Embarla Firgasto" Trank daraus brauen.

Der Beliartempel des Ostens

Questgeber: Lord Baldwin

Exp.: 400

Die Quest wird beim Dialog mit Baldwin gestartet, wenn man Irdorath betreten hat und endet, wenn man in der Höhle, in der man im Hauptspiel dem untoten Drachen begegnet ist, den Knochenfürsten Sinister tötet.

Ganeluns Verrat

Questgeber: Ganelun

Exp.: 400

Wenn man Irdorath mit Hilfe der Teleportstationen erforscht hat, trifft man beim letzten Ganelun, der sich als Verräter entpuppt. Nachdem man ihn getötet hat, teilt man Lord Baldwin den Verrat des Paladins mit und die Quest wird beendet.

Überblick über die Hauptstoryline

Kapitel 1

Athanos: Man muss das Geheimnis der Bibliothek lösen und auf der Albatros anheuern.

Kapitel 2

Albatros: Man muss Bootsmann werden und hierfür alle Quests machen.

Jones Insel: Man muss die Schatzkarte finden.

Kondehra: Man muss Informationen über die Orkflotte bekommen. Hierfür muss man erst die Quest mit dem Innosschrein beenden.

Tamora: Auch hier muss man Informationen über die Orkflotte bekommen. Hierfür muss man mit dem Statthalter sprechen und dessen Quests lösen. Auf der Insel muss außerdem die Stammlerquest abgeschlossen werden.

Adarmos: Erneut muss man Informationen über die Orkflotte bekommen. Hierfür muss man mit Rosh reden.

Handelsschiff: Auch hier muss man Informationen über die Orkflotte von Kapitän Ahab bekommen.

Khorus: Wie bisher muss man Informationen über die Orkflotte bekommen und Wasser und Proviant für die Albatros besorgen. Außerdem muss Ferrel gefunden werden.

Orkschiff: Der Gefangenen Martin muss befreit und der gefundene OrkbrieF übersetzt werden.

Kapitel 3

Khorinis: Lord Baldwins Aufträge müssen erfüllen werden. Es müssen also 10 Erzkisten besorgen werden, Infos über die Orksöldner und die Schwarzmagier gesammelt werden. Außerdem benötigt man von Lord Andre Infos über Lord Hagen. Lord Andre befindet sich auf dem Berg, neben Onars Hof, wo früher Dexter mit seiner Bande gehaust hat. Mit Lord Andre kann man dann später Onars Hof von den Orks befreien und bekommt hierfür ein Empfehlungsschreiben für Lord Baldwin. Außerdem müssen Xardas Tagebücher gefunden und die Geheimnisse der Sternwarte gelöst sein. Desweiteren muss man die Buddler für Tamora finden.

Wenn man auf Khorinis gelandet ist, empfiehlt es sich daher so bald wie möglich Lord Andre aufzusuchen. Irgendwann wird man einem Maler begegnen, mit dessen Hilfe man verkleidet in die Stadt gelangen kann. Wenn man dort dem Orksöldnerboss Grant weiterhilft, bekommt man am Ende die Informationen über die Orksöldner. Die Infos über die Schwarzmagier kann man durch einen Brief bekommen, den der Orkkommandant Donshak bei sich trägt.

Kapitel 4

Vengard: 10 Erzkisten beim König abgeben. Danach kann man Vengard verlassen. Später wird man nochmal hinkommen und dann ganz Myrtana und Nordmar betreten können.

SturmWelt: Alle Quests dort lösen, damit man weiter nach Varant segeln kann.

Varant: Lord Baldwin gibt Roland den Auftrag zum Tempel von Aschdod zu gelangen, weil das Böse dort scheinbar seinen Ursprung hat. Er muss nun als Assassine verkleidet versuchen nach Aschdod zu gelangen, nachdem in Patara alle Aufgaben gelöst sind. Der Ork Prampek führt einen zunächst zu Nemroschs Lager. Ein Wegweiser dort führt dann zu dem großen Turm, der vor der Höhle nach Aschdod steht. Man sollte mit den Wachen von Aschdod sprechen. Diese weisen einen ab. Man muss erst das Vertrauen des Schwarzmagiers Tartaron erringen, der über die Stadt Ugar herrscht, die in den Bergen liegt. Der Weg nach Ugar ist beschrieben. In Ugar muss man das Vertrauen des Schwarzmagiers Tartaron erringen. Hierfür muss man viele Quests für den Kommandanten Torrez erledigen. Wenn dieser nachher die Erlaubnis gibt mit Tartaron zu sprechen, muss man zunächst mit der Gefangenen Tamara sprechen. Sie wird aber einem erst weiterhelfen,

wenn man ein Freund der Nomaden ist. Man muss daher zum Lager der Nomaden gehen und mit Tamaras Vater Said und den anderen Nomaden, sowie dem Wassermagier Mercurius sprechen. Wenn man Saims Vertrauen erlangt hat, hilft einem Tamara weiter. Man muss nun ein paar Quests lösen, bevor man endlich mit Tartaron sprechen kann. Der stellt einen noch auf die Probe, bis es endlich nach Aschdod gehen kann. Außer dem Ziel nach Aschdod zu gehen, sollte man auch wegen der Quest "Suche Xardas in Varant" bei Gelegenheit den Pass und die Westwüste aufsuchen.

Kapitel 5

Varant: In Aschdod muss man sich an den Adepten Alvarez halten und Aufträge in dem Ort machen, bis Alvarez einem die Erlaubnis gibt mit Almansor zu sprechen. Diesen fragt man nun ob man den Tempel betreten kann. Almansor erlaubt dies erst, wenn man die Magierprüfungen bestanden hat. Nachdem man hierüber mit allen wichtigen Schwarzmagiern gesprochen hat, kann man in den Tempel, wo man sogleich mit Amru reden sollte. Man sollte nun die Schrift der Schwarzmagier lernen und Amrus Quest mit dem Drachen lösen. Danach kann man von Almansor die Pläne der Schwarzmagier erfahren und Almansors Truhe in der Tempelbibliothek öffnen, nachdem man alle Fallen gefahrlos überstanden hat. Nun geht es zum versteckten Tal und in die Grabhöhle, wo sich das Grab des untoten Magiers befinden soll. Wenn man den Geheimraum gefunden und mit dem Geist dort gesprochen hat, muss man zunächst Patara von einigen Gegnern befreien. Danach verlässt man Varant um Athanos vor einer Untoteninvasion zu retten.

Kapitel 6

Seeschlacht: Zunächst begegnet man einem Orkschiff. Sobald der feindliche Kapitän tot ist, kann es weitergehen.

Athanos: Man muss zunächst die Untoten im Hafen und im Dorf töten und nochmal mit Lord Baldwin reden. Zunächst sollte man die Überlebenden suchen und ihnen anbieten auf das Schiff zu gehen. Danach sollte man sich, da das Burgtor verschlossen ist, mit Hilfe des Teleports in die geheime Bibliothek teleportieren, wo man einen alten Bekannten trifft. Dieser hilft einem in die Burg zu gelangen. Wenn man den Anführer der Untoten getötet hat, meldet man dies Lord Baldwin und kann nun nach Vengard segeln um den König über die Gefahr, in der sich die Welt befindet, zu unterrichten.

Myrtana und Nordmar: Man unterrichtet den König darüber, dass man Xardas in Nordmar aufsuchen wird. Zunächst sollte man aber die Quests zum verschwundenen Schmuck und der Verschwörung lösen, bevor man in die Stadt geht um die Orkarmee zu vernichten. Diese Quest muss erfüllt sein, da sonst das Spiel später nicht beendet wird. Man kann aber die Orkarmee auch im 7. Kapitel angreifen. Die Reihenfolge spielt keine Rolle. Danach geht es nach Nordmar. Zunächst zum Erzclan. Ein Angehöriger des Erzclans führt einen zu einem Ort, wo man Xardas Turm schnell erreichen kann. Xardas hat wichtige Aufträge, die einem helfen werden den untoten Magier besser zu besiegen. Nachdem man alle wichtigen Amulette, Waffen und Rüstungsteile bekommen hat, kann man nach Irdorath segeln.

Kapitel 7

Irdorath: Auf Irdorath muss man den untoten Magier und 5 Drachen töten sowie vierzig Dracheneier finden und diese Lord Baldwin bringen. Zunächst geht es zum bekannten Ort, wo sich in Gothic 2 der untote Drache befunden hat. Danach führen einen mehrere Teleporte zu den Gegnern, bis man am Ende den Ort erreicht hat, wo sich der untote Magier befindet. Wenn man diesen getötet hat, die 40 Eier dabei hat und auch die fünf Drachen getötet hat, meldet man dies Lord Baldwin und segelt danach zum König, um diesem Bericht zu erstatten.

Vengard: Man meldet dem König, dass die Gefahr vorüber ist. Das Spiel kann man erst beenden, wenn man die Orkarmee innerhalb der Barriere vernichtet hat. Wenn diese Bedingung erfüllt ist, kommt der Schlussdialog, der Odyssee dann beendet.

Appendix: Insertcodes

Nahkampfwaffen

Name	Insertcode	Schaden
Fackel	ItMi_Hellebarde_Fackel	
Schwert	DP_SCHWERT_WACHE	10
Prügel	DP_BLACKJACK	
Meucheldolch	DP_DOLCH	
Holzfälleraxt	ItMw_HolzAxt	
Holzfälleraxt	ItMw_HolzAxt_h	
Nomadenschwert	ItMw_1h_Ass_SwordNomaden	40
Assassinenschwert	ItMw_1h_Ass_SwordAssassinen	40
Martins Breitschwert	ItMw_1h_Mil_Sword_Martin	40
Grobes Breitschwert	ItMw_1h_Mil_SwordAthanos	40

Dolch	ItMw_1h_Vlk_Dagger	5
Schürhaken	ItMw_1H_Mace_L_01	5
Sichel	ItMw_1h_Bau_Axe	7
Gehstock	ItMw_1h_Vlk_Mace	8
Belegnagel	ItMw_1H_Mace_L_03	8
Schwerer Ast	ItMw_1h_Bau_Mace	10
Beil	ItMw_1h_Vlk_Axe	20
Schmiedehammer	ItMw_1H_Mace_L_04	20
Kurzsword der Miliz	ItMw_ShortSword1	20
Nagelknüppel	ItMw_Nagelknueppel	25
Wolfsklinge	ItMw_1H_Sword_L_03	20
Grobes Kurzsword	ItMw_ShortSword2	20
Kleine Sense	ItMw_Sense	25
Degen	ItMw_1h_Vlk_Sword	40
Offiziersdegen	ItMw_1h_Vlk_SwordOff	60
Kampfstab	ItMw_1h_Nov_Mace	30
Holzfälleraxt	ItMw_2h_Bau_Axe	50
Spitzhacke	ItMw_2H_Axe_L_01	30
Rostiges Schwert	ItMw_1h_MISC_Sword	30
Rostige Axt	ItMw_1h_Misc_Axe	40
Rostiger Zweihänder	ItMw_2H_Sword_M_01	50
Grobes Breitsword	ItMw_1h_Mil_Sword	40
Grobes Kriegsbeil	ItMw_1h_Sld_Axe	40
Grobes Schwert	ItMw_1h_Sld_Sword	40
Grobe Kriegsaxt	ItMw_2h_Sld_Axe	60
Grober Zweihänder	ItMw_2h_Sld_Sword	60
Paladinsword	ItMw_1h_Pal_Sword	60
Paladin Zweihänder	ItMw_2h_Pal_Sword	80
Schartiges Paladinsword	ItMw_1h_Pal_SwordSchartig	70
Schartiger Paladin Zweihänder	ItMw_2h_Pal_SwordSchartig	90
Krush Pach	ItMw_2H_OrcAxe_01	50
Krush UrRok	ItMw_2H_OrcAxe_02	60
Krush Agash	ItMw_2H_OrcAxe_03	70
Krush BrokDar	ItMw_2H_OrcAxe_04	80
Krush Tarach	ItMw_2H_OrcAxe_05	120
Krush KarRok	ItMw_2H_OrcSword_01	160
Krush Morok	ItMw_2H_OrcSword_02	130
Krush Varrok	ItMw_2H_OrcSword_03	110
Krush Pach	ItMw_1H_OrcAxe_01	50
Krush UrRok	ItMw_1H_OrcAxe_02	60
Krush Agash	ItMw_1H_OrcAxe_03	70
Krush BrokDar	ItMw_1H_OrcAxe_04	80
Krush KarRok	ItMw_1H_OrcSword_01	160
Krush Morok	ItMw_1H_OrcSword_02	130
Krush Varrok	ItMw_1H_OrcSword_03	110
Kurzsword	ItMw_ShortSword3	40
Nagelkeule	ItMw_Nagelkeule	40
Wolfszahn	ItMw_ShortSword4	45
Kriegskeule	ItMw_Kriegskeule	50
Richtstab	ItMw_Richtstab	50
edles Kurzsword	ItMw_ShortSword5	50
Kriegshammer	ItMw_Kriegshammer1	55
Hellebarde	ItMw_Hellebarde	55
Schwere Nagelkeule	ItMw_Nagelkeule2	60
Schiffsaxt	ItMw_Schiffsaxt	60
Piratensäbel	ItMw_Piratensaebel	65
Grobes Langsword	ItMw_Sword	65
_ItMw_1H_Common_01	ItMw_1H_Common_01	40

Stabkeule	ItMw_Stabkeule	70
Leichter Zweihänder	ItMw_Zweihaender1	75
Steinbrecher	ItMw_Steinbrecher	80
Schädelspicker	ItMw_Spicker	70
Leichte Streitaxt	ItMw_Streitaxt1	80
Edles Schwert	ItMw_Schwert1	60
Langschwert	ItMw_Schwert2	85
Doppelaxt	ItMw_Doppelaxt	90
Bartaxt	ItMw_Bartaxt	90
Morgenstern	ItMw_Morgenstern	90
Oger-Morgenstern	ItMw_Ogermorgenstern	90
Grobes Bastardschwert	ItMw_Schwert3	90
Edles Langschwert	ItMw_Schwert4	80
Katana	ItMw_Katana	135
_ItMw_1H_Special_01	ItMw_1H_Special_01	60
_ItMw_2H_Special_01	ItMw_2H_Special_01	80
Rapier	ItMw_Rapier	100
Rubinklinge	ItMw_Rubinklinge	100
Streitkolben	ItMw_Streitkolben	100
Zweihänder	ItMw_Zweihaender2	105
Alter Zweihänder	ItMw_ZweihaenderSkel	105
Hüterklinge	ItMw_Hueterklinge	115
Runenschwert	ItMw_Runenschwert	110
Rabenschnabel	ItMw_Rabenschnabel	110
Edles Bastardschwert	ItMw_Schwert5	110
Inquisitor	ItMw_Inquisitor	110
Streitaxt	ItMw_Streitaxt2	110
Runen - Macht	ItMw_Zweihaender3	115
_ItMw_1H_Special_02	ItMw_1H_Special_02	100
_ItMw_2H_Special_02	ItMw_2H_Special_02	120
El Bastardo	ItMw_ElBastardo	145
Schwerer Kriegshammer	ItMw_Kriegshammer2	120
Meisterdegen	ItMw_Meisterdegen	110
Paladindegen (geschärft)	ItMw_Paladindegen	115
Folteraxt	ItMw_Folteraxt	125
Schartige Folteraxt	ItMw_FolteraxtSchartig	125
Orkschlächter	ItMw_Orkschlaechter	130
Schwerer Zweihänder	ItMw_Zweihaender4	135
Schlachtaxt	ItMw_Schlachtaxt	140
Krummschwert	ItMw_Krummschwert	145
Barbarenstreitaxt	ItMw_Barbarenstreitaxt	150
Sturmbringer	ItMw_Sturmbringer	165
Dämonenschneide	ItMw_BayarArenaSword	175
_ItMw_1H_Special_03	ItMw_1H_Special_03	170
_ItMw_2H_Special_03	ItMw_2H_Special_03	180
Berserkeraxt	ItMw_Berserkeraxt	200
Drachenschneide	ItMw_Drachenschneide	190
_ItMw_1H_Special_04	ItMw_1H_Special_04	180
_ItMw_2H_Special_04	ItMw_2H_Special_04	220
Rohe Erzklinge	ItMw_1H_Blessed_01	120
Gesegnete Erzklinge	ItMw_1H_Blessed_02	140
Gesegneter Paladindegen (gesegnet, geschärft)	ItMw_GesegneterPaladindegen	135
Gesegneter Paladindegen (geschärft, vergiftet)	ItMw_GesegneterPaladindegenGift	155
Innos Zorn	ItMw_1H_Blessed_03	160
Rohe Erzklinge	ItMw_2H_Blessed_01	140
Ordensschwert	ItMw_2H_Blessed_02	160
Nordmarschwert	ItMw_Nordmarschwert	160
Ansgars Nordmarschwert	ItMw_AnsgarsNordmarschwert	160

Lars Nordmar-Doppelaxt	ItMw_LarsDoppelaxt	90
Hakoons Nordmar-Berserkeraxt	ItMw_HakoonsBerserkeraxt	200
Heiliger Vollstrecker	ItMw_2H_Blessed_03	180
Assassinenkrummschwert	ItMw_AssassinenKrummschwert	165
Hakams Assassinenkrummschwert	ItMw_HakamsKrummschwert	165
Djaudars Krummschwert	ItMw_DjaudarsKrummschwert	165
Grachtnakk	ItRwOrcstaff	
URIZIEL	Mythrilklinge02	
Dämonenaxt	ItMw_IT_Skelletaxt_Ih	90
Dämonen-Zweihänder	ItMw_IT_Skelletschwert_IIH	110
Dämonen-Zweihandaxt	ItMw_IT_Skelletaxt_IIH	125
Prunkschwert	ItMw_Rhobar_2H_Sword	150
Mörder-Klinge	ItMw_Peremptor_2H_Sword	150
Nomadenschwert (geschärft)	ItMw_1h_Ass_SwordNomaden_Sharp	50
Assassinenschwert(geschärft)	ItMw_1h_Ass_SwordAssassinen_Sharp	50
Martins Breitschwert (geschärft)	ItMw_1h_Mil_Sword_Martin_Sharp	50
Grobes Breitschwert (geschärft)	ItMw_1h_Mil_SwordAthanos_Sharp	50
Dolch(geschärft)	ItMw_1h_Vlk_Dagger_Sharp	10
Schürhaken (geschärft)	ItMw_1H_Mace_L_01_Sharp	10
Sichel (geschärft)	ItMw_1h_Bau_Axe_Sharp	12
Gehstock (geschärft)	ItMw_1h_Vlk_Mace_Sharp	12
Belegnagel (geschärft)	ItMw_1H_Mace_L_03_Sharp	12
Beil (geschärft)	ItMw_1h_Vlk_Axe_Sharp	30
Kurzschwert der Miliz (geschärft)	ItMw_ShortSword1_Sharp	30
Wolfsklinge (geschärft)	ItMw_1H_Sword_L_03_Sharp	30
Grobes Kurzschwert (geschärft)	ItMw_ShortSword2_Sharp	30
Kleine Sense (geschärft)	ItMw_Sense_Sharp	30
Holzfälleraxt (geschärft)	ItMw_2h_Bau_Axe_Sharp	50
Rostiges Schwert (geschärft)	ItMw_1h_MISC_Sword_RostSharp	40
Rostige Axt (geschärft)	ItMw_1h_Misc_Axe_RostSharp	50
Rostiger Zweihänder (geschärft)	ItMw_2H_Sword_M_01_RostSharp	60
Grobes Breitschwert (geschärft)	ItMw_1h_Mil_Sword_Sharp	50
Grobes Kriegsbeil (geschärft)	ItMw_1h_Sld_Axe_Sharp	50
Grobes Schwert (geschärft)	ItMw_1h_Sld_Sword_Sharp	50
Grobe Kriegsaxt (geschärft)	ItMw_2h_Sld_Axe_Sharp	70
Grober Zweihänder (geschärft)	ItMw_2h_Sld_Sword_Sharp	70
Rapier (geschärft)	ItMw_Rapier_Sharp	110
Paladinschwert (geschärft)	ItMw_1h_Pal_Sword_Sharp	70
Cedric' Paladinschwert (geschärft)	ItMw_1h_Pal_CedricSword_Sharp	70
Paladin Zweihänder (geschärft)	ItMw_2h_Pal_Sword_Sharp	90
Krush Pach (geschärft)	ItMw_2H_OrcAxe_01_Sharp	60
Krush UrRok (geschärft)	ItMw_2H_OrcAxe_02_Sharp	70
Krush Agash (geschärft)	ItMw_2H_OrcAxe_03_Sharp	80
Krush BrokDar (geschärft)	ItMw_2H_OrcAxe_04_Sharp	90
Krush Tarach (geschärft)	ItMw_2H_OrcAxe_05_Sharp	130
Krush KarRok (geschärft)	ItMw_2H_OrcSword_01_Sharp	175
Krush Morok (geschärft)	ItMw_2H_OrcSword_02_Sharp	140
Krush Varrok (geschärft)	ItMw_2H_OrcSword_03_Sharp	125
Krush Pach (geschärft)	ItMw_1H_OrcAxe_01_Sharp	60
Krush UrRok (geschärft)	ItMw_1H_OrcAxe_02_Sharp	70
Krush Agash (geschärft)	ItMw_1H_OrcAxe_03_Sharp	80
Krush BrokDar (geschärft)	ItMw_1H_OrcAxe_04_Sharp	90
Krush KarRok (geschärft)	ItMw_1H_OrcSword_01_Sharp	115
Krush Morok (geschärft)	ItMw_1H_OrcSword_02_Sharp	140
Krush Varrok (geschärft)	ItMw_1H_OrcSword_03_Sharp	125
Hüterklinge (geschärft)	ItMw_Hueterklinge_Sharp	130
Schwert (geschärft)	DP_SCHWERT_WACHE_Sharp	20
Meucheldolch (geschärft)	DP_DOLCH_Sharp	10

Kurzsword (geschärft)	ItMw_ShortSword3_Sharp	50
Wolfszahn (geschärft)	ItMw_ShortSword4_Sharp	55
edles Kurzsword (geschärft)	ItMw_ShortSword5_Sharp	60
Hellebarde (geschärft)	ItMw_Hellebarde_Sharp	65
Schiffsaxt (geschärft)	ItMw_Schiffsaxt_Sharp	70
Piratensäbel (geschärft)	ItMw_Piratensaebel_Sharp	75
Grobes Langsword (geschärft)	ItMw_Sword_Sharp	75
Leichter Zweihänder (geschärft)	ItMw_Zweihaender1_Sharp	85
Leichte Streitaxt (geschärft)	ItMw_Streitaxt1_Sharp	90
Edles Schwert (geschärft)	ItMw_Sword1_Sharp	70
Langsword (geschärft)	ItMw_Sword2_Sharp	95
Doppelaxt (geschärft)	ItMw_Doppelaxt_Sharp	100
Bartaxt (geschärft)	ItMw_Bartaxt_Sharp	100
Morgenstern (geschärft)	ItMw_Morgenstern_Sharp	100
Grobes Bastardsword (geschärft)	ItMw_Sword3_Sharp	100
Edles Langsword (geschärft)	ItMw_Sword4_Sharp	90
Katana (geschärft)	ItMw_Katana_Sharp	150
Rubinklinge (geschärft)	ItMw_Rubinklinge_Sharp	115
Zweihänder (geschärft)	ItMw_Zweihaender2_Sharp	120
Alter Zweihänder (geschärft)	ItMw_ZweihaenderSkel_Sharp	120
Runensword (geschärft)	ItMw_Runensword_Sharp	125
Rabenschnabel (geschärft)	ItMw_Rabenschnabel_Sharp	125
Edles Bastardsword (geschärft)	ItMw_Sword5_Sharp	125
Inquisitor (geschärft)	ItMw_Inquisitor_Sharp	125
Streitaxt (geschärft)	ItMw_Streitaxt2_Sharp	125
Runen - Macht (geschärft)	ItMw_Zweihaender3_Sharp	130
Dämonenaxt (geschärft)	ItMw_IT_Skelletaxt_Ih_Sharp	100
Dämonen-Zweihänder (geschärft)	ItMw_IT_Skelletsword_IIH_Sharp	125
Dämonen-Zweihandaxt (geschärft)	ItMw_IT_Skelletaxt_IIH_Sharp	140
_ItMw_1H.Special.02_Sharp	ItMw_1H.Special.02_Sharp	110
_ItMw_2H.Special.02_Sharp	ItMw_2H.Special.02_Sharp	135
El Bastardo (geschärft)	ItMw_ElBastardo_Sharp	155
Folteraxt (geschärft)	ItMw_Folteraxt_Sharp	140
Orkschlächter (geschärft)	ItMw_Orkschlaechter_Sharp	145
Orkschlächter des Namenlosen (geschärft)	ItMw_OrkschlaechterHero_Sharp	155
Schwerer Zweihänder (geschärft)	ItMw_Zweihaender4_Sharp	150
Schlachtaxt (geschärft)	ItMw_Schlachtaxt_Sharp	155
Krummsword (geschärft)	ItMw_Krummsword_Sharp	160
Barbarenstreitaxt(geschärft)	ItMw_Barbarenstreitaxt_Sharp	165
Sturmbringer (geschärft)	ItMw_Sturmbringer_Sharp	190
Dämonenschneide (geschärft)	ItMw_BayarArenaSword_Sharp	190
_ItMw_1H.Special.03_Sharp	ItMw_1H.Special.03_Sharp	185
_ItMw_2H.Special.03_Sharp	ItMw_2H.Special.03_Sharp	195
Berserkeraxt (geschärft)	ItMw_Berserkeraxt_Sharp	215
Drachenschneide (geschärft)	ItMw_Drachenschneide_Sharp	205
_ItMw_1H.Special.04_Sharp	ItMw_1H.Special.04_Sharp	195
_ItMw_2H.Special.04_Sharp	ItMw_2H.Special.04_Sharp	235
Rohe Erzklinge (geschärft)	ItMw_1H_Blessed.01_Sharp	135
Gesegnete Erzklinge (geschärft)	ItMw_1H_Blessed.02_Sharp	155
Innos Zorn (geschärft)	ItMw_1H_Blessed.03_Sharp	175
Rohe Erzklinge (geschärft)	ItMw_2H_Blessed.01_Sharp	155
Nordmarsword (geschärft)	ItMw_Nordmarsword_Sharp	175
Ansgars Nordmarsword (geschärft)	ItMw_AnsgarsNordmarsword_Sharp	175
Ordenssword (geschärft)	ItMw_2H_Blessed.02_Sharp	175
Lars Nordmar-Doppelaxt (geschärft)	ItMw_LarsDoppelaxt_Sharp	100
Hakoons Nordmar-Berserkeraxt (geschärft)	ItMw_HakoonsBerserkeraxt_Sharp	215
Heiliger Vollstrecker (geschärft)	ItMw_2H_Blessed.03_Sharp	195
Assassinenkrummsword (geschärft)	ItMw_AssassinenKrummsword_Sharp	180

Hakams Assassinenkrummschwert (geschärft)	ItMw_HakamsKrummschwert_Sharp	180
Djaudars Krummschwert (geschärft)	ItMw_DjaudarsKrummschwert_Sharp	180
ItMw_1H_Common_01_Sharp	ItMw_1H_Common_01_Sharp	
ItMw_1H_Special_01_Sharp	ItMw_1H_Special_01_Sharp	
ItMw_2H_Special_01_Sharp	ItMw_2H_Special_01_Sharp	
URIZIEL (geschärft)	Mythrill Klinge02_Sharp	
Prunkschwert (geschärft)	ItMw_Rhobar_2H_Sword_Sharp	170
Mörder-Klinge (geschärft)	ItMw_Peremptor_2H_Sword_Sharp	170
Guntrams Heiliger Vollstrecker (geschärft)	ItMw_2H_Blessed_03_Guntram	195
Kampfstab	ItMw_1h_Kampfstab_MIS	30
Zermalmer	ItMw_2H_Mace_M_06	140
Dolch	ItMw_1H_Sword_L_01	
Knüppel	ItMw_1H_Mace_L_02	
Sichel	ItMw_1H_Axe_L_01	
Haumesser	ItMw_1H_Sword_L_02	
Handbeil	ItMw_1H_Axe_L_02	
Schartiges Schwert	ItMw_1H_Sword_L_04	
Handaxt	ItMw_1H_Axe_L_03	
Keule	ItMw_1H_Mace_L_05	
Orkmesser	ItMw_1H_Sword_L_05	
Kurzschwert	ItMw_1H_Sword_L_06	
Alte Axt	ItMw_1H_Axe_L_04	
Schmiedehammer	ItMw_1H_Mace_L_06	20
Piratenmesser	ItMw_1H_Sword_L_07	
Entermesser	ItMw_1H_Sword_L_08	
Schiffsaxt	ItMw_1H_Axe_L_05	60
Nagelkeule	ItMw_1H_Mace_L_07	40
Piratensäbel	ItMw_1H_Sword_L_09	65
Altes Schwert	ItMw_1H_Sword_L_10	
Axt	ItMw_1H_Axe_L_06	
Kriegskeule	ItMw_1H_Mace_L_08	50
Steinbrecher	ItMw_1H_Mace_L_09	80
Rapier	ItMw_1H_Sword_M_01	100
Kriegsbeil	ItMw_1H_Axe_M_01	
Leichter Streitkolben	ItMw_1H_Mace_M_01	
Schildbrecher	ItMw_1H_Mace_M_02	
Säbel	ItMw_1H_Sword_M_02	
Bartaxt	ItMw_1H_Axe_M_02	90
Leichter Morgenstern	ItMw_1H_Mace_M_03	
Knochenbrecher	ItMw_1H_Mace_M_04	
Scimitar	ItMw_1H_Sword_M_03	145
Sturmmaxt	ItMw_1H_Axe_M_03	
Streitkolben	ItMw_1H_Mace_M_05	100
Herzensbrecher	ItMw_1H_Mace_M_06	
Breitschwert	ItMw_1H_Sword_M_04	
Breitaxt	ItMw_1H_Axe_M_04	
Morgenstern	ItMw_1H_Mace_M_07	90
Schädelspalter	ItMw_1H_Sword_M_05	
Langschwert	ItMw_1H_Sword_H_01	
Kriegsaxt	ItMw_1H_Axe_H_01	
Streithammer	ItMw_1H_Mace_H_01	
Kriegsschwert	ItMw_1H_Sword_H_02	
Ordensschwert	ItMw_1H_Sword_H_03	
Doppelaxt	ItMw_1H_Axe_H_02	90
Schwerer Streitkolben	ItMw_1H_Mace_H_02	
Vollstrecker	ItMw_1H_Sword_H_04	
Ritterschwert	ItMw_1H_Sword_H_05	
Söldneraxt	ItMw_1H_Axe_H_03	

Schwerer Morgenstern	ItMw_1H_Mace_H.03	
Holzfälleraxt	ItMw_2H_Axe_L.02	
Stabkeule	ItMw_2H_Mace_L.01	70
Altes Bastardschwert	ItMw_2H_Sword_L.01	
Alte Streitaxt	ItMw_2H_Axe_L.03	
Alter Kriegshammer	ItMw_2H_Mace_L.02	
Orkschläger	ItMw_2H_Mace_L.03	
Bastardschwert	ItMw_2H_Sword_L.02	
Streitaxt	ItMw_2H_Axe_L.04	
Trollschläger	ItMw_2H_Mace_L.04	
Verwitterte Langaxt	ItMw_2H_Axe_M.01	
Leichter Kriegshammer	ItMw_2H_Mace_M.01	
Orkhammer	ItMw_2H_Mace_M.02	
Schweres Bastardschwert	ItMw_2H_Sword_M.02	
Schwere Streitaxt	ItMw_2H_Axe_M.02	
Trollhammer	ItMw_2H_Mace_M.03	
Alter Zweihänder	ItMw_2H_Sword_M.03	
Alte Langaxt	ItMw_2H_Axe_M.03	
Kriegshammer	ItMw_2H_Mace_M.04	
Orktöter	ItMw_2H_Sword_M.04	
Großschwert	ItMw_2H_Sword_M.05	
Großaxt	ItMw_2H_Axe_M.04	
Trolltöter	ItMw_2H_Sword_M.06	
Leichter Zweihänder	ItMw_2H_Sword_M.07	
Leichte Langaxt	ItMw_2H_Axe_M.05	
Schwerer Kriegshammer	ItMw_2H_Mace_M.05	
Zermalmer	ItMw_2H_Mace_M.06	140
Schlachtschwert	ItMw_2H_Sword_M.08	
Schlachtbeil	ItMw_2H_Axe_M.06	
Witwenmacher	ItMw_2H_Sword_M.09	
Zweihänder	ItMw_2H_Sword_H.01	
Langaxt	ItMw_2H_Axe_H.01	
Blutschneide	ItMw_2H_Sword_H.02	
Berserkerschwert	ItMw_2H_Sword_H.03	
Berserkeraxt	ItMw_2H_Axe_H.02	200
Heldenschneide	ItMw_2H_Sword_H.04	
Schwerer Zweihänder	ItMw_2H_Sword_H.05	
Schwere Langaxt	ItMw_2H_Axe_H.03	
Drachenschneide	ItMw_2H_Sword_H.06	190
Paladinschwert	ItMw_2H_Sword_H.07	
Drachenjägeraxt	ItMw_2H_Axe_H.04	
Schwert der Reue	ItMw_1H_Blessed_01	120
Schwert der Buße	ItMw_1H_Blessed_02	140
Schwert des Lichts	ItMw_1H_Blessed_03	160
Verkünder des Glaubens	ItMw_2H_Blessed_01	140
Bewahrer des Glaubens	ItMw_2H_Blessed_02	160
Stimme des Glaubens	ItMw_2H_Blessed_03	180
Dolch (geschärft, vergiftet)	ItMw_1h_Vlk_Dagger_SharpGift	20
Schürhaken (geschärft, vergiftet)	ItMw_1H_Mace_L.01_SharpGift	20
Sichel (geschärft, vergiftet)	ItMw_1h_Bau_Axe_SharpGift	22
Gehstock (geschärft, vergiftet)	ItMw_1h_Vlk_Mace_SharpGift	22
Belegnagel (geschärft, vergiftet)	ItMw_1H_Mace_L.03_SharpGift	22
Beil (geschärft, vergiftet)	ItMw_1h_Vlk_Axe_SharpGift	40
Kurzschwert der Miliz (geschärft, vergiftet)	ItMw_ShortSword1_SharpGift	40
Wolfsklinge (geschärft, vergiftet)	ItMw_1H_Sword_L.03_SharpGift	40
Grobes Kurzschwert (geschärft, vergiftet)	ItMw_ShortSword2_SharpGift	40
Kleine Sense (geschärft, vergiftet)	ItMw_Sense_SharpGift	40
Holzfälleraxt (geschärft, vergiftet)	ItMw_2h_Bau_Axe_SharpGift	60

Rostiges Schwert (geschärft, vergiftet)	ItMw_1h_MISC_Sword_RostSharpGift	50
Rostige Axt (geschärft, vergiftet)	ItMw_1h_Misc_Axe_RostSharpGift	60
Rostiger Zweihänder (geschärft, vergiftet)	ItMw_2H_Sword_M_01_RostSharpGift	70
Grobes Breitschwert (geschärft, vergiftet)	ItMw_1h_Mil_Sword_SharpGift	60
Grobes Kriegsbeil (geschärft, vergiftet)	ItMw_1h_Sld_Axe_SharpGift	60
Grobes Schwert (geschärft, vergiftet)	ItMw_1h_Sld_Sword_SharpGift	60
Grobe Kriegsaxt (geschärft, vergiftet)	ItMw_2h_Sld_Axe_SharpGift	80
Grober Zweihänder (geschärft, vergiftet)	ItMw_2h_Sld_Sword_SharpGift	80
Rapier (geschärft, vergiftet)	ItMw_Rapier_SharpGift	120
Paladinschwert (geschärft, vergiftet)	ItMw_1h_Pal_Sword_SharpGift	80
Cedric' Paladinschwert (geschärft, vergiftet)	ItMw_1h_Pal_CedricSword_SharpGift	80
Paladin Zweihänder (geschärft, vergiftet)	ItMw_2h_Pal_Sword_SharpGift	100
Krush Pach (geschärft, vergiftet)	ItMw_2H_OrcAxe_01_SharpGift	70
Krush UrRok (geschärft, vergiftet)	ItMw_2H_OrcAxe_02_SharpGift	80
Krush Agash (geschärft, vergiftet)	ItMw_2H_OrcAxe_03_SharpGift	90
Krush BrokDar (geschärft, vergiftet)	ItMw_2H_OrcAxe_04_SharpGift	100
Krush Tarach (geschärft, vergiftet)	ItMw_2H_OrcAxe_05_SharpGift	140
Krush KarRok (geschärft, vergiftet)	ItMw_2H_OrcSword_01_SharpGift	190
Krush Morok (geschärft, vergiftet)	ItMw_2H_OrcSword_02_SharpGift	155
Krush Varrok (geschärft, vergiftet)	ItMw_2H_OrcSword_03_SharpGift	140
Krush Pach (geschärft, vergiftet)	ItMw_1H_OrcAxe_01_SharpGift	70
Krush UrRok (geschärft, vergiftet)	ItMw_1H_OrcAxe_02_SharpGift	80
Krush Agash (geschärft, vergiftet)	ItMw_1H_OrcAxe_03_SharpGift	90
Krush BrokDar (geschärft, vergiftet)	ItMw_1H_OrcAxe_04_SharpGift	100
Krush KarRok (geschärft, vergiftet)	ItMw_1H_OrcSword_01_SharpGift	190
Krush Morok (geschärft, vergiftet)	ItMw_1H_OrcSword_02_SharpGift	155
Krush Varrok (geschärft, vergiftet)	ItMw_1H_OrcSword_03_SharpGift	140
Hüterklinge (geschärft, vergiftet)	ItMw_Hueterklinge_SharpGift	145
Schwert (geschärft, vergiftet)	DP_SCHWERT_WACHE_SharpGift	30
Meucheldolch (geschärft, vergiftet)	DP_DOLCH_SharpGift	20
Kurzschwert (geschärft, vergiftet)	ItMw_ShortSword3_SharpGift	60
Wolfszahn (geschärft, vergiftet)	ItMw_ShortSword4_SharpGift	65
edles Kurzschwert (geschärft, vergiftet)	ItMw_ShortSword5_SharpGift	70
Hellebarde (geschärft, vergiftet)	ItMw_Hellebarde_SharpGift	75
Schiffsaxt (geschärft, vergiftet)	ItMw_Schiffsaxt_SharpGift	80
Piratensäbel (geschärft, vergiftet)	ItMw_Piratensabel_SharpGift	85
Grobes Langschwert (geschärft, vergiftet)	ItMw_Schwert_SharpGift	85
Leichter Zweihänder (geschärft, vergiftet)	ItMw_Zweihaender1_SharpGift	95
Leichte Streitaxt (geschärft, vergiftet)	ItMw_Streitaxt1_SharpGift	100
Edles Schwert (geschärft, vergiftet)	ItMw_Schwert1_SharpGift	80
Langschwert (geschärft, vergiftet)	ItMw_Schwert2_SharpGift	105
Doppelaxt (geschärft, vergiftet)	ItMw_Doppelaxt_SharpGift	110
Bartaxt (geschärft, vergiftet)	ItMw_Bartaxt_SharpGift	110
Morgenstern (geschärft, vergiftet)	ItMw_Morgenstern_SharpGift	110
Grobes Bastardschwert (geschärft, vergiftet)	ItMw_Schwert3_SharpGift	110
Edles Langschwert (geschärft, vergiftet)	ItMw_Schwert4_SharpGift	100
Katana (geschärft, vergiftet)	ItMw_Katana_SharpGift	160
Rubinklinge (geschärft, vergiftet)	ItMw_Rubinklinge_SharpGift	130
Zweihänder (geschärft, vergiftet)	ItMw_Zweihaender2_SharpGift	135
Alter Zweihänder (geschärft, vergiftet)	ItMw_ZweihaenderSkel_SharpGift	135
Runenschwert (geschärft, vergiftet)	ItMw_Runenschwert_SharpGift	140
Rabenschnabel (geschärft, vergiftet)	ItMw_Rabenschnabel_SharpGift	140
Edles Bastardschwert (geschärft, vergiftet)	ItMw_Schwert5_SharpGift	140
Inquisitor (geschärft, vergiftet)	ItMw_Inquisitor_SharpGift	140
Streitaxt (geschärft, vergiftet)	ItMw_Streitaxt2_SharpGift	140
Runen - Macht (geschärft, vergiftet)	ItMw_Zweihaender3_SharpGift	145
Dämonenaxt (geschärft, vergiftet)	ItMw_IT_Skelletaxt_1h_SharpGift	110
Dämonen-Zweihänder (geschärft, vergiftet)	ItMw_IT_Skelletschwert_11h_SharpGift	140

Dämonen-Zweihandaxt (geschärft, vergiftet)	ItMw.IT_Skelletaxt_IIH_SharpGift	155
_ItMw_1H_Special_02_SharpGift	ItMw_1H_Special_02_SharpGift	125
_ItMw_2H_Special_02_SharpGift	ItMw_2H_Special_02_SharpGift	150
El Bastardo (geschärft, vergiftet)	ItMw.ElBastardo_SharpGift	170
Folteraxt (geschärft, vergiftet)	ItMw.Folteraxt_SharpGift	155
Orkschlächter (geschärft, vergiftet)	ItMw.Orkschlaechter_SharpGift	160
Orkschlächter des Namenlosen (geschärft, vergiftet)	ItMw.OrkschlaechterHero_SharpGift	175
Schwerer Zweihänder (geschärft, vergiftet)	ItMw.Zweihaender4_SharpGift	165
Schlachtaxt (geschärft, vergiftet)	ItMw.Schlachtaxt_SharpGift	170
Krummschwert (geschärft, vergiftet)	ItMw.Krummschwert_SharpGift	175
Barbarenstreitaxt(geschärft, vergiftet)	ItMw.Barbarenstreitaxt_SharpGift	180
Sturmbringer (geschärft, vergiftet)	ItMw.Sturmbringer_SharpGift	205
Dämonenschneide (geschärft, vergiftet)	ItMw.BayarArenaSword_SharpGift	195
_ItMw_1H_Special_03_SharpGift	ItMw_1H_Special_03_SharpGift	200
_ItMw_2H_Special_03_SharpGift	ItMw_2H_Special_03_SharpGift	210
Berserkeraxt (geschärft, vergiftet)	ItMw.Berserkeraxt_SharpGift	230
Drachenschneide (geschärft, vergiftet)	ItMw.Drachenschneide_SharpGift	220
_ItMw_1H_Special_04_SharpGift	ItMw_1H_Special_04_SharpGift	210
_ItMw_2H_Special_04_SharpGift	ItMw_2H_Special_04_SharpGift	250
Rohe Erzklinge (geschärft, vergiftet)	ItMw_1H_Blessed_01_SharpGift	155
Gesegnete Erzklinge (geschärft, vergiftet)	ItMw_1H_Blessed_02_SharpGift	175
Innos Zorn (geschärft, vergiftet)	ItMw_1H_Blessed_03_SharpGift	195
Rohe Erzklinge (geschärft, vergiftet)	ItMw_2H_Blessed_01_SharpGift	175
Nordmarschwert (geschärft, vergiftet)	ItMw.Nordmarschwert_SharpGift	195
Ansgars Nordmarschwert (geschärft, vergiftet)	ItMw.AnsgarsNordmarschwert_SharpGift	195
Ordensschwert (geschärft, vergiftet)	ItMw_2H_Blessed_02_SharpGift	195
Lars Nordmar-Doppelaxt (geschärft, vergiftet)	ItMw.LarsDoppelaxt_SharpGift	110
Hakoons Nordmar-Berserkeraxt (geschärft, vergiftet)	ItMw.HakoonsBerserkeraxt_SharpGift	230
Heiliger Vollstrecker (geschärft, vergiftet)	ItMw_2H_Blessed_03_SharpGift	215
Assassinenkrummschwert (geschärft, vergiftet)	ItMw.AssassinenKrummschwert_SharpGift	195
Hakams Assassinenkrummschwert (geschärft, vergiftet)	ItMw.HakamsKrummschwert_SharpGift	195
Djaudars Krummschwert (geschärft, vergiftet)	ItMw.DjaudarsKrummschwert_SharpGift	195
_ItMw_1H_Common_01_SharpGift	ItMw_1H_Common_01_SharpGift	
_ItMw_1H_Special_01_SharpGift	ItMw_1H_Special_01_SharpGift	
_ItMw_2H_Special_01_SharpGift	ItMw_2H_Special_01_SharpGift	
URIZIEL (geschärft, vergiftet)	Mythrilinge02_SharpGift	
Prunkschwert (geschärft, vergiftet)	ItMw.Rhobar_2H_Sword_SharpGift	190
Guntrams Heiliger Vollstrecker (geschärft, vergiftet)	ItMw_2H_Blessed_03_GuntramSharpGift	215
Nomadenschwert (geschärft)	ItMw_1h_Ass_SwordNomadenSharp	50
Assassinenschwert (geschärft)	ItMw_1h_Ass_SwordAssassinenSharp	50
Grobes Breitschwert (geschärft)	ItMw_1h_Mil_SwordAthanosSharp	50
Nomadenschwert (geschärft, vergiftet)	ItMw_1h_Ass_SwordNomadenSharpGift	60
Assassinenschwert (geschärft, vergiftet)	ItMw_1h_Ass_SwordAssassinenSharpGift	60
Grobes Breitschwert (geschärft, vergiftet)	ItMw_1h_Mil_SwordAthanosSharpGift	60
Offiziersdegen (geschärft)	ItMw_1h_Vlk_SwordOffSharp	70
Offiziersdegen (geschärft, vergiftet)	ItMw_1h_Vlk_SwordOffSharpGift	80
Degen (geschärft)	ItMw_1h_Vlk_SwordSharp	50
Degen (geschärft, vergiftet)	ItMw_1h_Vlk_SwordSharpGift	60
Meisterdegen (geschärft)	ItMw.MeisterdegenSharp	120
Meisterdegen (geschärft, vergiftet)	ItMw.MeisterdegenSharpGift	130
Zermalmer (vergiftet)	ItMw_2H_Mace_M_06Gift	150
Schwerer Kriegshammer (vergiftet)	ItMw.Kriegshammer2Gift	130
Streitkolben (vergiftet)	ItMw.StreitkolbenGift	110
Oger-Morgenstern (vergiftet)	ItMw.OgermorgensternGift	110
Schädelspicker (vergiftet)	ItMw.SpickerGift	80
Kriegshammer (vergiftet)	ItMw.Kriegshammer1Gift	65
Kriegskeule (vergiftet)	ItMw.KriegskeuleGift	60

Richtstab (vergiftet)	ItMw_RichtstabGift	60
Nagelkeule (vergiftet)	ItMw_NagelkeuleGift	50
Holzfälleraxt (geschärft)	ItMw_2h_Bau_AxeSharp	50
Holzfälleraxt (geschärft, vergiftet)	ItMw_2h_Bau_AxeSharpGift	60
Spitzhacke (vergiftet)	ItMw_2H_Axe_L_01Gift	40
Nagelknüppel (vergiftet)	ItMw_NagelknueppelGift	35
Schmiedehammer (vergiftet)	ItMw_1H_Mace_L_04Gift	30
Schwerer Ast (vergiftet)	ItMw_1h_Bau_MaceGift	20

Fernkampfwaffen

Name	Insertcode	Schaden
Pfeil	ItRw_Arrow	
Jagdpeil	ItRw_ArrowQuest	
Bolzen	ItRw_Bolt	
Muskete	ItRw_Muskete	225
Musketenladung	ItRw_Patrone	
Heckard's Armbrust	ItRw_HeckardsArmbrust_MIS	60
Salfod's Armbrust	ItRw_SalfodsArmbrust_MIS	90
Miliz Armbrust	ItRw_Mil_Crossbow	45
Lars Nordmar-Bogen	ItRw_Lars_Bow	125
Hakoons Nordmar-Bogen	ItRw_Hakoon_Bow	125
Nordmar-Bogen	ItRw_Nordmar_Bow	125
Orientalischer Kampfbogen	ItRw_Arabic_Bow	125
Dämonenbogen	ItRw_Demon_Bow	65
Alter Bogen	ItRw_Skel_Bow	25
Bogen	ItRw_Sld_Bow	
Kurzbogen	ItRw_Bow_L_01	15
Weidenbogen	ItRw_Bow_L_02	25
Jagdbogen	ItRw_Bow_L_03	35
Ulmenbogen	ItRw_Bow_L_04	50
Kompositbogen	ItRw_Bow_M_01	65
Eschenbogen	ItRw_Bow_M_02	80
Assassinenbogen	ItRw_Bow_Ass_01	80
Langbogen	ItRw_Bow_M_03	95
Buchenbogen	ItRw_Bow_M_04	110
Knochenbogen	ItRw_Bow_H_01	125
Eichenbogen	ItRw_Bow_H_02	140
Kriegsbogen	ItRw_Bow_H_03	150
Drachenbogen	ItRw_Bow_H_04	160
Ulfruns Nordmarbogen	ItRw_Bow_H_05	170
Sturmbogen	ItRw_Bow_H_06	200
Jagdarmbrust	ItRw_Crossbow_L_01	30
Leichte Armbrust	ItRw_Crossbow_L_02	60
Armbrust	ItRw_Crossbow_M_01	90
Kriegsarmbrust	ItRw_Crossbow_M_02	120
Schwere Armbrust	ItRw_Crossbow_H_01	150
Ork Armbrust	ItRw_Crossbow_H_03	60
Muskete	ItRw_Crossbow_M_03	140
Ork Armbrust	ItRw_OrcCrossbow	80
Kanonenkugel	Kanonenkugel_Waffe	1000
Kanonenkugel	ItRw_Kanonenkugel	
Drachenjägerarmbrust	ItRw_Crossbow_H_02	180
Dämonenarmbrust	ItRw_Crossbow_H_04	
Kurzbogen	ItRw_Bow_Small_01	20
Reiterbogen	ItRw_Bow_Small_02	24
Feldbogen	ItRw_Bow_Small_03	28

Jagdbogen	ItRw_Bow_Small_04	32
Knochenbogen	ItRw_Bow_Small_05	36
Langbogen	ItRw_Bow_Long_01	40
Heckenbogen	ItRw_Bow_Long_02	44
Weidenbogen	ItRw_Bow_Long_03	48
Eichenbogen	ItRw_Bow_Long_04	52
Wolfsfetzter	ItRw_Bow_Long_05	56
Windbrecher	ItRw_Bow_Long_06	60
Armeebogen	ItRw_Bow_Long_07	64
Hornbogen	ItRw_Bow_Long_08	68
Nimroder	ItRw_Bow_Long_09	72
Kriegsbogen	ItRw_Bow_War_01	76
Orkhetzer (schießt besonders schnell)	ItRw_Bow_War_02	180
Sturmboogen	ItRw_Bow_War_03	82
Dämonenbogen	ItRw_Bow_War_04	85
Todbringer	ItRw_Bow_War_05	88
Leichte Armbrust	ItRw_Crossbow_01	50
Armbrust	ItRw_Crossbow_02	85
Schwere Armbrust	ItRw_Crossbow_03	90
Kriegs-Armbrust	ItRw_Crossbow_04	100
Pfeil	ItAmArrow	
Bolzen	ItAmBolt	
Kurzbogen (schnell)	ItRw_Bow_FAST_L_01	15

Wichtige und Questitems

Name	Insertcode
Truhenschlüssel von Xardas	ItKe_Xardas
Canthars Brief	ItWr_Canthars_KomproBrief_MIS
Rod's Zweihänder	ItMw_2h_Rod
Coragons Silber	ItMi_CoragonsSilber
Theklas Päckchen	ItMi_TheklasPaket
Schwerer Goldteller von Maria	ItMi_MariasGoldPlate
Valentinos Ring	ItRi_ValentinosRing
Truhenschlüssel von Dexter	ItKe_Dexter
Constantinos Kräuterliste	ItWr_Kraeuterliste
Rezept der magischen Essenz	ItWr_ManaRezept
Passierschein	ItWr_Passierschein
Kraut- Paket	ItMi_HerbPaket
Lagerhaus-Schlüssel Hafen	ItKe_Storage
Hering	ItFo_SmellyFish
Seltsamer Fisch	ItFo_HalvorFish_MIS
Stinkender Zettel	ItWr_HalvorMessage
Seltsamer Fisch	ItFo_HalvorFish
Stinkender Zettel	ItWr_HalvorMessage_Original
Alrik's Schwert	ItMw_AlriksSword_Mis
Versiegelte Botschaft von Vstras	ItWr_VstrasMessage
Eine Botschaft von Vstras	ItWr_VstrasMessage_Open
Zimmerschlüssel vom Hotel	ItKe_Hotel
Verrosteter Schlüssel	ItKe_ThiefGuildKey_MIS
Kellerschlüssel vom Hotel	ItKe_ThiefGuildKey_Hotel_MIS
Schlüssel zur Pforte des Klosters	ItKe_Innos_MIS
Schlüssel zur Schatzkammer (Kloster)	ItKe_KlosterSchatz
Schlüssel zur Vorratskammer (Kloster)	ItKe_KlosterStore
Schlüssel zum Gemach (Kloster)	ItKe_KDFPlayer
Schlüssel zur Bibliothek (Kloster)	ItKe_KlosterBibliothek
Schafswurst	ItFo_Schafswurst

Essenz des Geistes	ItPo_Perm_LittleMana
Heiliger Hammer	Holy_Hammer_MIS
Alter Schlüssel (Vorhängeschloss)	ItKe_MagicChest
Friedensangebot an die Paladine	ItWr_Passage_MIS
Nachricht von D.	ItWr_BanditLetter_MIS
Steckbrief von mir	ItWr_Poster_MIS
Truhenschlüssel eines Banditen	ItKe_Bandit
Bospers Jagdbogen	ItRw_Bow_L_03_MIS
Constantino's Ring	ItRi_Prot_Point_01_MIS
Innos Statue	ItMi_EddasStatue
Alter Messingschlüssel 1	ItKe_EVT_CRYPT_01
Alter Messingschlüssel 2	ItKe_EVT_CRYPT_02
Alter Messingschlüssel 3	ItKe_EVT_CRYPT_03
Alte Ritterrüstung	ITAR_PAL_SKEL
Rostige Ritterrüstung	ITAR_PAL_LEICHT_SKEL
Truhenschlüssel von Valentino	ItKe_Valentino
Truhenschlüssel (Fensterbank)	ItKe_Buerger
Truhenschlüssel des Richters	ItKe_Richter
Truhenschlüssel von Salandril	ItKe_Salandril
Truhenschlüssel aus dem Haus der Paladine	ItKe_PaladinTruhe
Schlüssel für die Schatzinsel	ItKe_ThiefTreasure
Schlüssel aus der Kanalisation	ItKe_Fingers
Schuldenbuch	ItWr_Schuldenbuch
Sonnenaloe	ItPl_Sagitta_Herb_MIS
Zimmerschlüssel von Orlan	ITKE_ORLAN_HOTELZIMMER
Dragomir's Armbrust	ItRw_DragomirsArmbrust_MIS
Heilige Axt	Heilige_Axt_MIS
Rezept der magischen Essenz	ItWr_ManarezeptMod
Stein des Wissens	ItMi_StoneOfKnowlegde_MIS
Brief an Lord Hagen	ItWr_PaladinLetter_MIS
Milten's Notiz für Gorn	ItWr_LetterForGorn_MIS
Kerkerschlüssel (Burg Minental)	ItKe_PrisonKey_MIS
Lagerschlüssel (Burg Minental)	ItKe_OC_Store
Tür-Schlüssel von Gomez (Flur)	ITKE_ErzBaronFlur
Tür-Schlüssel von Gomez (Erzbaronzimmer)	ITKE_ErzBaronRaum
Gorns Lederbeutel	ItMi_GornsTreasure_MIS
Silvestro's Notiz	ItWr_Silvestro_MIS
Snapperkrallen	ItAt_ClawLeader
Olav's Beutel	ItSe_Olav
Goldener Teller	ItMi_GoldPlate_MIS
Schlüssel zum Pass	ItKe_Pass_MIS
Bromor's Schlüssel	ItKe_Bromor
Truhenschlüssel (Höhle bei Erol)	ITKE_RUNE_MIS
Gift der Blutfliegen	ItWr_Bloody_MIS
Pfandbrief	ItWr_Pfandbrief_MIS
Garond's Minenkarte	ItWr_Map_OldWorld_Oremine_MIS
Ein Liedtext	ItWr_Manowar
Nachricht von Saturas	ItWr_KDWLetter
Eine Nachricht von Gilbert	ItWr_GilbertLetter
Tengrons Ring	ItRi_Tengron
Auge Innos	ItMi_InnosEye_MIS
Auge Innos	ItMi_InnosEye_Discharged_Mis
Auge Innos	ItMi_InnosEye_Broken_Mis
Ermächtigungsschreiben	ItWr_PermissionToWearInnosEye_MIS
Die Hallen von Irdorath	ItWr_XardasBookForPyrokar_Mis
Xardas Schlüssel für Sekobs Truhe	ItKe_CHEST_SEKOB_XARDASBOOK_MIS
Tagebuch von Cornelius	ItWr_CorneliusTagebuch_Mis
Almanach der Bessenen	ITWR_DementorObsessionBook_MIS

Pyrokars magischer Brief	ItWr_PyrokarsObsessionList
Heilung des schwarzen Fiebers	ItPo_HealHilda_MIS
Gehstock 'M'	ItMw_MalethsGehstock_MIS
Ein Beutel voll Gold! (300 Gold)	ItMi_MalethsBanditGold
Moleratfett	ItMi_Moleratlubric_MIS
Brief an Babo	ItWr_BabosLetter_MIS
Frauenzeichnung	ItWr_BabosPinUp_MIS
Ein Bündel Papiere	ItWr_BabosDocs_MIS
Truhenschlüssel von Igaraz	ItKe_IgarazChest_Mis
Die göttliche Kraft der Gestirne	ItWr_Astronomy_Mis
Heilung der Besessenheit	ItPo_HealObsession_MIS
Lederbeutel mit Gold & Ring	ItSe_Golemchest_Mis
Sehr alte Karte	ItWr_ShatteredGolem_MIS
Brief von Diego	ItWr_DiegosLetter_MIS
Diegos alter Lederbeutel	ItSe_DiegosTreasure_Mis
Ulthars heiliges Wasser	ItMi_UltharsHolyWater_Mis
Erzminenanteil Khorinis	ItWr_MinenAnteil_Mis
Seelenruf-Amulett	ItAm_Prot_BlackEye_Mis
Gestein aus gesegneter Erde	ItMi_KarrasBlessedStone_Mis
Auftrag des Richters	ItWr_RichterKomproBrief_MIS
Brief von Morgahard	ItWr_MorgahardTip
Karte der heiligen Schreine	ItWr_Map_Shrine_MIS
Der Geist des Weines	ItWr_VinosKellergeister_Mis
Angars magisches Amulett	ItAm_Mana_Angar_MIS
Feros Schwert	ItMW_1H_FerrosSword_Mis
Keroloth's Lederbeutel	ItMi_KerolothsGeldbeutel_MIS
Keroloth's Lederbeutel leer	ItMi_KerolothsGeldbeutelLeer_MIS
Sengraths Armbrust	ItRw_SengrathsArmbrust_MIS
Talbins Lurkerhaut	ItAt_TalbinsLurkerSkin
Drachen-Ei	ItAt_DragonEgg_MIS
Ring der orkischen Kriegsherren	ItRi_OrcEliteRing
Trank aus Dracheneisekret	ItPo_DragonEggDrinkNeoras_MIS
Kriegskarte der Orks	ItWr_Map_Orcelite_MIS
Die Höhlen von Khorinis	ItWr_Map_Caves_MIS
Xardas Abschiedsbrief	ItWr_XardasLetterToOpenBook_MIS
Schlüssel	ItKe_MonasterySecretLibrary_Mis
Die Hallen von Irdorath	ItWr_HallsofIrdorath_Mis
Die Hallen von Irdorath	ItWr_HallsofIrdorath_Open_Mis
Verstaubtes Buch	ItWr_XardasSeamapBook_Mis
Zerknüllter Brief	ItWr_UseLampIdiot_Mis
Seekarte zur Insel von Irdorath	ItWr_Seamap_Irdorath
Schiffsbrief	ITWr_ForgedShipLetter_MIS
Turmschlüssel der Haupttorwache	ITKE_OC_MAINGATE_MIS
Kajütenschlüssel des Kapitäns	ITKE_SHIP_LEVELCHANGE_MIS
Die Tränen Innos	ItPo_PotionOfDeath_01_Mis
Die Tränen Innos	ItPo_PotionOfDeath_02_Mis
Innos göttliche Aura	ItAm_AmulettOfDeath_Mis
Heilung der Sucht	ItPo_HealRandolph_MIS
Äußerst seltsamer Lederbeutel	ItSe_XardasNotfallBeutel_MIS
Xardas' Ermahnungsbrief	ItWr_XardasErmahnungFuerIdioten_MIS
Alter Brief von Ivan	ItWr_Krypta_Garon
Schlüssel des Orkischen Obersts	ItKe_OrkKnastDI_MIS
Schlüssel des Archol	ItKe_EVT_UNDEAD_01
Schlüssel des Schlüsselmeisters	ItKe_EVT_UNDEAD_02
Kammerschlüssel des Schwarzmagiers	ItKe_LastDoorToUndeadDrgDI_MIS
Schriftrolle des Schwarzmagiers	ItWr_LastDoorToUndeadDrgDI_MIS
Truhenschlüssel des Schwarzmagiers	ItKe_ChestMasterDementor_MIS
Rezept Embarla Firgasto	ItWr_Rezept_MegaDrink_MIS

Tagebuch	ItWr_Diary_BlackNovice_MIS
Alter Brief von Archol	ItWr_ZugBruecke_MIS
Auge der Macht	ItMi_PowerEye
Versiegelte Botschaft an Vstras	ItWr_SaturasFirstMessage_Addon_Sealed
Geöffnete Botschaft	ItWr_SaturasFirstMessage_Addon
Ornt	ItMi_Ornament_Addon
Ornt	ItMi_Ornament_Addon_Vstras
Nefarius's Karte	ItWr_Map_NewWorld_Ornaments_Addon
Landkarte Khorinis	ItWr_Map_NewWorld_Dexter
Orntring	ItMi_PortalRing_Addon
Martins Empfehlungsschreiben	ItWr_Martin_MilizEmpfehlung_Addon
Befehle von Dexter	ItWr_RavensKidnapperMission_Addon
Vstras Empfehlungsschreiben	ItWr_Vstras_KDFEmpfehlung_Addon
Wertvolle Innos Statue	ItMi_LostInnosStatue_Daron
Lucias Abschiedsbrief	ItWr_LucasLoveLetter_Addon
Hacke	ItMi_Rake
Gildenring Araxos	ItRi_Addon_BanditTrader
Lieferung von Fernando	ItWr_Addon_BanditTrader
Botschaft an Saturas	ItWr_Vstras2Saturas_FindRaven
Geöffnete Botschaft	ItWr_Vstras2Saturas_FindRaven_opened
Erzamulett	ItAm_Addon_WispDetector
Sumpfrattenfleisch	ItFo_Addon_Krokofleisch_Mission
Morgans Ring	ItRi_Addon_MorgansRing_Mission
Fokusstein	ItMi_Focus
Stahl - Paket	ItMi_Addon_Steel_Paket
Alte Steintafel	ItWr_StonePlateCommon_Addon
Rote Steintafel	ItMi_Addon_Stone_01
Gelbe Steintafel	ItMi_Addon_Stone_05
Blaue Steintafel	ItMi_Addon_Stone_03
Grüne Steintafel	ItMi_Addon_Stone_04
Violette Steintafel	ItMi_Addon_Stone_02
Goldener Kompass	ItMI_Addon_Kompass_Mis
Schatzkiste	ItSE_Addon_FrancisChest
Heuerbuch	ITWR_Addon_FrancisAbrechnung_Mis
Logbuch	ITWR_Addon_GregsLogbuch_Mis
Bloodwyn's Schlüssel	ITKE_Addon_Bloodwyn_01
Schlüssel eines Steinwächters	ITKE_Addon_Heiler
Steintafel des Quarhodron	ItMi_TempelTorKey
Bloodwyn's Kopf	ItMi_Addon_Bloodwyn_Kopf
Schatzkarte	ItWR_Addon_TreasureMap
Flaschenpost	ItMi_Addon_GregsTreasureBottle_MIS
Zerkratzte silberne Schale	itmi_erolskelch
Karte von Kondehra	ITWR_MAP.ODYSSEINSEL
Karte Tamora	ItWr_Map_Tamora
Karte von Tamora mit allen Minen	ItWr_KarteTamoraMinen
Einfache Karte von Tamora	ItWr_Map_Old_Tamora
Karte von Kondehra	ItWr_Map_Kondehra
Karte von Irdorath	ItWr_Map_IrdorathDragon
Xardas Karte von Nordmar	ItWr_Map_XardasNordmar1
Xardas Karte von Nordmar	ItWr_Map_XardasNordmar2
Karte von Nordmar	ItWr_Map_Nordmar
Schatzkarte von Nordmar	ItWr_Map_NordmarSchatz
Karte von der Faringregion	ItWr_Map_Faring
Athanos.	ItWr_Map_Athanos
Westliche Wüste	ItWr_Map_NordVarant
Karte von Vengards Süden	ItWr_Map_Vengard1
Karte von Vengards Steinkreisen	ItWr_Map_VengardSteinkreise
Karte der Sternwarte	ItWr_Map_Sternwarte

Karte zur Kohlenmine	ITWR_KOHLEKARTE
Landkarte Khorinis	ItWr_Map_NewWorld
Stadtkarte Khorinis	ItWr_Map_NewWorld_City
Landkarte Minental	ItWr_Map_OldWorld
Karte von Kapitän Mendozas Insel	ItWr_Map_MendozasInselALT
Karte von Kapitän Mendozas Insel	ItWr_Map_MendozasInsel
Karte vom Pass von Ishtar	ItWr_Map_PassVarant
Karte Südwestküste von Varant	ItWr_Map_Patara
Festung Amarna	ItWr_Map_Amarna
Karte Ugar	ItWr_Map_Ugar_City
Karte von Ugar	ItWr_Map_Ugar
Karte von Ugar's Katakomben	ItWr_Map_KatakombenUgar
Das Tal von Aschdod	ItWr_Map_VarantWorld
Varant	ItWr_Map_GrossVarant
Das Tal von Tadmor	ItWr_Map_WestVarant
Schatzkarte Felsental Aschdod	ItWr_Treasuremap_Varant_01
Schatzkarte Ruine in Ugar	ItWr_Treasuremap_Varant_02
Schatzkarte Quelhöhle	ItWr_Treasuremap_Varant_03
Schatzkarte Küstenhöhle	ItWr_Treasuremap_Varant_04
Schatzkarte Katakomben	ItWr_Treasuremap_Varant_05
Schatzkarte Pendelhöhle	ItWr_Treasuremap_Varant_06
Schatzkarte Westvarant	ItWr_Treasuremap_Varant_07
Test Karte von Nordmar	ItWr_Map_TestNordmar
Karte von der Monteraregion	ItWr_Map_Montera
Karte von der Vengardregion	ItWr_Map_Vengard
Kapitän Mendozas Schatzkarte	ItWr_Map_MendozasSchatz
Karte von dem Gebiet von Isagrath	ItWr_Map_Isagrath
Karte von dem Gebiet von Isagrath	ItWr_Map_TestIsagrath
Steintafel des alten Volkes 1	ItMi_Nemrosh.Stone_01
Steintafel des alten Volkes 5	ItMi_Nemrosh.Stone_05
Steintafel des alten Volkes 3	ItMi_Nemrosh.Stone_03
Steintafel des alten Volkes 4	ItMi_Nemrosh.Stone_04
Steintafel des alten Volkes 2	ItMi_Nemrosh.Stone_02
Buch in lateinischer Sprache	Book_Old_Latin
Buch übersetzt	Book_Old_Trans
Starkes Gift	ItPo_toedliches_gift
Goldene Innos Statue	ItMi_NordvarantInnosStatue
Goldene Innos Statue	ItMi_NordvarantInnosStatue2
Feuerdrachenruf	ItMi_fliegender_drache
Krautstampfer	ItMi_Stomper
Unbrauchbarer Runenstein	ItMi_RuneBlank
Runenstein	ItMi_RuneBlank_Xardas
Ein Ahnenstein aus Nordmar	ItMi_Ahnenstein
Zange	ItMi_Pliers
Laborwasserflasche	ItMi_Flask
Hammer	ItMi_Hammer
Kochlöffel	ItMi_Scoop
Pfanne	ItMi_Pan
Volle Pfanne	ItMi_PanFull
Säge	ItMi_Saw
Rohstahl	ItMiSwordraw
Glühender Stahl	ItMiSwordrawhot
Glühende Klinge	ItMiSwordbladehot
Klinge	ItMiSwordblade
Klinge	ItMiSwordbladeFuerMobsi
Besen	ItMi_Broom
Laute	ItMi_Lute
Harfe	ItMi_Harfe

Olegs Laute	ItMi_OlegsLaute
Bürste	ItMi_Brush
Ein Stengel Sumpfkraut	ItMi_Joint
Horn	ItMi_Alarmhorn
Päckchen	ItMi_Packet
Schmaler Lederbeutel	ItMi_Pocket
Erzbrocken	ItMi_Nugget
Eisenerzbrocken	ItMi_Eisenerz
Gold	ItMi_Gold
Alte Münze	ItMi_OldCoin
Goldener Kerzenständer	ItMi_GoldCandleHolder
Goldene Halskette	ItMi_GoldNecklace
Die Halskette der Königin	ItMi_QueenGoldNecklace
Silberner Ring	ItMi_SilverRing
Silberkelch	ItMi_SilverCup
Silberteller	ItMi_SilverPlate
Goldener Teller	ItMi_GoldPlate
Lehmar's goldener Teller	ItMi_GoldPlateLehmar
Goldener Kelch	ItMi_GoldCup
Blutkelch	ItMi_BloodCup_MIS
Goldener Ring	ItMi_GoldRing
Wertvoller goldener Ring	ItMi_ReginaldsGoldRing
Roccos goldener Ring	ItMi_RoccosGoldRing
Silberne Schale	ItMi_SilverChalice
Juwelen Schatulle	ItMi_JeweleryChest
Osiris gestohlene Juwelenschatulle	ItMi_JeweleryChestOsiris
Goldene Schale	ItMi_GoldChalice
Schatulle	ItMi_GoldChest
Bromors Schatulle	ItMi_BromorsChest
Der Schatz des Herakles	ItMi_GoldChestHerakles
Innos Statue	ItMi_InnosStatue
Sextant	ItMi_Sextant
Silberner Kerzenständer	ItMi_SilverCandleHolder
Silberkette	ItMi_SilverNecklace
Schwefel	ItMi_Sulfur
Gletscher Quartz	ItMi_Quartz
Pech	ItMi_Pitch
Geheimnisvoller Kristall	ItMi_Kristall
Bergkristall	ItMi_Rockcrystal
Aquamarin	ItMi_Aquamarine
Geweihetes Wasser	ItMi_HolyWater
Kohle	ItMi_Coal
Schwarze Perle	ItMi_DarkPearl
Apfel Tabak	ItMi_ApfelTabak
Pilz Tabak	ItMi_PilzTabak
Doppelter Apfel	ItMi_DoppelTabak
Honig Tabak	ItMi_Honigtabak
Kraut Tabak	ItMi_SumpfTabak
Leere Wasserflasche zum Gießen	ItMi_LeereWasserflasche
Teppich aus Ishtar	ItMi_Teppich_01
Teppich aus Bakaresh	ItMi_Teppich_02
Teppich aus Mora Sul	ItMi_Teppich_03
Teppich aus Ishtar	ItMi_Teppich_01A
Teppich aus Bakaresh	ItMi_Teppich_02A
Teppich aus Mora Sul	ItMi_Teppich_03A
Sack mit Mehl	ItMi_Mehlsack
Sack mit Korn	ItMi_Kornsack
Pulversack	ItMi_Pulversack

Waffenbündel	ItMi_Waffenbuendel
Heuballen	ItMi_Heuballen
Apfel Tabak	ItMi_ApfelTabakBahal
Pilz Tabak	ItMi_PilzTabakBahal
Doppelter Apfel	ItMi_DoppelTabakBahal
Honig Tabak	ItMi_HonigtabakBahal
Sumpfkrauttabak	ItMi_SumpfTabakBahal
Verschlossene Kiste mit Proviant	ItMi_Kiste
Verschlossene Kiste mit Erz	ItMi_Erzkiste
Waren aus Ishtar	ItMi_Warenkiste
Warenkiste	ItMi_WarenkisteUgar
Wasserfass	ItMi_Fass
Weinfass	ItMi_WeinFass
Fass mit varentinischem Wein	ItMi_WeinFass_Varant
Fischernetz	ItMi_Fischernetz
Schlafsack	DC_BEDROLL
Feder zum Schreiben	ItMi_Feder
Pinsel zum Malen	ItMi_Pinsel
Malerpalette	ItMi_Palette
Ein leeres Blatt	ItMi_LeeresBlatt
Ein Bild des Namenlosen!	ItMi_HeroBild
Schatzkiste	ItSE_Mod_GoldChest
Leiter	ItMi_Leiter05
Längere Leiter	ItMi_Leiter10
Kokosnuss	ItFo_kokosnuss
Kokosnuss	ITMI_KOKOSNUSS
Kokosfleisch	ITFO_KOKOSFLEISCH
Goldene Halskette der Königin von Istrien	ITMI_GOLDNECKLACEGREG
Goldener Ring von Phaltet dem Weisen	ITMI_GOLDRINGGREG
Sextant des Entdeckers der südl. Inseln	ITMI_SEXTANTGREG
Goldener Ring von Victualia der Schönen	ITMI_GOLDRINGGREG2
Öl	ItMi_Oel_Mis
Marbods Pfeife	ItMi_MarbodsPfeife
Pats Pfeife	ItMi_PatsPfeife
Pfeife	ItMi_Stuff_Pipe_01
Rasiermesser	ItMi_Stuff_Barbknife_01
Schüssel	ItMi_Stuff_Plate_01
Kerzenständer	ItMi_Stuff_Candel_01
Becher	ItMi_Stuff_Cup_01
Pokal	ItMi_Stuff_Cup_02
Besteck	ItMi_Stuff_Silverware_01
Krug	ItMi_Stuff_Mug_01
Amphore	ItMi_Stuff_Amphore_01
Statue	ItMi_Stuff_Idol_Ogront_01
Quecksilber	ItMi_Alchemy_Quicksilver_01
Salz	ItMi_Alchemy_Salt_01
Syrianisches Öl	ItMi_Alchemy_Syrianoil_01
Reiner Alkohol	ItMi_Alchemy_Alcohol_01
Lurker-Ei	ItAt_LurkerEi
Krokodil-Ei	ItAt_KrokodilEi
Crawler-Ei	ItAt_MinecrawlerEi
Eiscrawler-Ei	ItAt_EiscrawlerEi
Oster-Ei	ItAt_OsterEi
Starkes Kraut	ItMi_Joint_Verwirrung
Sumpfkrautpaket	ItMi_SuefsKrautPaket
Rote Steintafel	ITMI_OIK_STONEROT
Blaue Steintafel	ITMI_OIK_STONEBLAU
Grüne Steintafel	ITMI_OIK_STONEGRUEN

Schwarze Steintafel	ITMI_OIK_STONEBLACK
Zirpennessel	ItPl_kb_ZirpenNessel
Kräutersuppe	ItFo_KrautSoup
Hirtenstab	ItMw_OIK_Hirtenstab
Pfeil-Paket für Finko	ItMi_PfeilPaket
Hans' Ulmenbogen	Itmi_Ulmenbogen
Ulu-Mulu	UluMulu
Jora's wertvoller Kelch	ItMi_GoldCupJora
Alte Paladinrüstung	ItMi_AlteRuestung
Orkstandarte	ItMi_Orkstandarte
Käpt'n Pitts goldener Sextant	ItMi_PittsSextant
Sam's Lederbeutel	ItMi_PocketKorsarSam
Harrys Pfeife	ItMi_HarrysPfeife
Harrys Tabak	ItMi_HarrysTabak
Quellwasserfass	ItMi_Quellwasserfass
Ruderboot	itmi_boot
Silberne Schale von Einauge	ItMi_SilverChaliceMendozasInsel
Baumstamm	ItMi_Holzstamm
Holzscheibe	ItMi_Holzscheibe
Pfeilschaft	ItMi_Pfeilschaft
Federn	ItMi_Pfeilfedern
Pfeilspitze	ItMi_Pfeilspitze
Holzscheit	ItMi_Holzscheit
Einfaches Messer	ItMi_MesserFuerEssen
Würfel	ItMi_Wuerfel
Gezinkte Würfel	ItMi_GezinkteWuerfel
Tiersehne	ItMi_Sehne
Baumrinde	ItMi_Rinde
Silberbrocken	ItMi_Silver_Nugget
Roher Rubinbrocken	ItMi_Rubin_Nugget
Roher Smaragd	ItMi_Smaragd_Nugget
Rohaquamarin	ItMi_Aquamarin_Nugget
Topas Rohkristall	ItMi_Topas_Nugget
Ungeschliffener Amethyst	ItMi_Amethyst_Nugget
Schwefelbrocken	ItMi_Sulfur_Nugget
Salzstein	ItMi_Salz_Nugget
Kohlebrocken	ItMi_Kohle_Nugget
Rotes Erz	ItMi_Rederz_Nugget
Alraune	ItMi_Alraune
Glühende Klinge (einfaches Schwert)	ItMi_1H_Common_01_V1
Klinge (einfaches Schwert)	ItMi_1H_Common_01_V2
Glühende Klinge (Edles Schwert)	ItMi_Schwert1_V1
Klinge (Edles Schwert)	ItMi_Schwert1_V2
Glühende Klinge (Edles Langschwert)	ItMi_Schwert4_V1
Klinge (Edles Langschwert)	ItMi_Schwert4_V2
Glühende Klinge (Rubinklinge)	ItMi_Rubinklinge_V1
Klinge (Rubinklinge)	ItMi_Rubinklinge_V2
Glühende Klinge (El Bastardo)	ItMi_ElBastardo_V1
Klinge (El Bastardo)	ItMi_ElBastardo_V2
Glühende Klinge (Erz-Langschwert)	ItMi_1H.Special_01_V1
Klinge (Erz-Langschwert)	ItMi_1H.Special_01_V2
Glühende Klinge (Erz-Zweihänder)	ItMi_2H.Special_01_V1
Klinge (Erz-Zweihänder)	ItMi_2H.Special_01_V2
Glühende Klinge (Erz-Bastardschwert)	ItMi_1H.Special_02_V1
Klinge (Erz-Bastardschwert)	ItMi_1H.Special_02_V2
Glühende Klinge (Schwerer Erz-Zweihänder)	ItMi_2H.Special_02_V1
Klinge (Schwerer Erz-Zweihänder)	ItMi_2H.Special_02_V2
Glühende Klinge (Erz-Schlachtklinge)	ItMi_1H.Special_03_V1

Klinge (Erz-Schlachtklinge)	ItMi_1H.Special_03_V2
Glühende Klinge (Schwere Erz-Schlachtklinge)	ItMi_2H.Special_03_V1
Klinge (Schwere Erz-Schlachtklinge)	ItMi_2H.Special_03_V2
Glühende Klinge (Erz-Drachentöter)	ItMi_1H.Special_04_V1
Klinge (Erz-Drachentöter)	ItMi_1H.Special_04_V2
Glühende Klinge (Grosser Erz-Drachentöter)	ItMi_2H.Special_04_V1
Klinge (Grosser Erz-Drachentöter)	ItMi_2H.Special_04_V2
Alter Fokusstein	ItMi_Tamoragrufffokus
Schwarzer Fokusstein Westküste	ItMi_FokusIrdorath3
Schwarzer Fokusstein Nordküste	ItMi_FokusIrdorath4
Schwarzer Fokusstein Grotte	ItMi_FokusIrdorath5
Schwarzer Fokusstein Orkdorf	ItMi_FokusIrdorath6
Angel	ItMi_Angel
Fokusstein des Tadmortempels	ItMi_FocusTadmor
Holzspieß zum Braten	CA_ITMI_BRANCH
Leerer Eimer	ItMi_Bucket_Empty
Eimer mit Wasser	ItMi_Bucket_Full
Fest verschnürter Beutel	ItMi_GarvellBeutel
Leder	ItMi_Leder
Schwarzpulver	ItMi_Schwarzpulver
Eine Kiste mit Fisch	ItMi_Fischkiste
Flaschenpost	ItMi_Flaschenpost_MIS
Wertvolle Innos Statue	ItMi_WertvolleInnosStatue1
Wertvolle Innos Statue	ItMi_WertvolleInnosStatue2
Wertvolle Innos Statue	ItMi_WertvolleInnosStatue3
Schlafsack aus Ziegenfell	ITMI_SLEEP_SACK
Salpeter	ItMi_Salpeter

Rüstungen

Name	Insertcode	Schutzwerte
Wams des Statthalters	ITAR_Governor	40/40/40/0/0
Richterrobe	ITAR_JUDGE	10/10/10/0/0
Schmied Kleidung	ITAR_SMITH	15/15/15/5/0
Wirt Kleidung	ITAR_BARKEEPER	10/10/10/0/0
Bürger Kleidung	ITAR_VLK_L	10/10/10/0/0
Bürger Kleidung	ITAR_VLKKAP6_L	200/200/200/150/150
Bürger Kleidung	ITAR_VLK_M	10/10/10/0/0
Bürger Kleidung	ITAR_VLK_H	10/10/10/0/0
Bürgerin Kleidung 1	ITAR_VlkBabe_L	10/10/10/0/0
Bürgerin Kleidung 2	ITAR_VlkBabe_M	10/10/10/0/0
Bürgerin Kleidung 3	ITAR_VlkBabe_H	10/10/10/0/0
Leichte Milizrüstung	ITAR_MIL_L	40/40/40/0/0
Schwere Milizrüstung	ITAR_MIL_M	70/70/70/10/10
Schützenrüstung	ITAR_MIL_H	80/80/150/30/0
Ritterrüstung	ITAR_PAL_M	100/100/100/30/25
Paladinrüstung	ITAR_PAL_H	140/140/140/45/40
Ritterrüstung	ITAR_MIS_PAL_M	500/500/500/530/525
Paladinrüstung	ITAR_MIS_PAL_H	640/640/640/645/640
Bauernkleidung 1	ITAR_BAU_L	15/15/15/0/0
Bauernkleidung 2	ITAR_BAU_M	30/30/30/0/0
Bauernkleidung Melchior	ITAR_Melchior	200/200/200/100/20
Bäuerin Tracht 1	ITAR_BauBabe_L	10/10/10/0/0
Bäuerin Tracht 2	ITAR_BauBabe_M	10/10/10/0/0
Leichte Söldnerrüstung	ITAR_SLD_L	30/30/30/0/0
Mittlere Söldnerrüstung	ITAR_SLD_M	50/50/50/0/5
Schwere Söldnerrüstung	ITAR_SLD_H	80/80/80/5/10

Rüstung aus Crawlerplatten	ITAR_DJG_Crawler	70/70/70/15/0
Leichte Drachenjägersrüstung	ITAR_DJG_L	100/100/100/50/25
Mittlere Drachenjägersrüstung	ITAR_DJG_M	120/120/120/100/75
Biffs mittlere Drachenjägersrüstung	ITAR_DJG_BIFF	1020/1020/1020/1000/750
Schwere Drachenjägersrüstung	ITAR_DJG_H	150/150/150/125/90
Rüstung einer Drachenjägerin	ITAR_DJG_BABE	60/60/60/30/0
Novizenrobe	ITAR_NOV_L	25/25/25/0/10
Feuermagierrobe	ITAR_KDF_L	40/40/40/20/20
Schwere Feuerrobe	ITAR_KDF_H	100/100/100/50/50
Xardas alte Feuerrobe	ITAR_KDF_XARDAS	80/80/80/40/90
Lederrüstung	ITAR_Leather_L	25/25/20/5/0
Mittlere Banditenrüstung	ITAR_BDT_M	35/35/35/0/0
Schwere Banditenrüstung	ITAR_BDT_H	50/50/50/0/0
Einfache Banditenrüstung	ITAR_BDT_Elite	30/30/30/0/0
Robe der Dunklen Künste	ITAR_XARDAS	150/150/150/70/70
Lesters Robe	ITAR_LESTER	25/25/25/0/0
Diegos Rüstung	ITAR_Diego	30/30/30/0/0
Cor Angars Rüstung	ITAR_CorAngar	100/100/100/50/25
Dunkler Umhang	ITAR_Dementor	130/130/130/65/65
Wassermagierrobe	ITAR_KDW_H	100/100/100/50/50
Sträflings Kleidung	ITAR_Prisoner	15/15/15/0/0
Fischerkleidung	ITAR_FISCHER	10/10/10/10/0
Leichte Nomadenrüstung	ITAR_LEICHTER_NOMADE	60/60/60/30/0
Leichte Wüstenräuberrüstung	ITAR_WUESTENRAEUBER_L	60/60/60/30/0
Schwere Nomadenrüstung	ITAR_NOMADE_H	90/90/90/50/25
Sehr schwere Nomadenrüstung	ITAR_NOMADE_DJAUDAR	150/150/150/150/150
Schwere Wüstenräuberrüstung	ITAR_WUESTENRAEUBER_H	90/90/90/50/25
Kleidung einer Nomadin	ITAR_ARMOR_NOMADENFRAU	20/20/20/0/0
Knochenkriegerrobe	ITAR_Knochenkrieger	125/125/125/100/100
Elite Knochenkriegerrobe	ITAR_KnochenkriegerElite	425/425/425/400/300
Hohe Skelettrobe	ITAR_HoheSkelettrobe	175/175/175/150/150
Hohe Skelettrobe	ITAR_HoheSkelettrobeIrdorath	425/425/425/400/350
Robe eines Knochenfürsten	ITAR_Skelettfuerstenrobe	350/350/350/350/350
Robe des Knochenfürsten Sinister	ITAR_SkelettfuerstenrobeSinister	450/450/450/450/450
Knochenjägerrobe	ITAR_Knochenjaegerrobe	100/100/100/75/75
Nomadenkleidung	ITAR_NOMADENHAENDLER	60/60/60/40/25
Tartarons Robe der Dunklen Künste	ITAR_TARTARON	300/300/300/300/300
Assassinenmagierrobe	ITAR_ASSMAGIER_L	100/100/100/100/100
Hohe Assassinenmagierrobe	ITAR_ASSMAGIER_M	125/125/125/125/125
Assassinenmagierrobe	ITAR_ASSMAGIERHERO_L	80/80/80/40/90
Hohe Assassinenmagierrobe	ITAR_ASSMAGIERHERO_M	100/100/100/60/120
Robe der schwarzen Meister	ITAR_ASSMAGIER_H	180/180/180/300/200
Robe der schwarzen Meister	ITAR_ASSMAGIER_S	150/150/150/300/300
Valandrae Kleid	ITAR_VALANDRAEKLID	10/10/10/0/0
Mittlere Rüstung der Stadtwache	ITAR_KH_SW_M	55/55/55/5/5
Altes verschimmeltes Teil	ITAR_KH_DJG_M	100/100/100/50/50
Leichte Lederrüstung	ITAR_LIGHTLEATHER	12/12/12/0/0
Himmliche Leichte Lederrüstung	ITAR_LIGHTLEATHER2	12/12/12/0/0
Lederrüstung	ITAR_LEATHERNPC1	17/17/17/0/0
Lederrüstung	ITAR_LEATHERNPC2	17/17/17/0/0
Alte Lederrüstung	ITAR_OLDLIGHTLEATHER	40/40/60/0/0
Schwere Orksöldnerrüstung	ITAR_ORKSLD_H	80/80/80/40/25
Latigo's schwere Orksöldnerrüstung	ITAR_LATIGOORKSLD_H	180/180/180/40/25
Mittelschwere Beliarkämpferrüstung	ITAR_BeliarWarrior_L	70/70/70/40/25
Mittelschwere Beliarkämpferrüstung	ITAR_BeliarWarriorHero_L	70/70/70/0/0
Schwere Beliarkämpferrüstung	ITAR_BeliarWarrior_M	100/100/100/50/25
Schwere Beliarkämpferrüstung	ITAR_BeliarWarriorHero_M	100/100/100/50/25
Elite-Beliarkämpferrüstung	ITAR_BeliarWarrior_S	120/120/120/70/40

Yalan-Rüstung	ITAR_Yalan	130/130/130/80/50
Kleidung eines Sekten-Novizen	ITAR_SEKTENNOVIZE	20/20/20/0/0
Dunkelritterrüstung	ITAR_DUNKELRITTER_M	100/100/100/50/25
Königsrüstung	ITAR_RHOBAR	150/150/150/120/100
Paladinrüstung ohne Helm	ITAR_PAL_COBRYNOHNEHELM	125/125/125/80/40
Paladinrüstung ohne Helm	ITAR_PAL_OHNEHELM	125/125/125/80/40
Ritterrüstung ohne Kopfschutz	ITAR_KETPAL_OHNEHELM	100/100/100/40/20
Hohe Robe der Dunklen Künste	ITAR_AURARATHMAGIER	250/250/250/400/400
Hohe Robe der Dunklen Künste	ITAR_AURARATHMAGIERIRDORATH	450/450/450/450/400
Hohe Robe der Dunklen Künste	ITAR_UNTOTERSCHWARZMAGIER	350/350/350/500/500
Hohe Robe der Dunklen Künste	ITAR_BAALHANDSCHAR	600/600/600/600/500
Hohe Robe der Dunklen Künste	ITAR_BAALHANDSCHARSEHRLEICHT	250/250/250/250/200
Hohe Robe der Dunklen Künste	ITAR_BAALHANDSCHARLEICHT	400/400/400/400/350
Hohe Robe der Dunklen Künste	ITAR_BAALHANDSCHARSCHWER	750/750/750/750/750
Hohe Robe der Dunklen Künste	ITAR_BAALHANDSCHARSEHRSCHWER	900/900/900/900/900
Almansors Robe der Dunklen Künste	ITAR_ALMANSOR	125/125/125/100/100
Buddlerkleidung	ITAR_BUDDLER	20/20/20/10/0
Schattenritterrüstung	ITAR_BELIARRITTER_L	80/80/80/45/15
Drachenritterrüstung	ITAR_BELIARKETRITTER_M	120/120/120/75/35
Rüstung der Drachenrittergarde	ITAR_BELIARRITTER_H	150/150/150/100/50
Schwere Rebellenrüstung	ITAR_REB_H	80/80/80/5/10
Rebellenrüstung	ITAR_REB_M	40/40/20/0/0
Rebellenscout Rüstung	ITAR_REB_L	30/30/30/0/0
Assassinenmüller	ITAR_ASSASSINENMUELLER	30/30/30/30/10
Druidenrobe	ITAR_DRUIDE	100/100/100/50/50
Leichte Druidenrobe	ITAR_DRUIDE_L	115/115/115/80/80
Novizenrobe des Wassers	ITAR_WASSERNOVIZE	25/25/25/0/10
Antike Erzüstung	ORE_ARMOR_M	200/200/120/120/120
Verbesserte Erzüstung	ORE_ARMOR_H	220/220/140/140/140
Waldläuferrüstung	ITAR_WALDLAEUFER	225/225/225/150/150
Leichte Waldläuferrüstung	ITAR_WALDLAEUFER02	225/225/225/150/150
Waldläuferrüstung	ITAR_BOSSWALDLAEUFER	250/250/250/175/175
Königliche Garderüstung	GRD_ARMOR_I	50/50/50/25/10
Leichte Garderüstung	GRD_ARMOR_L	45/45/5/20/0
Schürferklamotten	SFB_ARMOR_L	10/10/0/5/0
Prunkgewand	EBR_ARMOR_M	72/72/7/36/3
Leichte Templerrüstung	TPL_ARMOR_L	55/55/10/25/0
Templerrüstung	TPL_ARMOR_M	75/75/20/35/10
Assassinenschmiedrüstung	TPL_REDARMOR_L	55/55/10/25/0
Feuerkrieggerrüstung	TPL_REDARMOR_M	75/75/20/35/10
Schwere Feuerkrieggerrüstung	TPL_REDARMOR_H	100/100/100/50/25
Rüstung eines Dunkelmagiers	ITAR_Dunkelmagier	130/130/130/80/30
Orkpriesterrüstung	ITAR_SLEEPERWARRIOR	130/130/130/80/30
Die Rüstung eines Magierkriegers	ITAR_Magicfighter	150/150/150/100/100
Fremde Krieggerrüstung	ITAR_KRIEGERRUESTUNG	40/40/40/20/20
Abenteurrüstung	ITAR_ABENTEURER	35/35/30/10/10
Abenteurrüstung (verstärkt)	ITAR_VS_ABENTEURER	55/55/50/10/10
Rekrutenrüstung	ITAR_REKRUT	20/20/20/0/0
Rekrutenrüstung	ITAR_REKRUTMEHRSCHUTZ	30/30/30/0/0
Leichte Marinerüstung	ITAR_MARINE_L	40/40/40/10/0
Dandolo's Marinerüstung	ITAR_MARINEDANDOLO_L	150/150/150/150/150
Bootsmannrüstung	ITAR_MARINE_M	70/70/70/10/10
Soldatenrüstung	ITAR_SOLDAT	20/20/20/0/0
Leichte Buddlerhose	VLK_ARMOR_L	10/10/0/5/0
Kleidung eines Sklaven	ITAR_Sklave	5/5/5/0/0
Leichte Milizrüstung	ITAR_MIL_LG	40/40/40/0/0
Kleidung eines Dieners	ITAR_DIENER_L	10/10/10/0/0
Bürgerin Kleidung 4	ITAR_BuergerinBlau_M	10/10/10/0/0

Bürgerin Kleidung 5	ITAR_BuergerinGruen_M	10/10/10/0/0
Bürgerin Kleidung 6	ITAR_BuergerinBraun_M	10/10/10/0/0
Bürgerin Kleidung 7	ITAR_BuergerinFlieder_M	10/10/10/0/0
Edelfrau Kleidung 1	ITAR_EdelfrauBlau_M	10/10/10/0/0
Edelfrau Kleidung 2	ITAR_EdelfrauGruen_M	10/10/10/0/0
Edelfrau Kleidung 3	ITAR_EdelfrauRot_M	10/10/10/0/0
Magdkleidung	ITAR_Magd_M	15/15/15/10/0
Edle Bürgerfrau Kleidung	ITAR_Reichefrau_M	10/10/10/0/0
Edle Bürgermädchen Kleidung	ITAR_ReicheTochter_M	10/10/10/0/0
Königliches Kleid	ITAR_QUEEN	20/20/20/10/10
Nordmar Frauenkleidung 1	ITAR_NORDMARFRAUEINFACH	20/20/20/0/10
Nordmar Frauenkleidung 2	ITAR_NORDMARFRAUMIEDER	20/20/20/0/10
Nordmar Frauenkleidung 3	ITAR_NORDMARFRAUELEGANT	25/25/25/5/10
Nordmar Frauenkleidung 4	ITAR_NORDMARFRAUFELL	25/25/25/5/10
Nordmar Frauenkleidung 5	ITAR_NORDMARFRAULEDER	30/30/30/10/15
Nordmar Frauenkleidung 6	ITAR_NORDMARFRAUMETALL	35/35/35/15/15
Nordmar Frauenkleidung 7	ITAR_NORDMARFRAUWATTIERT	30/30/30/10/15
Schild	Shield	25/25/25/10/0
Paladinschild	Paladinschild	125/125/125/25/0
Holzschild	Holzschild	25/25/25/10/0
Schild	ItAr_Shield.01ALT	
Landstreicherkleidung	ITAR_Landstreicher	15/15/15/0/0
Kleidung eines Halunken	ITAR_Murderer	15/15/15/0/0
Dämonenrüstung	ITAR_Armor_Demon	125/125/125/80/40
Paladinrüstung mit Visier	ITAR_PAL_MITVISIER	145/145/145/85/60
Skelettrobe	ITAR_SKELPRIEST	10/10/10/10/10
Schäferkleidung	Shepherd_Armor	15/12/17/20/11
Ritterschild	Itar_Shield.01	15/15/15/15/15
Verstärkter Ritterschild	Itar_Shield.02	20/20/20/20/20
Schädelschild	ItAr_Shield.03	7/7/7/7/7
Rundschild	ITAR_shield.04	12/12/12/12/12
Alter Holzschild	ITAR_shield.05	3/3/3/0/0
Runenschild	ITAR_shield.06	23/23/23/23/23
Beschädigter Schild	ITAR_shield.07	2/2/2/0/0
Holzschild	ITAR_shield.08	4/4/4/0/0
Robuster Holzschild	ITAR_shield.09	5/5/5/0/0
Guter Holzschild	ITAR_shield.10	6/6/6/0/0
Schild des Feuers	Itar_Shield_fire	16/16/16/16/16
Stabiler Holzschild	Itar_Shield.11	16/16/16/16/16
Drachenjähgerschild	ITAR_shield.12	18/18/18/18/18
Verstärkte Ritterrüstung	ITAR_VS_PAL_M	120/120/120/30/25
Verstärkte Paladinrüstung	ITAR_VS_PAL_H	160/160/160/45/40
Verstärkte Ritterrüstung (ohne Helm)	ITAR_VS_KETPAL_OHNEHELM	120/120/120/40/20
Verstärkte Paladinrüstung (ohne Helm)	ITAR_VS_PAL_OHNEHELM	145/145/145/45/40
Verstärkte Rüstung aus Crawlerplatten	ITAR_VS_DJG_Crawler	90/90/90/15/0
Xardas verstärkte alte Feuerrobe	ITAR_VS_KDF_XARDAS	100/100/100/40/90
Verstärkte leichte Nomadenrüstung	ITAR_VS_LEICHTER_NOMADE	80/80/80/30/0
Verstärkte leichte Wüstenräuberrüstung	ITAR_VS_WUESTENRAEUBER.L	80/80/80/30/0
Verstärkte schwere Nomadenrüstung	ITAR_VS_NOMADE.H	110/110/110/50/25
Verstärkte schwere Wüstenräuberrüstung	ITAR_VS_WUESTENRAEUBER.H	110/110/110/50/25
Verstärkte mittlere Banditenrüstung	ITAR_VS_BDT_M	55/55/55/0/0
Verstärkte Assassinenmagierrobe	ITAR_VS_ASSMAGIERHERO.L	100/100/100/40/90
Verstärkte hohe Assassinenmagierrobe	ITAR_VS_ASSMAGIERHERO.M	120/120/120/60/120
Verstärkte alte Lederrüstung	ITAR_VS_OLDLIGHTLEATHER	60/60/80/0/0
Verstärkte leichte Marinerüstung	ITAR_VS_MARINE.L	60/60/60/10/0
Verstärkte Bootsmannrüstung	ITAR_VS_MARINE.M	90/90/90/10/10
Vestärkte mittelschwere Beli- arkämpferrüstung	ITAR_VS_BeliarWarriorHero.L	90/90/90/0/0

Verstärkte schwere Beliarkämpferrüstung	ITAR_VS_BeliarWarriorHero_M	120/120/120/50/25
Verstärkte Schützenrüstung	ITAR_VS_MIL_H	100/100/200/30/0
Verstärkte Robe der Dunklen Künste	ITAR_VS_XARDAS	170/170/170/70/70
Schäferhut	ItMi_Shepherd_Hat	
Schäferhut	ItAr_Shepherd_Hat	
Piratenkopftuch	ItHl_DM_Piratenkopftuch	3/3/3/0/0
Piratenkopftuch	ItMi_DM_Piratenkopftuch	3/3/3/0/0
Piratenhut	ItHl_DM_PirateHat	5/5/5/0/0
Piratenhut	ItMi_DM_PirateHat	5/5/5/0/0
Piratenhut mit Stahlkappe	ItHl_DM_PirateHat2	10/10/10/5/0
Piratenhut mit Stahlkappe	ItMi_DM_PirateHat2	10/10/10/5/0
Kettenhaube	ITHL_DM_ChainHood1	15/15/15/5/8
Kettenhaube	ItMi_DM_ChainHood1	15/15/15/5/8
Verbesserte Kettenhaube	ITHL_DM_ChainHood2	20/20/20/8/8
Verbesserte Kettenhaube	ItMi_DM_ChainHood2	20/20/20/8/8
Alter Paladinhelm	ItMi_OldPaladinHelmet	23/23/23/0/0
Alter Paladinhelm	ItHl_OldPaladinHelmet	23/23/23/0/0
Alter Drachenjägerhelm	ItHl_DM_OldDragonHunterHelmet	28/28/28/0/0
Alter Drachenjägerhelm	ItMi_DM_OldDragonHunterHelmet	28/28/28/0/0
Stabiler Drachenjägerhelm	ItHl_DM_DragonHunterHelmet	33/33/33/0/0
Stabiler Drachenjägerhelm	ItMi_DM_DragonHunterHelmet	33/33/33/0/0
Paladinhelm	ITAR_PALADINHELM	40/40/40/8/20
Helm mit magischer Aura	ITAR_MAGISCHERHELM	100/150/150/20/25
Helm eines Waffenknechts	ItHl_WaffenknechtHelm	13/13/13/5/0
Helm eines Waffenknechts	ItMi_WaffenknechtHelm	13/13/13/5/0
Kriegerhelm	ItHl_Kriegerhelm	35/35/35/5/0
Kriegerhelm	ItMi_Kriegerhelm	35/35/35/5/0
Nordmarhelm	ItHl_NordmarHelm	45/45/45/8/10
Nordmarhelm	ItMi_NordmarHelm	45/45/45/8/10
Konquistadorenrüstung	ITAR_SPANIER_M	140/140/140/45/40
Sträflings Kleidung	ITAR_OldPrisoner	5/5/5/0/0

Ringe

Name	Insertcode	Schutzwerte
Flammenschutzring	ItRi_Prot_Fire_01	
Feuerring	ItRi_Prot_Fire_02	
Ring des Drachenfeuers	ItRi_Prot_Fire_03	
Geschwächter Ring des Drachenfeuers	ItRi_Prot_Fire_04	
Ring der Holzhaut	ItRi_Prot_Point_01	
Ring der Steinhaut	ItRi_Prot_Point_02	
Ring der Eisenhaut	ItRi_Prot_Edge_01	
Ring der Erzhaut	ItRi_Prot_Edge_02	
Ring der Geisteskraft	ItRi_Prot_Mage_01	
Ring der Verteidigung	ItRi_Prot_Mage_02	
Ring der Unbezwingbarkeit	ItRi_Prot_Total_01	
Ring der Unbesiegbarkeit	ItRi_Prot_Total_02	
Ring der Gewandtheit	ItRi_Dex_01	
Ring der Geschicklichkeit	ItRi_Dex_02	
Ring der Lebenskraft	ItRi_Hp_01	
Ring der Lebendigkeit	ItRi_Hp_02	
Ring der Kraft	ItRi_Str_01	
Ring der Stärke	ItRi_Str_02	
Ring der Magie	ItRi_Mana_01	
Ring der astralen Kraft	ItRi_Mana_02	
Ring der Erleuchtung	ItRi_Hp_Mana_01	
Ring der Macht	ItRi_Dex_Strg_01	

Ring der Geschwindigkeit	ITRI_SPEED	
Mächtiger Flammenschutzring	ItRi_Prot_FireMega_01	
Mächtiger Feuerring	ItRi_Prot_FireMega_02	
Mächtiger Ring der Holzhaut	ItRi_Prot_PointMega_01	
Mächtiger Ring der Steinhaut	ItRi_Prot_PointMega_02	
Mächtiger Ring der Eisenhaut	ItRi_Prot_EdgeMega_01	
Mächtiger Ring der Erzhaut	ItRi_Prot_EdgeMega_02	
Mächtiger Ring der Geisteskraft	ItRi_Prot_MageMega_01	
Mächtiger Ring der Verteidigung	ItRi_Prot_MageMega_02	
Mächtiger Ring der Unbezwingbarkeit	ItRi_Prot_TotalMega_01	
Mächtiger Ring der Unbesiegbarkeit	ItRi_Prot_TotalMega_02	
Mächtiger Ring der Gewandtheit	ItRi_DexMega_01	
Mächtiger Ring der Geschicklichkeit	ItRi_DexMega_02	
Mächtiger Ring der Lebenskraft	ItRi_HpMega_01	
Mächtiger Ring der Lebendigkeit	ItRi_HpMega_02	
Mächtiger Ring der Kraft	ItRi_StrMega_01	
Mächtiger Ring der Stärke	ItRi_StrMega_02	
Mächtiger Ring der Magie	ItRi_ManaMega_01	
Mächtiger Ring der astralen Kraft	ItRi_ManaMega_02	
Mächtiger Ring der Erleuchtung	ItRi_Hp_ManaMega_01	
Ring der dreifachen Macht	ItRi_Dex_StrgMega_01	