

## 1. Hüter Dagot - Lucian's Herz / Heart Lyutsiana (1.Kapitel)

Du findest Dagot an der Innosstatue bei der Feuerprüfungshöhle.

Dagot gibt dir den Auftrag, den Dämon Lucian zu töten und ihm als Beweis sein Herz zu bringen. Er sagt dir allerdings nicht, wo du ihn findest. In 1.1 gibt er dir immerhin den Hinweis, dass du zum Anfang gehen sollst. Zum Abschluss des Gesprächs gibt er dir noch den Ring of Darkness (Schutz vor Magie +25). Er meint, der Ring könnte dir nützlich sein.

Lucian ist in der Höhle in Lesters Tal bei Xardas Turm. Vor der Höhle steht ein Haradrim, später wirst du erfahren, dass das Terinaks ist. Wenn du Dagots Ring trägst, kannst du mit ihm sprechen. Terinaks ist ebenfalls hinter Lucian her und schlägt vor, dass ihr da gemeinsam reingeht. Lucian ist ein Bossgegner und nicht einfach zu besiegen. Nimm Terinaks mit und sieh zu, dass du selbst Lucian den Rest gibst. Du bekommst 1500 EXP + Bossgegnerbonus Stufe 1. Beim Grabstein wird jetzt 1 Elixier der Geschicklichkeit gespawnt.

Bringe Dagot Lucians Herz, du kriegst 1000 EXP. Damit hast du Dagots Test bestanden, der verschwindet jetzt (100 EXP). Du musst dich auf die Suche nach dem nächsten Hüter machen.

## 2. Hüter Morius - Die Opfergabe / Sacrificial gift (1.Kapitel)

Morius steht vor dem Eingang von Xardas Turm.

Morius erzählt dir, dass Beliar sauer ist wegen Lucians Tod. Lucian war ein besonderer Dämon, ein Seelensammler, die gefangenen Seelen sind in seinem Herzen gespeichert. Um Beliar zu beruhigen, sollst du einen Extrakt dieser Seelen aus Lucians Herz machen und am Beliarsschrein opfern. Morius gibt dir Lucians Herz. Wie du den Extrakt der Seelen machst, erfährst du aus dem Buch ‚Sacrificial showers‘, das im Kloster der Feuermagier aufbewahrt wird. Den Extrakt kannst du an einem Alchemietisch machen. Morius warnt dich noch ausdrücklich, dass Beliar launisch ist, du sollst bei der Opferung unbedingt Dagots Ring tragen.

**Du kannst als Gildenloser im 1.Kapitel ins Kloster der Feuermagier kommen.**

- Bei der 3. Händlergildenquest Der Handel mit dem Kloster / Trade with a monastery kommst du regulär ins Kloster. Dazu müsstest du aber vorher die Quest Der Gefallen für Jora / Service Jore erledigen, es ist aber besser, wenn du die erst im 2.Kapitel machst.
- Die 2.Möglichkeit ist, über die Felsen rechts vom Eingang aufs Dach des Klosters zu klettern und dann in den Innenhof zu springen. Du musst zu dem Zeitpunkt aber schon Taschendiebstahl gelernt und in 1.0 einen DEX-Wert von 50 haben, sonst kommst du aus dem Kloster nicht wieder raus. Den Schlüssel musst du Sergio stehlen. Mach das am besten dann, wenn Sergio am Innoschrein am Beten ist. Du darfst dich in dem Raum nicht aufhalten, deshalb kommt gleich Marduk angelaufen und will dich rausschmeissen. Ignorier den einfach und warte, bis Thalamon zur Unterstützung herbeieilt. Dann läufst du in die Bibliothek im Klosterkeller, ohne von Thalamon aufgehalten zu werden.

Das Buch ‚Die Opferung von Seelen‘ liegt in der Bibliothek des Klosterkellers auf einem der Tische rechts. Feuermagier und Novizen erhalten übrigens von Parlan einen Hinweis auf den Fundort. Du kommst entweder wie oben beschrieben dahin oder du versuchst es mit Fleischwanze.

Nach dem Lesen des Buchs ‚Sacrificial showers‘ könntest du jetzt den Abzug der Seele Lucians am Alchemietisch durchführen. Du benötigst dafür

- Lucians Herz
- 1 Schwefel
- 1 Aquamarin
- 1 Schwarze Perle
- 1 Manaessenz
- 1 Sumpfkraut

Bis auf die Schwarze Perle sind die benötigten Zutaten kein Problem. Im 1.Kapitel gibt es nach

meinem Wissen nur 2 Schwarze Perlen, und zwar in Nergals Gruft bei den Trollen bei Grom. In diese Gruft kommst du nur mit einem Schlüssel, den du dem Schattenlord Inubis in der Krypta bei Onars Hof abnehmen musst.

Wenn du alles beisammen hast, machst du den Extrakt der Seelen aus Lucians Herz am Alchemietisch und gehst zu einem Beliarischein. Denke daran, dass Morius dir geraten hat, dabei den Ring von Dagot 'Ring of Darkness' zu tragen. Wenn du das versäumst, hat das unangenehme Folgen für dich, je nach Version unterschiedlich.

- In 1.0 bist du ohne Ring tot. Mit Ring zieht Beliar dir zwar HP ab, die bekommst du aber bei Morius Verschwinden mit einem Bonus von +50 HP zurück.
- In 1.1 belegt Beliar dich mit einem Fluch. Danach funktioniert Taschendiebstahl nicht mehr, Gold- und Juwelentruhen sowie Geldbeutel sind leer und bei Kämpfen erhältst du nur noch 50% der EXP. Um diesen Fluch wieder loszuwerden, musst du eine der beiden neuen Quests in V1.1 Dark prokljate erledigen. Die Quest von Morius kannst du aber abschliessen.

In 1.0 gibt es Probleme beim Verschwinden von Morius, in 1.1 sind die behoben. Zur Bugbehebung hat Karazack etwas geschrieben. Bei mir hat Folgendes geholfen: Als Morius wegteleportieren wollte, habe ich das Charakterfenster aufgerufen. Die Animation lief im Hintergrund weiter, nachdem ich das Fenster geschlossen habe, war Morius weg.

Wenn du die Opferung der Seelen aus Lucians Herz am Beliarischein durchgeführt hast, gehst du wieder zu Morius und sagst ihm das (2000 EXP). Damit hast du seinen Test bestanden (100 EXP) und musst dich auf die Suche nach dem nächsten Hüter machen. Wenn Beliar dich in 1.1 verflucht hat, sag Morius dir das vorher noch, du musst dann die Quest Dark prokljate erledigen.

### **3. Hüter Tegen - Die Weisheit der Hüter / Wisdom of Keepers (1.Kapitel)**

Tegen ist auf den Felsen bei der Brücke bei Akils Hof

Du brauchst für diese Quest Zugang zum Minental, deshalb kannst du sie wohl im 1.Kapitel bekommen, aber erst im 2.Kapitel erledigen.

Tegen gibt dir den Auftrag, die Buchständer in Xardas Turm zu studieren, danach will er dich prüfen, ob du das auch richtig verstanden hast. Eigentlich kein Problem, wenn die nicht in Dämonensprache geschrieben wären, die musst du erstmal lernen. Tegen sagt, dass Xardas dir dabei behilflich sein kann.

Xardas kann dich die Dämonensprache nicht lehren. Irgendwo im Minental soll es aber einen Nekromanten namens Kreol geben, der das kann.

Kreol ist in der Höhle unter dem Nebelturm. Wenn du vom Strand beim Orkschiff ein kurzes Stück nach rechts schwimmst, findest du den Eingang. In der Höhle triffst du auf Zombies, Skelette und eben Kreol.

Kreol ist nur für Nekromanten wichtig, weil Xardas im 5.Kapitel verschwindet und dann Kreol der einzige Lehrer für Nekromanten ist. Er hat das Buch, mit dem du die Dämonensprache lernen kannst, im Inventar. Du kannst

- Mit Kreol reden, dann speichere vorher. Bei einigen Gesprächsverläufen greift er dich an oder weigert sich hinterher, dir die Dämonensprache beizubringen. Er verlangt für das Lehren der Dämonensprache 20 LP und 4000 Gold.
- Kreol sagen, dass du gekommen bist, um ihn zu töten. Du bekommst 5000 EXP + Bossgegnerbonus Stufe 3 und das Buch 'Sprache der Dämonen'. Wenn du es liest, beherrschst du die Dämonensprache.
- Nekromanten haben die Möglichkeit, das Buch von Kreol einfach zu kaufen, allerdings für einen ziemlich happigen Preis. In V1.0 verlangt Kreol 5.000 Gold, in V1.1 sogar 15.000 Gold

Du musst jetzt alle 7 Buchständer in Xardas Turm lesen. Wenn Xardas einen blockiert, musst du eben warten, bis er sich nachts in seinen Sessel setzt. Du erhältst an jedem Buchständer 50 EXP.

Du kannst dann zu Tegon gehen und dich der Prüfung stellen (1000 EXP). Die richtigen Antworten auf Tegons Fragen sind

1. Elemente
2. Götter
3. Balance
4. Das alles zusammen
5. Wissen
6. Chaos
7. Beliar
8. Es war meine Entscheidung

Wenn du die Fragen richtig beantwortet hast, bekommst du weitere 2000 EXP. Tegons Test ist bestanden (100 EXP) und er verschwindet.

#### **4. Hüter Kelios - Das Feuerritual / Ritual of Fire (2.Kapitel)**

Kelios ist auf der Hochebene bei Niklas in der Nähe des Ruinenturms zu finden.

Kelios ist der erste Hüter des Elements Feuer und mit dem sollst du dich jetzt vertraut machen. Er schickt dich in den Norden von Khorinis zur Ausgrabungsstätte. Der Teleporter dort ist dir bestimmt schon aufgefallen, jetzt ist er aktiv. Dort sollst du dein Ritual der Reinigung vollziehen.

Der Teleporter bringt dich in eine Lavahöhle, aus der du erstmal nicht wieder herauskommst, der Teleporter hier ist nicht aktiv. Lies den Buchständer neben dem Teleporter (100 EXP), da steht, dass du erst den Wahren Hüter des Feuers besiegen musst, um die Höhle wieder zu verlassen.

In der Höhle sind 5 Schalter verteilt. Du findest 2 davon, wenn du nach links gehst und 3, wenn du dich rechts hältst. Du musst alle 5 betätigen (jeweils 100 EXP), bei jedem Schalter taucht ein Gegner auf, den du besiegen musst. Jedesmal danach wirst du zum Teleporter zurück gebeamt.

Du bekommst bei den Gegnern

1. 400 EXP + Schutz vor Feuer +1
2. 400 EXP + Schutz vor Feuer +2
3. 500 EXP + Schutz vor Feuer +3
4. 500 EXP + Schutz vor Feuer +4
5. Der letzte Gegner ist ein Bossgegner, der Wahre Geist des Feuers. Wenn du ihn erledigst, bekommst du 1000 EXP + Bossgegnerbonus Stufe 2 + Schutz vor Feuer +5 und 1 Feuerkristall. Den Feuerkristall brauchst du im 7.Kapitel bei der Quest Die Hüter / Keepers.

Der Teleporter ist jetzt aktiviert, du kannst die Höhle wieder verlassen. Du kannst bei Kelios fertig melden und bekommst 1500 EXP. Kelios verschwindet (100 EXP).

#### **5. Hüter Demos - Das Hades' Artefakt / Artefact Gadesa (2.Kapitel)**

Demos findest du hinter dem Tor zum Pass ins Minental

Demos will von dir, dass du ihm ein antikes, magisches Artefakt beschaffst, das die Orks im Minental an einem ihrer heiligen Plätze versteckt haben.

Dieser heilige Platz ist der aus G1 bekannte Orkfriedhof, dort erwarten dich Orks, Tempelorkkrieger und Orkschamanen. Du kommst schliesslich in einen Raum, von dem 3 Gänge abgehen.

- Gang rechts
  - Du findest hier unten einen Schalter, der öffnet ein Gitter gleich nebenan, hat aber sonst keine Bedeutung. Hinter dem Gitter findest du ein EH-Schwert und 1 Drachenwurzel.
- Gang Mitte
  - **Hier sind 3 Statuen, mach da bloss nichts dran, bevor du nicht aus dem Gang links ein paar Sachen besorgt hast.**
- Gang links
  - Du musst dich durch den grossen Saal bis zum Teleporter nach oben kämpfen. Dort gibt es einen kleinen Raum, der von 3 Tempelwächtern bewacht wird. Töte die und nimm den Stab, den Ring und das Amulett mit.

Nachdem du die Artefakte aus dem linken Gang geholt hast, gehst du in den Gang Mitte und legst Stab, Ring und Amulett bei den 3 Statuen ab, indem du sie betätigst (300 EXP). Wenn du das bereits vorher gemacht haben solltest, ohne die 3 Artefakte im Inventar zu haben, funktioniert das jetzt nicht mehr. Was schade wäre, denn damit wäre diese Quest gescheitert und alle weiteren Hüterquests bekommst du auch nicht mehr.

Du musst jetzt wieder in den Gang links. In dem grossen Saal ist jetzt ein Untoter Orkschamane gespawnt worden, der dich anspricht. Aber nur, um dir zu sagen, dass er dich jetzt töten will. Jetzt spawnen auch noch 2 Tempelwächter.

Du verschwindest jetzt am besten erstmal und versuchst, die Tempelwächter allein rauszulocken. Wenn du Glück hast, haben die von dem Orkschamanen schon einiges Kollateralschäden mitgekriegt.

Dann erledigst du den Orkschamanen und bekommst 1000 EXP + Bossgegnerbonus Stufe 2. In seinem Inventar ist 1 Kronstöckl, der Heilring und 1 Teleportruene.

Mit der Teleportruene kannst du wie in G1 hinter die Wand im grossen Saal teleportieren. Dort musst du noch ein paar Tempelwächter erledigen und findest dann die Statue ‚Shapes of Darkness‘ für Demos. Mit der gleichen Teleportruene kommst du da wieder raus.

Die Statue bringst du Demos und bekommst 1000 EXP. Demos verschwindet (100 EXP).

## **6. Hüter Farion - Errettung durch den Tod / The blessing of death (2.Kapitel)**

Farion erscheint auf der Brücke zum Kloster.

Der Paladin Sergio hat sich mit Beliar eingelassen, um nach seinem Tod als Todeslord wiedergeboren zu werden. Farions Aufgabe für dich ist, dass du Sergio und auch seine Wiedergeburt zur Hölle schickst.

Im Kloster ist Sergio nicht mehr. Marduk sagt dir, dass Sergio das Kloster verlassen hat, dass aber niemand weiss, wo er sich jetzt aufhält (100 EXP).

Sergio ist in der Feuerprüfungshöhle. Du kannst mit ihm sprechen (100 EXP), aber schliesslich greift er dich an. Nachdem du ihn getötet hast (300 EXP) wird er als Todeslord wiedergespawnt. Das ist ein Bossgegner, du bekommst 2000 EXP + Bossgegnerbonus Stufe 2. In seinem Inventar findest du u.a. 1 Kronstöckl und 1500 Gold.

Bei Farion bekommst du 1000 EXP, dann verschwindet er (100 EXP).

## **7. Hüter Gader - Die Wallfahrt / The pilgrim (2.Kapitel)**

Gader findest du auf dem Weg zwischen Taverne und Pyramiden kurz nach der neuen Brücke.

Gader erzählt dir, dass die 5 Herrenhäuser in Jharkendar an besonderen Plätzen gebaut wurden, die die magische Macht der Gebäude, in denen die Erbauer ihre Rituale abhielten, verstärkte. Diese magische Macht kann noch weiter verstärkt werden. Gader gibt dir dafür 5 Fokussteine, die du auf den Altären der Alten in den Herrenhäusern deponieren sollst.

Du erhältst in jedem Herrenhaus 300 EXP, wenn du den Fokus auf dem Altar deponierst. Im Adanostempel ist der Altar dort, wo du Raven zuerst triffst, bevor er im Tempel verschwindet.

Gaders Test ist bestanden, du bekommst von ihm 1000 EXP und er verschwindet (100 EXP).

## **8. Narus Ring des Wassers (2. Kapitel)**

Narus steht oben auf dem Hochplateau beim Wasserfall gegenüber der Lurkerinsel (Quest: Greg Schatzsuche). Der Ring liegt hinter dem Wasserfall wo früher eine Steinplatte DEX lag. Man darf vorerst den Ring des Wassers behalten. **Wichtig für die Quest mit Wakon.**

## **9. Hüter Wakon - Der Geist des Wassers / Spirit of Water (2.Kapitel)**

Wakon begegnest du an der Wegkreuzung bei Onars und Sekobs Hof

Es gibt 5 Geister des Wassers, es sind Kinder des Elements Wasser. Das sind völlig wehrlose Wesen, und eines davon haben Orkschamanen im Minental eingefangen. Deine Aufgabe von Wakon ist es, ihn zu befreien.

Ur-Shak kann dir diesmal auch nicht so richtig helfen (100 EXP), er weiß nicht, wo der Geist des Wassers festgehalten wird. Er rät dir, bei den Orks vom Felsenclan in den westlichen Bergen in der Nähe des Schläfertempels nachzufragen (Karte).

Wenn du das Gespräch mit Ur-Shak nicht geführt hast, kannst du bei Nag-Shor, dem Anführer des Felsenclans, nichts werden. Er gibt dir nur einen Hinweis, wenn du ihm sagst, dass du von Ur-Shak geschickt wurdest (300 EXP). Er weiß aber auch nichts über den Aufenthaltsort des Geistes des Wassers, Er schickt dich zu ihrem obersten Schamanen Ur-Dach, der sich im Orkfriedhof aufhalten soll.

Im Orkfriedhof findest du Ur-Dach, wenn du in dem Raum mit den 3 Abzweigungen den rechten Eingang nimmst. Du kannst ihn nach dem Geist des Wassers fragen (200 EXP). Es war noch vor Ur-Dachs Zeit, als die Schamanen des Felsenclans die Geister ihrer Vor-Schamanen anriefen, um ein Mittel gegen den Schläfer zu finden. Die haben ihnen geraten, den Geist des Wassers dafür einzuspannen. Die Schamanen haben den Geist des Wassers dann auch in diesem Tal gefunden, in dem der Felsenclan jetzt lebt. Aber der hat ihnen nicht geholfen. Darauf haben die Schamanen beschlossen, den Geist des Wassers einzusperren und dafür gesorgt, dass er auch nur von den Schamanen selbst wieder befreit werden konnte.

Das hatte dann zur Folge, dass danach alles Wasser aus dem Tal verschwand. Die Schamanen selbst wurden alle bei einem Krieg gegen die Feinde des Felsenclans getötet. Ur-Dach will dir helfen, den Geist des Wassers zu befreien, damit das Tal des Felsenclans wieder mit Wasser versorgt und grün wird.

Um den Geist des Wassers einzusperren, haben die Schamanen eine altertümliche Magie benutzt, die von einem Schwarzen Kristall auf einem Altar oberhalb des Orklagers ausgeht. Man kann diesen Kristall nicht zerstören, ja, nicht einmal berühren, ohne zu sterben, das haben die Orks bereits versucht.

Um zu verhindern, dass der Geist des Wassers jemals wieder freikommt, hat jeder von den 5 Orkschamanen ein Stück von dem Schwarzen Kristall abgebrochen und an einem geheimen Ort versteckt.

Du musst jetzt also den Schwarzen Kristall vervollständigen und die 5 abgebrochenen Stücke finden. Wo die sind, weiß Ur-Dach natürlich nicht. Er verrät dir noch, wo der Geist des Wassers eingesperrt ist, nämlich in einem großen Felsen oberhalb des Lagers in dem abgesperrten Bereich, vor dem 2 Winden sind.

Er warnt dich noch, dass du den Schwarzen Kristall nicht berühren kannst, ohne zu sterben. Deshalb musst du bei der Vervollständigung einen besonderen Schutz haben. Dafür brauchst du den Ring des Wassers, den du von Narus bei der 8.Hüterquest erhalten hast.

Die Stücke des Schwarzen Kristalls sind alle im Minental zu finden (Karte).

- Auf einer kleinen Felsinsel hinter Xardas versunkenem Turm, im Fackelständer
- Wenn du von der Steinbrücke zur Burg auf der linken Seite in den Fluss springst, ist in der Felswand links eine Höhle (in der findest du auch Vipers Erz)
- In der Höhle hinter dem Wasserfall bei der alten Mine
- In der Höhle bei Hosh-Pak, wenn du die treppenartig angeordneten Felsen zu der Höhle hochkletterst
- Wenn du den hinteren Eingang zur Sumpfdrachenhöhle nimmst, rechts in einem Fackelständer

Auf den Felsen über dem Lager des Felsenclans ist der Altar mit dem grossen Schwarzen Kristall. **Wenn du ihn ohne den Ring des Wassers berührst, bist du tot.** Mit dem angelegtem Ring des Wassers von Narus kannst du den Kristall vervollständigen und erhältst für jedes Stück, dass du hinzufügst, 150 EXP.

Mit einer der Winden kannst du das Gitter öffnen, auf der Ebene ist ein grosser, vereinzelter Felsen. Bei deiner Annäherung fährt der auseinander und gibt den Geist des Wassers frei, Wenn du den berührt, bleibt eine Wasserperle übrig, die du mitnehmen musst (500 EXP). Die Wasserperle brauchst du im 7.Kapitel bei der Quest Die Hüter / Keepers.

Bei dem Hüter Wakon kannst du berichten, dass der Geist des Wassers befreit ist und kriegst 1000 EXP. Wakon verschwindet (100 EXP) und du kannst dich auf die Suche nach dem letzten Hüter begeben.

## 10. Hüter Stonnos - Die Prüfung des Glaubens / Test of Belief (2.Kapitel)

Stonnos findest du am Sonnenkreis.

Stonnos erzählt dir, dass beim Tod des Schläfers und dem Fall der Barriere im Minental 4 Sphären geschaffen wurden, die die Elemente repräsentieren. Die will er haben. Es handelt sich um die gleichen Sphären, die du auch für den Goldenen Drachen bei der Quest Antike Artefakte / Artefacts of an antiquity beschaffen sollst.

Code:

Sphäre des Wassers	In der aufgegebenen Mine
Sphäre der Finsternis	In Xardas versunkenem Turm
Sphäre des Feuers	In der Alten Mine hinter dem Gitter
Sphäre der Felsen	Im Tempel des alten Sektenlagers

Es ist besser für dich, du gibst die 4 Sphären für 10000 EXP dem Goldenen Drachen, bei Stonnos bekommst du sehr viel weniger.

- Wenn du Stonnos die 4 Sphären gibst, gibt er dir 1000 EXP.
- Wenn du aus den Sphären die Rune Kreuz der Elemente gebaut hast, ist er ein bisschen enttäuscht, akzeptiert das aber und du bekommst 500 EXP.

Jetzt hast du die Tests aller Hüter abgeschlossen und wirst von Stonnos als Adept bei den Hüttern aufgenommen (2000 EXP). Stonnos übergibt dir den Ring der Elemente (Schutz vor Magie +50) und eine Teleportrune, mit der du ins Kloster der Hüter kommst.

Du musst dich jetzt entscheiden, welchem Element du zukünftig dienen willst. Magier können bei den Hüttern eine zusätzliche Magierichtung wählen, deshalb sollten sie eine andere wählen als die, der sie bereits angehören. Kämpfer sollten sich einfach die passende Belohnung auswählen, sie werden

später zu Haradrim und bekommen besondere Waffen und Rüstungen.

Je nachdem, welches Element du wählst, fällt deine Belohnung und dein zukünftiger Lehrer bei den Hütern (nur bei Magiern relevant, Kämpfer lernen bei Terinaks) aus.

- Finsternis
  - Schutz vor Magie +25, DEX +15 und 100 EXP (Lehrer Dagot)
- Stein
  - Schutz vor Waffen +15, Schutz bei Stürzen = 100, 150 HP und 100 EXP (Lehrer Stonnos)
- Wasser
  - Mana +100 und du kannst unbegrenzt lange tauchen und 100 EXP (Lehrer Wakon)
- Feuer
  - STR +15 und Schutz vor Feuer +20 und 100 EXP (Lehrer Kelios)

## Abschluss

Nachdem du den Test von Stonnos abgeschlossen hast, kannst du mit der Teleport rune, die du von ihm erhalten hast, ins Kloster der Hüter teleportieren.

Als Magier gehst du jetzt zu deinem Lehrer und kannst die Kreise der gewählten Magierichtung lernen. Ausserdem bekommst du eine Robe (100/100/150/100) und 1 Rune ‚Dämon beschwören‘. In 1.1 wurde der Feuerschutz der Robe auf 100 reduziert (100/100/100/100).

Dafür erhalten Magier in 1.1 im 5.Kapitel von ihrem Lehrer bei den Hütern eine sehr viel bessere Robe mit diesen Schutzwerten:

Code:

	Waffen	Pfeile	Feuer	Magie	
Feuermagier		150	150	150	80
Wassermagier		150	150	120	120
Nekromaten		150	150	80	150
Sekte	180	180	80	80	

Kämpfer haben es nicht ganz so einfach. Um von Terinaks als Haradrim aufgenommen zu werden, musst du erst ein Duell gegen einen anderen Haradrim gewinnen.

Hier gibt es einen grossen Unterschied zwischen den beiden Versionen.

- In 1.0 kannst du dieses Duell gleich nach Abschluss aller Hüterquests, also bereits im 2.Kapitel (nur Mitglieder der Bruderschaft müssen bis zum 3.Kap warten) bestreiten.
- In 1.1 musst du bis zum 5.Kapitel warten.

Deinen Gegner findest du in einem separaten Raum, den du über den Teleporter im Kloster der Hüter erreichst. **Speicher vorher, der ist nicht einfach zu besiegen** (1000 EXP). Danach gehst du zu Terinaks und wirst aufgenommen (2000 EXP).

Terinaks fragt dich nach deiner bevorzugten Waffengattung, du kannst eine 1H- oder 2H-Waffe wählen.

Code:

	STR	DMG	Range
Einhand	140	200	100
Zweihand	160	250	120

Danach kannst du zwischen 2 Rüstungen wählen, der Erzurüstung des Lichts oder der Erzurüstung der Finsternis mit diesen Schutzwerten:

Code:

	Waffen	Pfeile	Feuer	Magie	Fly
1.0 Erzurüstung des Lichts	250	200	70	70	100
1.1 Erzurüstung des Lichts	220	190	80	90	90
1.0 Erzurüstung der Finsternis	230	190	100	100	---
1.1 Erzurüstung der Finsternis	210	170	100	110	110

Die Haradrim-Rüstungen haben als einzige auch einen Schutz vor Fallschaden ("FLY"), der z.B. beim Wegschleudern durch einen Golem oder durch die Windfaust verursacht wird.

Die Rüstung bekommst du nicht direkt, du erhältst lediglich das Talent zum Schmieden der Rüstung. Du benötigst für die

- Erzurüstung des Lichts
  - 1 Glühender Stahl
  - 100 Erz
  - 2 Schwarzes Erz
  - 10 Schwefel
  - 5 Pech
  - 5 Gletscherquarz
  - 1 Aquamarin
  
- Erzurüstung der Finsternis
  - 25 Glühender Stahl
  - 2 Erz
  - 2 Schwarzes Erz
  - 10 Schwefel
  - 5 Pech
  - 5 Kohle
  - 1 Schwarze Perle

Das Lernen bei den Hütern ist übrigens kostenfrei. Du brauchst nur LP, im Gegensatz zu den anderen Lehrern verlangen die Hüter kein Gold.

Weitere Aufträge erhältst du von den Hütern nicht. Es geht erst im 6.Kapitel weiter. Dann triffst du nach dem Tod des Untoten Drachens Dagot auf Irdorath wieder.

Dagot erzählt dir jetzt von den Plänen der Hüter. Sie befürchten, dass die Streitigkeiten zwischen den Göttern, vor allem Innos und Beliar, zur Freisetzung des Chaos führen könnten. Deshalb haben sie beschlossen, die Götter und die Welt zu vernichten. Die Heimsuchung durch die Orks hat nichts mit Beliar zu tun, die wurden von den Hütern geschickt.

Dagot teleportiert sich dann weg, wohl in dem Glauben, dass du den anschließenden Kampf nicht überlebst. Du musst die 4 Dämonen, die jetzt erscheinen, besiegen. Danach wird eine Teleport rune gespawnt, ohne die du Irdorath nicht verlassen kannst. In Khorinis teleportiert diese Rune dich zu den Hütern. Diese Teleport rune ist die einzige Möglichkeit für diejenigen, die die Hüterquests nicht abgeschlossen und die Rune von Stonnos nicht erhalten haben, die Hüter im 7.Kapitel zu erreichen.

Dies ist der Abschluss der Hüterquests, von denen kommt nichts mehr. Aber du wirst im 7.Kapitel bei der Quest Die Hüter / Keepers noch einiges mit den Hütern zu tun haben.