"Gothic II - Die Rückkehr" – Lösung für neue Quests

Inhaltsverzeichnis

"Gothic II - Die Rückkehr" – Lösung für neue Quests....7
Quests der Mördergilde....7
Allgemeines und Aufnahme....7
Asmal - Der Weg des Mörders / Way of the murderer (1.Kapitel)....7
Lord Andre - Die Mördergilde in Khorinis / Guild of murderers in KHorinise (1.Kapitel)....7
Asmal 1. Auftrag - Wambo's Verurteilung / Verdict for Vambo (1.Kapitel)....9
Asmal 2. Auftrag - Das Großmaul / The talker (1.Kapitel)....9
Asmal 3. Auftrag - Lehmar's Erpressung / Blackmail Lemara (1.Kapitel)....9
Asmal 4. Auftrag - Canthar's Fehler / Mistake Kantara (1.Kapitel)....10
Asmal 5. Auftrag - Die Schulden des Händlers / Duty of the dealer (1.Kapitel)....10
Asmal 6. Auftrag - Der Freund aus Kindheitstagen / The friend to the childhood (1.Kapitel)....11
Asmal 7. Auftrag : Hans' Bande / Hans's gang (1.Kapitel)....11
Abschluss....12
Quests der Jägergilde....13
Allgemeines und Aufnahme....13
Falk - Die freien Jäger / Free hunters (1.Kapitel)....14
Falk - Die Wette der Jäger / Dispute of hunters (1.Kapitel)....14
Falk - Wolfsfelle für Falk / The wolf skins for Falka (1.Kapitel)....15
Falk - Das Geschäft mit Bosper / Business to Bosperu (1.Kapitel)....15
Falk - Die Suche / Searches (1.Kapitel)....15
Falk - Der beste Jäger / The best hunter (1.Kapitel)....16
Falk - Die Orkjagd / Hunting for orks (2.Kapitel)....16
Barem - Lurkerklauen / Claws shnygov (1.Kapitel)....16
Barem - Die Rüstung für Barem / Armour for Barema (1.Kapitel)....17
Barem - Der wilde Eber / Wild boar (2.Kapitel)....17
Raffa - Ein neuer Bogen / New bow (1.Kapitel)....17
Raffa - Das Ei des Lurkers / Egg shnyga (1.Kapitel)....17
Raffa - Besondere Waffen für Raffa / The especial weapon for Raffy (1.Kapitel)....18
Raffa - Der nächtliche Jäger / The night hunter(4.Kapitel)....18
Nik - Das verwundete Tier / The wounded man an animal (1.Kapitel)....18
Nik - Das Fell des Schattenläufers / Skin mrakorisa (2.Kapitel)....19
Alfred - Das Rudel der Mörderwölfe / Flight of wolves-murderers (1.Kapitel)....19
Alfred - Das Horn des Drachensnappers / Horn drakonego sneppera (2.Kapitel)....19
Grom - Der hungrige Jäger / The hungry hunter (1.Kapitel)....19
Grom - Grom und die Trolle / Thunder and trolls (1.Kapitel)....20
Dragomir - Dragomirs Armbrust / Crossbow Dragomira (1.Kapitel)....20
Gaan - Die schnaubende Kreatur / Snuffling creation (1.Kapitel)....20
Quests der Händlergilde....21
Allgemeines und Aufnahme....21
Lutero - Die Händlergilde / Guild of Dealers (1.Kapitel)....21
Lutero 1.Auftrag - Bengar's Bestellung / Order Bengaru (1.Kapitel)....22
Lutero 2.Auftrag - Der Gefallen für Jora / Service Jore (1.Kapitel)....22
Lutero 3.Auftrag - Der Handel mit dem Kloster / Trade with a monastery (1.Kapitel)....25
Lutero 4.Auftrag - Antiquitäten / Antiques (2.Kapitel)....26

Gomez - Gomez' Fluch / Damnation Gomeza (2.Kapitel).....27
Lutero 5.Auftrag - Schwarzer Brandy / Black brandy (2.Kapitel).....28
Lutero 6.Auftrag - Der Gehilfe / The assistant (2.Kapitel).....29
Lutero 7.Auftrag - Schutz für Sarah / Protection for Sary (2.Kapitel).....30
Sarah - Essen für Sarah / Meal for Sary(2.Kapitel).....31
Sarah - Der Familienring / Family ring (2.Kapitel).....31
Sarah - Sarah's Schulden / Debts Sary (2.Kapitel).....32
Lutero 8.Auftrag - Vorräte für die Paladine / Stocks for paladins (2.Kapitel).....32
Lutero - Der Vertrag mit Onar / The contract with Onarom(2.Kapitel).....32
Abschluss.....33
Quests der Hüter.....34
Allgemeines und Aufnahme.....34
Dagot - Adept des Kreises der Hüter / The adherent of a circle of Keepers (1.Kapitel) 35
1.Hüter Dagot - Lucian's Herz / Heart Lyutsiana (1.Kapitel).....35
2.Hüter Morius - Die Opfergabe / Sacrificial gift (1.Kapitel).....35
Am Beliarschrein bei der 2.Hüterquest - Dark prokljate (1.Kapitel Nur in V1.1).....37
3.Hüter Tegon - Die Weisheit der Hüter / Wisdom of Keepers (1.Kapitel).....38
4.Hüter Kelios - Das Feuerritual / Ritual of Fire (2.Kapitel).....39
5.Hüter Demos - Das Hades' Artefakt / Artefact Gadesa (2.Kapitel).....40
6.Hüter Farion - Errettung durch den Tod / The blessing of death (2.Kapitel).....41
7.Hüter Gader - Die Wallfahrt / The pilgrim (2.Kapitel).....41
8.Hüter Narus - Narus' Ring / Ring Narusa (2.Kapitel).....41
9.Hüter Wakon - Der Geist des Wassers / Spirit of Water (2.Kapitel).....42
10.Hüter Stonnos - Die Prüfung des Glaubens / Test of Belief (2.Kapitel).....43
Abschluss.....44
Der Goldene Drache, die Klaue Beliars, Senyak, Mora Ulartu, Zigos und Etlu.....47
Saturas / Ashtar - Antike Artefakte / Artefacts of an antiquity (2.Kapitel).....47
Saturas - Die Klaue Beliars / Claw Beliara (2.Kapitel).....54
Zigos - Gift of the madman (2.Kapitel Nur in V1.1).....54
Der Schläfertempel, Uriziel, Ur-Trall, der Schwarze Drache, das Tal der Schatten.....56
Xardas - Der Schläfertempel / Temple Sleeper (1.Kapitel).....56
Tarrok - Hilfe für Tarrok / The help to Thurrock (2.Kapitel).....59
Tarrok - Das Ulu-Mulu / To the TT-mule (2.Kapitel).....59
Ur-Trall - Ur-Trall's Rache / Revenge Ur-?????? (2.Kapitel).....59
Djugo - Die Menschen im Tal / People in a valley (2.Kapitel).....63
Gallahad und der Weg zur 'Wahren Magie'.....64
Was ist die 'Wahre Magie'? (1.Kapitel).....64
Gallahad - Gallahad's Missionen / Task Gallakhada (1.Kapitel).....65
Gerbrandt - Das Treffen in der Taverne / Meeting in a tavern (1.Kapitel).....67
Fernando - Das Lehrbuch der Rhetorik / The textbook of rhetoric (1.Kapitel).....67
Ignaz - Ignaz' Bitte / Request Ignatsa (1.Kapitel).....68
Lutero - Lutero's Schulden / Debts Lyutero (1.Kapitel).....68
Salandril - Der Orkische Trank / Oroche a potion (1.Kapitel).....69
Valentino - Regis' Schulden / Dolzhok Regisa (1.Kapitel).....69
Kapitel 6b - Die verschollene Insel.....70
Allgemeines.....70
Kapitän - Die verschollene Insel / The forgotten island.....70
Kapitän - Die Reparatur des Schiffes / Repair of the ship.....71
Beim Betreten des Laderaums - Wo ist mein Gold?! / Where my gold?!.....71

Diego - Die Folgen des Sturms / Consequences of a storm....72
Gorn - Proviant / Provisions....72
Milten - Der Ursprung der Magie / Source of Magic....72
Lester - Die ungewöhnliche Pflanze / Unusual Plant....73
Beim Betreten der Höhle am Wasser - Erzvorkommen / Deposits of Ore....74
Kapitän - Die Rückkehr / Returning....74
Kapitän - Versammle die Mannschaft / Gathering of a team....76
Pedro - Unschuldig / Innocent....76
Kapitel 7 - Die Rückkehr....77
Allgemeines....77
Pyrokar - Der Krieg mit den Orks / War with orks....77
Dagot - Die Hüter / Keepers (1.Kapitel)....81
Pyrokar - Die Falle / Trap....85
Wenn du einen Ork angreifst oder an einer der Riesen-Suchenden-Statuen - Seltsame Sachen / Strange things....86
Lord Hagen - Paladine im Minental / Paladins in the Valley of Mines....86
Nathan - Die Ehrenschuld / Duty abuse....88
Nathan - Sturm auf die Festung / Storm of the lock....88
Nathan - Überlebende / Survived....90
Hag-Tar - Hag-Tar's Auftrag / The assignment Hag-Tar....91
Hag-Tar - Tödlicher Zweikampf / Fatal duel....92
Hag-Tar - Der Führer der Orks / The leader of orks....92
Vatras - Nachricht über die Gefahr / Message about danger....93
Diego - Verlässliche Leute / Reliable people....93
Cavalorn - Hilfe für Cavalorn / Help Kavalornu....93
Saturas - Das Reinigungsritual / Ritual of illumination....94
Greg - Die Forderung der Piraten / Condition of pirates....95
Falk - Rüstungen für die Jäger / Armour of hunters....96
GorNaKosh - Überlegenheit durch Geschwindigkeit / Advantage in speed....96
Lee - Erzwaffen für die Söldner / The ore weapon for mercenaries....97
Lord Hagen - Töte so viele du kannst! / Kill how much you can....97
Pyrokar - Die Runenmagie / Runnaya magic....97
Pyrokar - Die Belagerung des Klosters / Osada a monastery....98
Lord Hagen - Nachrichten für den König / The message for king....98
Lord Hagen - Die Befreiung von Khorinis / Clearing Khorinisa....99
Nebenquests in Die Rückkehr....100
Allgemeines....100
Kardif - Der Erpresser / The extortioner (1.Kapitel)....100
Viper - Die Erzladung / Cargo of ore (1.Kapitel)....100
Bartok - Bartok's Freund / Friend Bartoka (1.Kapitel)....102
Cassia - Die Schale des Erzbarons / Bowl of Ore Baron (1.Kapitel)....102
Constantino - Constantino's seltsame Bitte / Strange request Konstantino (2.Kapitel)....103
Lord Andre - Ein rätselhafter Mord / Mysterious murder (2.Kapitel)....103
Thorben - Ein seltsamer Händler / The strange dealer (2.Kapitel)....104
Gritta - Der prophetische Traum / Prophetic dream (2.Kapitel)....105
Thorben - Ein glückliches Paar / Happy pair (2.Kapitel)....106
Ulf - Ulf's Ring / Ring Ulfa (2.Kapitel)....106
Abigail - Abigail's Degen / Sword Abigal (2.Kapitel)....106
Abigail - Das Geschenk für Hanna / Gift for Khanny (2.Kapitel)....107

Thorus - Raven's Garde / Guardsman Ravena (2.Kapitel).....108
Cor Angar - Angars Amulett / Amulet Angara (2.Kapitel).....108
Lesen Chromanin Band I - Chromanin / Khromanin (2.Kapitel).....109
Albert - Verstärkung / Reinforcement (2.Kapitel).....109
Albert - Das Kriegsschiff der Orks / Drakar orks (2.Kapitel).....109
Albert - Die Kriegspläne der Orks / Military plans of orks (2.Kapitel).....110
Mud - Mud's Erz / Ore Mada (2.Kapitel).....110
Grüße von Ratford / Greetings from Retforda (2.Kapitel).....111
Goblin bei Xardas Turm im Minental - Das seltsame Wesen / Strange essence (2.Kapitel).....112
Kliff - Die Flucht / Runaway (2.Kapitel).....112
Orto - Orto möchte jagen / Hunting for Orto (2.Kapitel).....113
Ferdinand - Die Kraft der Tradition / Force of traditions (2.Kapitel).....113
Rayne - Rayne's Probleme / Problems Rejna (2.Kapitel).....114
Ferdinand - Ferdinand's Kurier / Courier Ferdinand (2.Kapitel).....114
Lance - Lance's Talisman / Talisman Lantsa (2.Kapitel).....115
Vatras - Nachricht für Vatras / Messages for Vatrasa (4.Kapitel).....115
Quests der Bruderschaft.....116
Allgemeines und Aufnahme.....116
Baal Orun - Das Päckchen für Larius / Parcel for Lariusa (1.Kapitel).....116
Baal Orun - Aufnahme in die Bruderschaft / The introduction into the Brotherhood (1.Kapitel).....117
Caine – Die Sumpfkrauternte / Gathering bolotnika (1.Kapitel).....118
Baal Cadar - Sumpfkraut für Baal Cadar / Bolotnik for Idol Kadara (1.Kapitel).....118
Harlok - Die Ration für Harlok / Doze for Kharloka (1.Kapitel).....119
Baal Namib - Die Kraft des Geistes / Strength of mind (1.Kapitel).....119
Baal Parvez - Der Novize für Baal Parvez / The novice for Idol Parveza (1.Kapitel) 120
Baal Tyon - Das magische Elixier / Magic eleksir (1.Kapitel).....120
Viran - Die Stahllieferung / Delivery of steel (1.Kapitel).....123
Baal Orun – Zugang zu Lord Hagen (keine eigene Quest) (1.Kapitel).....123
GorNaKosh - Terrakot's Hammer / Molot Tarakota (1.Kapitel).....123
Baal Orun - Suche Cor Angar / Searches of Barks Angara (1.Kapitel).....124
Baal Orun - Die Pläne der Paladine / Plans of paladins (1.Kapitel).....125
Fortuno - Die Labyrinthe des Geistes / Labyrinthes of spirit (2.Kapitel).....125
Baal Orun - Die Besessenen / Oderzhimye (3.Kapitel).....126
Baal Cadar - Das Rezept Kor Galoma / The recipe of Barks Galoma (2.Kapitel)….126
Lester - ' Nord- Dunkel ' für Lestera / ' Northern Dark ' for Leicester (1.Kapitel)……128
Baal Orun - Die guten Beziehungen / Good communications (5.Kapitel).....128
Quests der Nekromanten.....129
Allgemeines und Aufnahme.....129
Xardas - Der Pfad Nekromanta / Way nekromanta (1.Kapitel).....129
Xardas 1.Auftrag - Die Manuskripte Ksardassa / Manuscripts Ksardasa (1.Kapitel) 130
Xardas 2.Auftrag - Der vergebliche Pfad / Vain way (1.Kapitel).....131
Xardas 3.Auftrag - Orotschi die Herze / Orochi hearts (1.Kapitel).....132
Xardas 4.Auftrag - Nekronomikon / Nekronomikon (2.Kapitel).....133
Gothic II – Die Rückkehr 1.12.9 Rebalance Enhanced.....136
Kurze Zusatzquests & wichtige Änderungen:.....136
Bürger der Stadt - Constantinos Zustimmung.....136

Zugang zum Kloster - Das Päckchen für Neoras....136
Zugang zur Schatzkammer des Klosters....137
Joints für Cadar....137
Die Nervensäge....137
Rukhars Unzufriedenheit....137
Festers Beutezug....138
Herzen für Xardas....138
Reinars alte Schulden....138
Die Schatzsucherquestreihe....140
Allgemeines....140
Fetsch - Ein merkwürdiger Schatzsucher (1.Kapitel)....140
Fetsch - Des Schatzsuchers Diener (1.Kapitel)....142
Fetsch - Besondere Lederrüstungen (1.Kapitel)....143
Edda - Ein heikler Auftrag (1.Kapitel)....144
Hoges - Ein Bauer will hoch hinaus (2.Kapitel)....145
Hodges/Goblin-Wächter - Goblin's in Khorinis (1.Kapitel)....146
Fetsch - Eine spezielle Kampausbildung (2.Kapitel)....147
Abschluss....147

"Gothic II - Die Rückkehr" – Lösung für neue Quests

Quests der Mördergilde

Allgemeines und Aufnahme

Der Treffpunkt der Mördergilde ist die Hütte am Ende des Alten Piers beim Schiff der Paladine. Die Mitglieder der Mördergilde sind identisch mit der Band In Extremo. Die meisten Aufträge sind recht einfach gestrickt, einfache Exekutionen. Einfaches Niederschlagen reicht nicht zum Abschluss der Aufträge, man muss den Opfern noch den finalen Todesstoss versetzen. Man sollte denen vorher auch noch den Grund ihres vorzeitigen Ablebens mitteilen, ist wohl so eine Art Assassinenehre und bringt noch ein paar EXP.

Alle Aufträge der Mördergilde erhältst du von Asmal, und die Aufträge spielen sich alle auf Khorinis ab. Du kannst die Quests alle im 1. Kapitel erledigen, das ist aber nicht unbedingt zu empfehlen (siehe Canthar's Fehler / Mistake Kantara).

Es gibt 2 Möglichkeiten, in die Mördergilde aufgenommen zu werden. Die eine steht allen offen (Der Weg des Mörders / Way of the murderer), die andere ist ein Sonderweg für Milizen unter bestimmten Voraussetzungen (Die Mördergilde in Khorinis / Guild of murderers in KHorinise).

Asmal - Der Weg des Mörders / Way of the murderer (1.Kapitel)

Du musst die Quest von Gallahad Gallahad's Missionen / Task Gallakhada und dann die Quest von Gerbrandt Das Treffen in der Taverne / Meeting in a tavern annehmen. Wenn du den Auftrag bei Gerbrandt erfolgreich abgeschlossen hast, kannst du ihn fragen, wer der Fremde in der Tavere war. Gerbrandt ziert sich ein bisschen, und sagt dir dann, dass du heute Nacht nicht schlafen, sondern mal in die Ecke rechts vom Haus des Richters schauen sollst.

Jetzt solltest du speichern, weil die Paladine einschreiten könnten. Geh da gegen Mitternacht hin, dann sollten Wambo und der Fremde aus Orlans Taverne dort sein. Die beiden sprechen eine Weile miteinander und dann legt der Fremde Wambo um. Jetzt musst du ihn auf den Mord an Wambo ansprechen (100 EXP). Zeugen kann er gar nicht gebrauchen und droht, dich auch zu töten. Der einzige Ausweg ist der Eintritt in die Mördergilde, deren Chef er ist. Wenn du jetzt zustimmst, bist du Mitglied der Mördergilde und kannst dir in dem Haus im Hafen bei Asmal deine Aufträge holen (250 EXP).

Lord Andre - Die Mördergilde in Khorinis / Guild of murderers in KHorinise (1.Kapitel)

Diese Quest bekommen nur Milizen unter bestimmten Vorausetzungen.

- Du bekommst die Quest nicht, wenn du schon im Auftrag von Gerbrandt Geldbeutel und Brief an den Fremden in Orlans Taverne übergeben und bei Gerbrandt fertig gemeldet hast.
- Cassia und Ramirez müssen noch leben. Also bekommst du die Quest auf jeden Fall nicht, wenn du über die Diebesgilde in die Miliz gekommen bist.

Du musst den ersten Auftrag von Lord Andre ausgeführt haben, also das Sumpfkraut aus dem Lagerschuppen geholt haben. Ob du ihm es gibst oder sagst, dass du es ins Meer geschmissen hast, ist egal. Danach kannst du von Lord Andre den Auftrag erhalten, die Mördergilde zu eliminieren. Andre weiss nicht viel darüber, nur, dass es sie gibt und ihr Anführer Asmal heisst. Du sollst dich halt bei den Leuten umhören.

Du kannst nach Erhalt dieser Quest entscheiden, auf welchem Weg du in die Mördergilde eintrittst. Du hast jetzt sowohl die Möglichkeit über die Diebesgilde als auch über das Empfehlungsschreiben von Gerbrandt (Das Treffen in der Taverne / Meeting in a tavern).

Frage Cassia nach der Mördergilde, die schickt dich weiter zu Ramirez. Ramirez hat einen Kontakt zur Mördergilde, ein Mitglied der Band In Extremo namens Gillian. Du kannst jetzt Gillian nach der Mördergilde fragen. Es ist egal, ob du Gillian sagst, dass du von Ramirez kommst oder nicht (das hat aber evtl. später Auswirkungen auf die Diebesgilde), Gillian will dich am nächsten Tag um Mitternacht im Haus am Alten Pier treffen. Du darfst den Termin nicht verpassen, sonst ist die Quest gescheitert.

Da es immer wieder Verwirrung wegen des Tages gibt, hier ein Beispiel: Wenn du am 10.Tag mit Gillian gesprochen hast, musst du da am 12.Tag im Zeitraum von 00:00 - 04:00 hin.

Dort triffst du dann Asmal und den Rest der Mördergilde. Asmal ist identisch mit Gillian und dem Fremden aus Orlans Taverne. **Achtung, speichern.** Du kannst Asmal fragen, ob er dich in die Mördergilde aufnimmt. Asmal fragt dich nach deinen Gründen, bei falschen Antworten greift dich die ganze Gilde an. Wenn du alles richtig machst, wirst du aufgenommen und kannst deinen 1. Auftrag entgegen nehmen.

Du kannst Asmal auch sagen, dass du im Auftrag von Lord Andre gekommen bist, um ihn zu töten. Falls du Asmal gesagt hast, dass du von Ramirez kommst, ist der erstmal sauer auf Ramirez und die ganze Diebesgilde. Falls die Mitglieder der Diebesgilde am Leben sind, werden sie getötet. Dann greift dich die gesamte Mördergilde an. Viel Spass.

Falls du in die Mördergilde eingetreten bist, hast du jetzt 3 Möglichkeiten, die Quest zu beenden.

- Du gehst zu Lord Andre und verrätst ihm den Standort der Mördergilde. In dem Fall ist die Quest gescheitert, Lord Andre schickt eigene Leute zur Eliminierung der Mördergilde.
- Du tötest die Mitglieder der Mördergilde und berichtest bei Lord Andre, die Quest ist erfolgreich abgeschlossen.

- Du machst die ganze Questreihe durch und meldest Lord Andre dann, dass die Mördergilde aus der Stadt zu Onars Hof geflohen ist. Andre ist froh, dass die aus der Stadt sind, die Quest ist erfolgreich abgeschlossen.

Und das sind die Belohnungen bei Lord Andre.

- Wenn du die Mördergilde nur verpetzt hast, gibt es 250 EXP und 250 Gold.
- Wenn du nur Asmal getötet hast und der Rest der Mördergilde noch lebt, erhältst du 500 EXP und 500 Gold.
- Wenn du die Mitglieder der Mördergilde getötet hast und Asmal noch lebt, erhältst du 1000 EXP und 1000 Gold.
- Wenn Asmal und alle Mitglieder der Mördergilde tot sind, gibt es 1500 EXP und 250 Gold.

Asmal 1. Auftrag - Wambo's Verurteilung / Verdict for Vambo (1.Kapitel)

Diesen Auftrag bekommen nur die, die den Weg für Milizen genommen haben, weil bei dem anderen Weg Asmal Wambo tötet. Wambo hat die Händler im oberen Viertel verärgert, du bekommst den Auftrag, ihn zu töten.

Du solltest speichern, es könnte sein, dass die Palas etwas mitbekommen und eingreifen. Wambo steht nachts in der Ecke rechts vom Richterhaus. Sprich ihn vorher an (50 EXP), dann kannst du ihn töten (200 EXP).

Bei Asmal bekommst du 100 EXP und 1 Geldbeutel mit 100 Gold.

Asmal 2. Auftrag - Das Großmaul / The talker (1.Kapitel)

Louis redet zu viel, und manches hätte er besser für sich behalten sollen. Jetzt präsentierst du ihm die Quittung. Luis sitzt auf der Bank unter dem Baum bei Coragons Kneipe. Sprich ihn an (50 EXP). Du kannst ihn da nachts töten, es könnte aber Probleme mit der Miliz geben. Alternativ lockst du ihn aus der Stadt und erledigst ihn dort.

Bei Asmal bekommst du 250 EXP und 250 Gold.

Asmal 3. Auftrag - Lehmar's Erpressung / Blackmail Lemara (1.Kapitel)

Lehmar erpresst die Mördergilde und droht, sie bei Lord Andre zu verraten, deshalb muss er zum Schweigen gebracht werden. Er hat allerdings einen ziemlich starken Leibwächter, Scar, eingestellt, das macht den Auftrag komplizierter.

Lehmar geht abends am Hafen spazieren, eine gute Gelegenheit, ihn zu killen. Um 21:00 sind Lehmar und sein Leibwächter vor dem Lagerschuppen mit dem Sumpkrautpaket. Sage Lehmar, was ihm bevorsteht (50 EXP) und töte ihn. Die beiden im 1. Kap sind schon hart. Lehmar bringt 150 EXP und Scar 400 EXP.

Bei Asmal bekommst du 500 EXP und 500 Gold.

Asmal 4. Auftrag - Canthar's Fehler / Mistake Kantara (1.Kapitel)

Scheinbar wollen die anderen Händler Canthar loswerden und haben Asmal den Auftrag gegeben, ihn zu killen. Diese Quest hat Bezüge zu anderen Quests, deshalb solltest du dabei Folgendes beachten.

- Du solltest diesen Auftrag nicht ausführen, bevor die Quest mit Sarah und Canthar abgeschlossen ist. Entweder Sarah oder Canthar müssen im Knast landen, da du sonst die Quests der Händlergilde mit Sarah nicht bekommt.
    - Falls du Sarah in den Knast geschickt hast, kannst du Canthar jetzt sofort töten.
    - Falls Canthar einsitzt, musst du halt bis zum 3.Kapitel warten.

Ansonsten ist die Quest einfach: Canthar killen. Sag ihm, warum du gekommen bist (50 EXP) und töte ihn.

Das geht, jedenfalls als Miliz, ganz einfach abends im Hotel, selbst wenn die anderen Händler da alle schlafen, die wachen komischerweise nicht auf. Sonst lockst du ihn aus der Stadt und erledigst ihn da (200 EXP).

Bei Asmal bekommst du 750 EXP und 750 Gold.

Asmal 5. Auftrag - Die Schulden des Händlers / Duty of the dealer (1.Kapitel)

Der Händler Nigel schuldet einem anderen Händler 2000 Gold, und der will sein Geld zurück. Dein Auftrag lautet, das Geld einzutreiben oder Nigel zu töten. Dies ist die einzige Quest der Mördergilde, die noch einen alternativen gewaltfreien Lösungsweg bietet. Der alternative Lösungsweg ist übrigens viel interessanter und auch lukrativer.

Du findest Nigel in Orlans Taverne.

Wenn du ihn töten willst, sag ihm das (50 EXP), dann bringst du ihn um und du bekommst dabei 1000 EXP und 500 Gold. Das ist aber nicht zu empfehlen.

Wenn du mit Nigel sprichst, stellt sich heraus, dass er seine Schulden deshalb nicht bezahlen kann, weil er kurz vorm Osttor der Stadt von Banditen überfallen wurde und die ihm das Gold abgenommen haben.

Nigel schlägt ein Geschäft vor. Du nimmst den Banditen das Gold wieder ab und überlässt es ihm für 3 Tage. Er macht in der Zeit ein paar Geschäfte auf Onars Hof, dann erhältst du das Gold zurück zuzüglich einem Bonus von 1000 Gold. Die 3 Banditen sind in der Teleporterhöhle beim Osttor, einer von ihnen hat Nigels Geldbeutel mit den 2000 Gold im Inventar (pro Bandit 400 EXP).

Weg 1:

Du lässt dich auf das Geschäft ein und besorgst Nigels Geldbeutel. Den gibst du Nigel und bekommst 3 Tage später auf Onars Hof 3000 Gold zurück. Dann gibst du Asmal die 2000 Gold für seinen Auftraggeber und erhältst 1500 EXP und 1000 Gold.

Weg 2:

Du sagst Nigel am Ende der Verhandlung, dass das Geschäft nicht lukrativ genug ist. Die Banditen werden trotzdem gespawned und du kannst dir den Geldbeutel holen.

Weg 2a:

Falls du Nigel jetzt doch noch tötest, bekommst du bei Asmal 1000 EXP und 500 Gold, als wenn du ihn gleich umgelegt hättest. Dafür hast du die 2000 Gold.

Weg 2b:

Falls du Nigel leben lässt, bekommst du von Asmal 1500 EXP und 1000 Gold.

Weg 1 ist der empfehlenswerteste, weil du danach mit Nigel handeln kannst . Und noch ein Vorteil: Nigel ist Mitglied der Händlergilde und du kannst mit dem Ring der Händlergilde besondere Sachen bei ihm kaufen.

Asmal 6. Auftrag - Der Freund aus Kindheitstagen / The friend to the childhood (1.Kapitel)

Asmal hat einen früheren Freund in Orlans Taverne gesehen. Rudar war auch mal in der Mördergilde, ist bei einem einfachen Auftrag geschnappt und in die Barriere geworfen worden. Nach dem Fall der Barriere ist Rudar jetzt wieder auf Khorinis aufgetaucht. Asmal hat Angst, dass Rudar ihn aus Rache bei der Miliz anschwärzt.

Rudar ist auf Onars Hof. Nachts sitzt er da auf der Bank vor der Kapelle. Sprich ihn an (50 EXP) und töte ihn danach (400 EXP).

Bei Asmal bekommst du für die Erledigung des Auftrags 1500 EXP und 1000 Gold.

Asmal 7. Auftrag : Hans' Bande / Hans's gang (1.Kapitel)

Diesmal bist du nicht allein, das ist ein Gildenauftrag. Hans und seine Bande haben mit ihren Überfällen auf die Handelswege die Geduld der Händler überstrapaziert. Die haben der Gilde den Auftrag gegeben, die Banditen aus dem Weg zu räumen.

Hans und seine 7 Banditen sind in dem Jägerlager hinter Onars Hof. Die Mitglieder der Mördergilde warten dort auf dich. Wenn Asmal dich sieht, spricht er dich an und es geht sofort los, die Gilde greift die Banditen an.

Da es in 1.1 nur noch halbe EXP gibt, wenn die Begleiter jemanden killen, sollte man versuchen, das allein zu erledigen. Für Hans bekommst du 400 EXP, für die 7 Banditen je 300 EXP.

Also gehe erstmal nicht zu Asmal, sondern versuch es allein. Wenn du noch zu schwach bist, gehst du halt mit der Gilde rein. Bei mir war es aber immer so, dass nur ein Teil der Gilde überlebt hat, und meistens war Asmal unter den Toten.

Nach Erledigung dieses Auftrags erhältst du von Asmal 2000 EXP und die Rüstung der Mördergilde. Deine Bezahlung schwankt zwischen 500 Gold, wenn du keinen der Banditen getötet hast, und 5000 Gold, wenn du alle Banditen getötet hast.

Abschluss

Frage Asmal nach seiner Rüstung. Die Rüstung, die er trägt, ist den Gildenoberhäutern vorbehalten, und es kann nur ein Oberhaupt geben. Wenn du die Rüstung haben willst, musst du Asmal zum Kampf fordern und ihm die ausziehen. Wenn du Asmal tötest, bekommst du 400 EXP, die Rüstung des Meistermörders (STR 50 / 50 / 30 / 5 / 0) und das EH-Schwert Skorpionstachel (DEX 120, DMG 160, Radius 100).

Jetzt bist du Oberhaupt der Gilde, die anderen Gildenmitlieder akzeptieren dich. Weitere Aufträge gibt es nicht, du kannst dir ja nioht selbst Aufträge erteilen.

Was du jetzt mit den anderen Gildenmitgliedern machst, bleibt dir überlassen.

Quests der Jägergilde

Allgemeines und Aufnahme

Das Lager der Jägergilde ist dort, wo in G2 DNdR Elvrich gefangen gehalten wurde. Ihr Anführer heisst Falk. Ausser den Jägern im Lager gehören noch Gaan, Grom, Grimbald und Niklas zur Jägergilde. Die Jägergilde bietet eine ganze Menge Quests, die allerdings fast alle recht einfach gestrickt sind, reine Botengänge oder sie laufen nach dem Motto „Töte das Biest und bring eine Trophäe als Beweis“ ab.

Du solltest dir von Falk die Jagdgeschichten anhören, auch wenn die mit den Pseudopatches nicht sehr verständlich sind. Es gibt 11 davon, pro Geschichte gibt es 50 EXP, die kannst du in der Anfangsphase gut gebrauchen.

In V1.0 konnte man mit Alfred noch gute Geschäfte machen, der zahlte für Trophäen immer mehr als den Nennwert, und es gab dabei sogar noch EXP. Die EXP sind in V1.1 entfallen, Die Erlöse bei Alfred wurden in V1.1 drastisch gesenkt. Wenn ihr bei Bosper in der Lehre wart, verkauft eure Felle bei dem, der zahlt den Nennwert.

Es gibt 2 Wege, in der Jägergilde aufgenommen zu werden.

Normalerweise erzählt Bartok dir als erster von der Jägergilde und dabei auch von seinem Freund Trokar. Bevor du versuchst, in der Jägergilde aufgenommen zu werden, solltest du mit Bartok sprechen, falls du es noch nicht getan hast. Wenn du das nicht machst, findet dieses Gespräch nicht statt. Und weil du nichts von Trokar weisst, kannst du ihn später auch nicht nach dem fragen und vermasselst dir die Quest Bartok's Freund / Friend Bartoka.

- Werde Lehrling bei Bosper, von dem bekommst du die Jägerrüstung. Wenn du dann mit Falk sprichst, solltest du die Rüstung tragen. Dann erkennt er dich sofort als Jäger an und nimmt dich in der Gilde auf.
- Dieser Weg ist schwieriger, denn dazu musst du Falk besiegen. Das geht übrigens nur im 1. und 2. Kapitel, danach ist das nicht mehr möglich. In der Regel geht man ja schon früh im 1.Kap dahin, und da ist Falk noch ein harter Gegner. Du musst ihn 4x ansprechen, dann ist er so gereizt, dass er dich angreift. Wenn du ihn besiegt hast (250 EXP), musst du ihm sein Schwert wiedergeben, falls du ihm das abgenommen hast. Er greift dich sonst wieder an, wenn du wegen der Aufnahme fragst. Wenn er sein Schwert hat, kannst du ihn wegen der Aufnahme in der Gilde fragen. Er akzeptiert dich jetzt in der Gilde und gibt dir die Jägerrüstung.

Du kannst beide Wege auch kombinieren. Also als Lehrling bei Bosper anfangen und ohne Jägerrüstung mit Falk reden und kämpfen. Das bringt dir auf jeden Fall eine zweite Rüstung.

Falk - Die freien Jäger / Free hunters (1.Kapitel)

Diese Quest bekommst du bei der Aufnahme in der Jägergilde. Sie wird abgeschlossen, wenn du das Jägerduell gegen Falk gewonnen hast und als bester Jäger Oberhaupt der Gilde geworden bist. Für das Duell brauchst du die Zustimmung von 7 der 9 Jäger.

- Gaan ist am einfachsten. Den brauchst du nur zu fragen und der stimmt sofort zu.
- Niclas musst du 1 Dutzend Frischfleisch liefern (100 EXP).
- Grom will für seine Zustimmung ein Crawlerei. Das kannst du in der Feuerprüfungshöhle finden oder bei Lutero kaufen (100 EXP).
- Bei Nik hast du 2 Chancen, seine Zustimmung zu bekommen, falls du die erste versiebst. Du musst Niks Hund heilen (Das verwundete Tier / The wounded man an animal). Falls der stirbt, kannst du dir seine Zustimmung auch im 3.Kap bei der Quest mit dem schwarzen Snapper holen (Des Jägers Glück / Success for the hunter).
- Für Alfred musst du das Rudel Killerwölfe töten (Das Rudel der Mörderwölfe / Flight of wolves-murderers) (100 EXP).
- Barem gibt dir seine Zustimmung, nachdem du diese Quests gemacht hast (100 EXP).
    - Lurkerklauen / Claws shnygov
    - Die Rüstung für Barem / Armour for Barema
    - Der wilde Eber / Wild boar
- Grimbald will, dass du den schwarzen Troll tötest (100 EXP).
- Dragomir stimmt zu, wenn du deinen Armbrustskill auf 55 gebracht hast (100 EXP).
- Raffas Zustimmung bekommst du erst im 4.Kap nach der Quest mit dem Schattenläufer (Der nächtliche Jäger / The night hunter).

Wenn du 7 Jäger überzeugt hast, kannst du Falk zum Jägerduell fordern (Der beste Jäger / The best hunter) (500 EXP). Wenn du es gewonnen hast, bist du Oberhaupt der Jägergilde. Von Falk bekommst du 1500 EXP und den Schattenbogen (DEX 140 / DMG 190),der beste Bogen im Spiel. Der benötigt allerdings spezielle Pfeile. Die kannst du nur bei Bosper bekommen, und zwar nur 50 Stück pro Tag für 200 Gold.

Falk - Die Wette der Jäger / Dispute of hunters (1.Kapitel)

Die Jäger wollen den Schwarzen Troll töten und haben Wetten abgeschlossen, wer das wohl schafft. Du kannst dich natürlich beteiligen. Töte den Schwarzen Troll und zeige Falk das Fell als Beweis (du behältst es im Inventar und kannst es anschliessend Raul verkaufen). Du bekommst von Falk als Belohnung 1000 EXP und 1 Elixier der Geschicklichkeit.

Falk - Wolfsfelle für Falk / The wolf skins for Falka (1.Kapitel)

Falk hat einen Abnehmer für Wolfsfelle, du sollst ihm 20 Felle innerhalb einer Woche beschaffen. Du kannst da aber auch überziehen, die Zeit wird nicht abgefragt. Du erhältst von Falk 250 EXP und 500 Gold.

Falk - Das Geschäft mit Bosper / Business to Bosperu (1.Kapitel)

Dabei handelt es sich um einen einfachen Botenjob. Falk gibt dir einen Brief, den du Bosper geben sollst. Daraufhin gibt dir Bosper 100 Pfeile (150 EXP) und die bringst du zu Falk (300 EXP).

Das einzige, dass du hier beachten musst: Lies den Brief nicht. Bosper bemerkt, dass das Siegel gebrochen ist und gibt dir die Pfeile nicht. Die Quest wäre damit gescheitert. Falk redet dann gar nicht mehr mit dir, bis du ihm das Amulett von seinem Grossvater Ben oder eine von dessen Nachrichten bringst (Die Suche / Searches)

Falk - Die Suche / Searches (1.Kapitel)

Diese Quest bekommst du nicht von Falk, sondern durch das Lesen einer Nachricht. Weil es dabei um Falks Grossvater geht, habe ich die mal bei Falk untergebracht.

Die Nachricht findest du bei der Grossen Pyramide, bei dem Schattenläufer an einem Baum. Das Lesen bringt 50 EXP. Es ist eine Seite eines Tagebuchs. Der Schreiber ist auf ein seltsames Tier gestossen und will es jagen. Unten steht der Name Ben. Du hast jetzt einen neuen Tagebucheintrag erhalten, dass Falk erwähnt hat, dass sein verschollener Grossvater Ben heisst und du mit der Nachricht zu Falk gehen sollst.

Zeige Falk die Nachricht (50 EXP). Die Schrift ist tatsächlich von Falks Grossvater Ben und du bekommst die Aufgabe, nach ihm zu suchen.

Ben muss bei der Jagd auf das seltsame Tier durch das Portal nach Jharkendar gegangen sein. Ben hat Hinweise in Form von Nachrichten auf seine Aufenthaltsorte in Jharkendar verstreut. Diese Nachrichten sind alle an ausgebrannten Lagerfeuern zu finden, sie werden nacheinander gespawned wie bei den Chromanin-Bänden. Das Lesen der Nachrichten bringt auch EXP. Du solltest jetzt nicht mehr mit einzelnen Nachrichten zu Falk gehen, da du sonst EXP verlierst.

Hier findest du diese Nachrichten

- In einer Flasche in der Schattenläuferhöhle am Nordstrand des Piratenlagers (100 EXP)
- In einem Fisch beim See im Talkessel, wo der Waran ist (150 EXP)
- In einer Flasche bei dem See im Canyon (200 EXP)
- Links von der Treppe zur grossen Höhle von Logan aus kommend (250 EXP)
- Im Sumpf in der Nähe von Juans Höhle (300 EXP)

Das seltsame Tier, dass Ben jagen wollte, ist ein Bossgegner, eine Heuschrecke. Die wurde beim Haus der Heiler nach dem Lesen der letzten Nachricht gespawned. Töte die (350 EXP + Bossgegnerbonus Stufe 1). Dieser Heuschrecke ist Ben wohl zum Opfer gefallen, die hat jedenfalls Bens Amulett (Bogen +20) im Inventar.

Jetzt erzählst du Falk von dem Tod seines Grossvaters und gibst ihm Bens Amulett. Du bekommst 500 EXP und 1000 Gold. Wenn du ihm alle Nachrichten auf einmal bringst, gibt es weitere 400 EXP. Für vereinzelt übergebene Nachrichten dagegen gibt es nur je 50, also 250 EXP.

Falk - Der beste Jäger / The best hunter (1.Kapitel)

Es ist möglich, diese Quest bereits im 1.Kapitel zu bekommen. Dazu musst du die Zustimmung von Gaan, Grom, Grimbald, Niclas, Alfred und Nik haben und dein Armbrustskill muss >= 55 sein, damit Dragomir auch noch zustimmt.

Du hast Falk zum Jägerduell gefordert, nachdem du die Zustimmung von mindestens 7 Jägern bekommen hast. Die Aufgabe des Duells ist, nach einem Wesen namens Sloker zu suchen und es zu erlegen. Wer dessen Fell als Trophäe vorweisen kann, gewinnt das Jägerduell.

In dem Wäldchen am See bei der Feuerprüfungshöhle ist ein scavengerähnliches Tier, der Sloker. Wohl das einzige Wesen in Gothic, das nicht angreift, sondern wegrennt. Zieh ihm das Fell ab und bringe es zu Falk. Wenn du es gewonnen hast, bist du Oberhaupt der Jägergilde. Von Falk bekommst du 1500 EXP und den Schattenbogen (DEX 140 / DMG 190),der beste Bogen im Spiel. Der benötigt allerdings spezielle Pfeile. Die kannst du nur bei Bosper bekommen, und zwar nur 50 Stück pro Tag für 200 Gold.

Ergänzung:

In der Rückkehr wechselt der Sloker jede Stunde seinen Platz.

Er könnte sein:

- . in der Nähe der Farm Bengars
- zwischen dem Hof Sekobs und Erols Haus
- Oberhalb des Jägers Niklas
- auf der Klippe im dunklen Wald
- auf dem alten Platz (in der Nähe des Sees, auf dem Weg von den Pyramiden zur Höhle des schwarzen Trolls)
- dort, wo Dragomir im ursprünglichen G2 sitzt
- beim verbrannten Bauernhof mit den Waranen, wo Ragnar ist in der Höhle sitzt.

Falk - Die Orkjagd / Hunting for orks (2.Kapitel)

Barem und Raffa sind beim Jagen hinter Akils Hof auf einen Trupp bis an die Zähne bewaffneter Orks gestossen. Da treiben sich ca. 10 Orks und einige Wargs rum. Hier findest du auch Trokars Leiche und seinen Ring für die Quest Bartok's Freund / Friend Bartoka . Töte die Orks und berichte bei Falk (1000 EXP).

Barem - Lurkerklauen / Claws shnygov (1.Kapitel)

Barem hat einen Abnehmer für Lurkerklauen. Wenn du ihm 5 davon besorgst, will er dir dafür Crawlerplatten geben. Er hat gehört, dass jemand auf Onars Hof daraus Rüstungen herstellen kann.

Lurker gibt es bei Bengars Hof genug. Für die Krallen gibt er dir 200 EXP und 3 Crawlerplatten. Und er erinnert sich jetzt daran, dass der Söldner, der aus Crawlerplatten Rüstungen herstellt, Wolf heisst.

Barem - Die Rüstung für Barem / Armour for Barema (1.Kapitel)

Frage Barem, warum er nicht für sich selbst eine Crawlerrüstung anfertigen lässt. Die Antwort lautet, dass er dafür nicht genug Crawlerplatten hat. Du kannst anbieten, ihm eine Rüstung zu besorgen, dann bekommst du von ihm 4 Crawlerplatten.

Frage Wolf nach der Rüstung (50 EXP). Wolf baut dir die Crawlerrüstung umsonst zusammen, du musst nur das Material, 10 Crawlerplatten liefern. Das Nehmen von Crawlerplatten kannst du bei Wolf selbst oder bei Grimbald lernen. Genug Platten für die Rüstung findest du z.B. in der Feuerprüfungshöhle. Wolf braucht einen Tag zur Anfertigung der Rüstung, nachdem du ihm die Platten gebracht hast.

Wahrscheinlich hast du zu diesem Zeitpunkt noch keine so gute Rüstung. Benutze die erstmal selbst und gib bei Wolf eine zweite Rüstung in Auftrag. Die 2.Rüstung musst du beauftragen, bevor du Barem die Rüstung gibst, danach nimmt Wolf keine Aufträge mehr an.

Du musst wieder 10 Crawlerplatten beschaffen und zu Wolf bringen. Barem gibst du dann die zweite Rüstung. Zur Belohnung gibt er dir 300 EXP und ein Fell, das wie ein Schlafsack funktioniert. Der ist sehr nützlich, weil du überall schlafen kannst, wo du gerade bist.

Barem - Der wilde Eber / Wild boar (2.Kapitel)

In der Nähe des Steinkreises im Wald ist ein besonders gefährliches Wildschwein aufgetaucht. Barem will, dass du es erlegst. Das Wildschwein ist ein Bossgegner, du bekommst 350 EXP + Bossgegnerbonus Stufe 1. Gehe mit dem Fell als Beweis zu Barem. Als Belohnung gibt es 350 EXP und den Ring des Wildschweins (Schutz vor Waffen und Pfeilen +10).

Nach Abschluss dieser Quest kannst du von Barem die Zustimmung zum Jägerduell bekommen (100 EXP).

Raffa - Ein neuer Bogen / New bow (1.Kapitel)

Raffas Bogen ist bei der letzten Jagd zerbrochen und er braucht einen neuen. Er will aber nicht irgendeinen Bogen, sondern es muss ein Kompositbogen sein.

Einen Kompositbogen kannst du bei den 3 Waranen bei der Brücke zwischen Taverne und Akils Hof finden. Bosper hat auch einen im Angebot. Von Raffa bekommst du 200 EXP und einen Bonus Bogen +5 dafür.

Raffa - Das Ei des Lurkers / Egg shnyga (1.Kapitel)

Raffa braucht ein Lurkerei zum Brauen irgendeiner Essenz.

Das Lurkerei ist auf dem Weg zwischen Taverne und den Pyramiden bei der neuen Brücke zu finden. Natürlich wird es von einem Lurker bewacht. Töte den Lurker (180 EXP) und bringe das Ei zu Raffa.

Du kannst das Ei natürlich auch nehmen, ohne den Lurker zu töten. Das wirkt sich allerdings auf die EXP und Belohnung aus, die du von Raffa erhältst.

- Lurker tot - 600 EXP und 1 Elixier des Lebens
- Lurker lebt - 300 EXP und 3 Heiltränke

Raffa - Besondere Waffen für Raffa / The especial weapon for Raffy (1.Kapitel)

Raffa ist interessiert an allen besonderen Armbrüsten und Bögen und kauft die auf. Diese Fernwaffen akzeptiert er als besondere Waffen:

- Feuerbogen (250 EXP / 500 Gold) In der Schattenläuferhöhle am Fluss zwischen Taverne und Pyramiden
- Magischer Bogen (500 EXP / 1000 Gold) Vor dem Haus der Totenwächter über die zerstörte Brücke
- Magische Armbrust (750 EXP / 1500 Gold) In Quarhodrons Grab
- Armbrust Vollstrecker (1000 EXP / 2000 Gold) In der Stadt der Toten

Raffa - Der nächtliche Jäger / The night hunter(4.Kapitel)

In Lesters Tal ist ein besonderer Schattenläufer aufgetaucht, ein Bossgegner (500 EXP + Bossgegnerbonus Stufe 2). Den tötest du und bringst sein Fell Raffa (750 EXP).

Jetzt bekommst du seine Zustimmung zum Jägerduell, falls du das Duell noch nicht gemacht haben solltest (100 EXP).

Nik - Das verwundete Tier / The wounded man an animal (1.Kapitel)

Niks Wolfshund sieht gar nicht gut aus, der ist von einem Warg schwer verletzt worden. Du sollst mal bei Sagitta fragen, ob die ihm helfen kann, und das schnell. Du hast 2 Tage Zeit.

Sagitta kann eine Medizin für Niks Hund brauen, aber du musst die Zutaten stellen. Sie braucht dafür

- 2 Sumpfkraut
- 1 Heilwurzel
- 1 Waldbeere
- 1 Kronstöckl.

Wenn du das alles beschafft hast, braut sie dir einen Trank. Den bringst du Nik (100 EXP). Nik behandelt seinen Hund, die Behandlung wirkt aber nicht sofort. Aber nach 3 Tagen ist der Hund dann wieder auf den Beinen. Von Nik bekommst du jetzt als Belohnung 400 EXP und 1 Elixier des Lebens.

Du kannst den Hund jetzt auch zur Jagd mitnehmen, habe ich aber noch nie getestet. Eiskönig hat es mal probiert und hat berichtet, dass der Hund nicht sehr hilfreich war und zum Ableben neigte.

Niks Hund ist zwar ein Bossgegner, aber du solltest ihn trotzdem nicht töten. Damit machst du dir Nik zum Feind, der verprügelt dich nicht nur, sondern gibt dir auch noch den Todesstoss. Er lässt sich auch nicht beruhigen und greift immer wieder an, auch wenn du ihn verprügelst.

Nach Abschluss dieser Quest kannst du Niks Zustimmung zum Jägerduell bekommen (100 EXP).

Nik - Das Fell des Schattenläufers / Skin mrakorisa (2.Kapitel)

Nik braucht dringend das Fell eines Schattenläufers, kann aber aus dem Lager nicht weg. Bring ihm ein Fell und du bekommst 500 EXP und 350 Gold.

Alfred - Das Rudel der Mörderwölfe / Flight of wolves-murderers (1.Kapitel)

Alfred erzählt dir von einem Wolfsrudel, dass sich in der Nähe von Orlans Taverne herumtreibt und auch Menschen angreift. Du sollst das Rudel zur Strecke bringen.

Die 4 Killerwölfe sind bei Dragomirs Lagerplatz aus G2 DNdR. Töte sie und melde bei Alfred fertig. Zur Belohnung gibt es 500 EXP und 3 Schattenläuferhörner.

Nach Abschluss dieser Quest kannst du von Alfred die Zustimmung zum Jägerduell bekommen (100 EXP).

Alfred - Das Horn des Drachensnappers / Horn drakonego sneppera (2.Kapitel)

Alfred braucht ein Drachensnapperhorn für Falk, du sollst ihm eins beschaffen. Das Nehmen von Drachensnapperhörnern kannst du bei Gaan lernen.

Von Alfred bekommst du 300 EXP und 500 Gold.

Grom - Der hungrige Jäger / The hungry hunter (1.Kapitel)

Wenn du Grom fragst, ob er dir etwas beibringen kann, will er vorher etwas zum Essen. Gib ihm 1 Laib Brot, 1 Flasche Milch und 1 Schinken (100 EXP). Jetzt steht er als Lehrer für das Nehmen von Fellen, Zähnen, Herzen, Crawlerzangen, Schattenläuferhörnern und Feuerwaranzungen zur Verfügung.

Achtung: Wegen eines Fehlers im Skript kannst du Feuerwaranzungen nicht als letztes lernen (ist mit dem PEP V07 gefixed).

Grom - Grom und die Trolle / Thunder and trolls (1.Kapitel)

Grom soll für Falk 2 Trollfelle beschaffen. In der Schlucht sind freundlicherweise auch 2 Trolle vorhanden. Töte die und gib Grom die Felle, du bekommst 500 EXP und 500 Gold.

Grom verlässt jetzt seinen Lagerplatz und ist ab jetzt im Jägerlager zu finden.

Dragomir - Dragomirs Armbrust / Crossbow Dragomira (1.Kapitel)

Dragomir hat wie in G2 DNdR seine Armbrust bei einem Kampf mit Untoten an einem Steinkreis im Norden verloren und hätte die gern wieder.

Dragomirs Armbrust findest du am Sonnenkreis. Als Belohnung bekommst du von Dragomir 300 EXP und ein Buch. Durch das Lesen des Buchs lernst du Blutfliegenstachel nehmen.

Gaan - Die schnaubende Kreatur / Snuffling creation (1.Kapitel)

Gaan kann nicht mehr vernünftig jagen, da ist eine schnaubende Kreatur beim Sektenlager, die das Wild vertreibt. Es handelt sich dabei um einen jungen Drachensnapper, ist viel einfacher als in G2 DNDR. Töte ihn (100 EXP) und melde bei Gaan fertig (100 EXP und 30 Gold).

Quests der Händlergilde

Allgemeines und Aufnahme

Die Händlergilde bietet vielfältige, interessante Quests. Bei der Quest wegen Joras Stand gibt es so viele Varianten, dass ich mehere Stunden gebraucht habe, bis ich das Skript richtig verstanden habe. Die Gomez-Quest ist auch super, bis auf den 1.Auftrag finde ich die alle gut gemacht.

Alle Aufträge der Händlergilde bekommst du von Lutero, dem Meister der Gilde. Mehr unter Die Händlergilde / Guild of Dealers. Es ist nicht immer empfehlenswert, die Quests gleich nach Erhalt abzuarbeiten (siehe Der Gefallen für Jora / Service Jore und Der Gehilfe / The assistant).

Es gibt 2 Möglichkeiten, in der Händlergilde aufgenommen zu werden. Der normale Weg geht über Erol. Bei dem anderen Weg ist es eigentlich recht unwahrscheinlich, dass man ihn im normalen Spielverlauf geht, wenn man nichts von ihm weiss.

Weg 1:

Erol sitzt wie in G2 unter der Brücke vor der Toten Harpyie, Die Banditen auf der Brücke haben ihm seine 3 alten Steintafeln gestohlen und die will er wiederhaben. Wenn du ihn fragst, ob er Bürger der Stadt ist, erzählt er dir, dass er das früher war. Und dass er damals Meister der Händlergilde war.

Er würde dir auch helfen, in die Händlergilde zu kommen, aber erst will er seine Steintafeln. Wenn du ihm die beschafft hast, gibt er dir u.a. ein Empfehlungsschreiben für Lutero.

Weg 2:

Der alternative Weg in die Händlergilde läuft über die Quest der Mördergilde Die Schulden des Händlers / Duty of the dealer. Bei diesem Auftrag der Mördergilde geht es darum, Nigel zu töten oder die 2000 Gold zu beschaffen, die er dem Auftraggeber schuldet. Wenn du dich auf den Deal eingelassen hast, die 2000 Gold zu beschaffen und ihm 3 Tage zu überlassen, bekommst du von ihm auf Onars Hof das Gold + Bonus zurück.

Falls du zu diesem Zeitpunkt noch nicht von Erol weißt, dass es die Händlergilde gibt, erzählt dir jetzt Nigel davon und gibt dir auch gleich ein Empfehlungsschreiben für Lutero mit.

Jetzt kannst du Lutero nach der Aufnahme fragen (100 EXP). Du bekommst jetzt die Quest Die Gilde der Händler / Guild of Dealers und auch gleich deinen ersten Auftrag (100 EXP).

Lutero - Die Händlergilde / Guild of Dealers (1.Kapitel)

Diese Quest erhältst du bei der Aufnahme in die Händlergilde und sie endet mit Abschluss des letzten Auftrags von Lutero. Wenn du deine Aufgaben alle gelöst hast, bzw. mindestes

10 Reputationspunkte gesammelt hast, wirst du Meister der Händlergilde und erhältst von Lutero einen Meisterring. Mit diesem Ring kannst du bei den anderen Mitgliedern der Händlergilde besondere Items kaufen.

Es ist möglich, dass du diesen Ring nicht erhältst, nämlich, wenn du mit den Quests nicht genügend Reputationspunkte gesammelt. Es gibt für jeden Auftrag Punkte, bei manchen Aufträgen ist die Punktvergabe variabel. Dies sind die maximalen Punkte für jeden Auftrag.

1. Auftrag | 1 | Bengar's Bestellung / Order Bengaru
2. Auftrag | 1 | Der Gefallen für Jora / Service Jore
3. Auftrag | 4 | Der Handel mit dem Kloster / Trade with a monastery
4. Auftrag | 1 | Antiquitäten / Antiques
5. Auftrag | 1 | Schwarzer Brandy / Black brandy
6. Auftrag | 2 | Der Gehilfe / The assistant
7. Auftrag | 1 | Schutz für Sarah / Protection for Sary
8. Auftrag | 2 | Vorräte für die Paladine / Stocks for paladins

Gescheiterte Quests werden mit Punktabzug bestraft, in einigen Fällen auch mit Rausschmiss aus der Gilde. Genaueres zur Punktevergabe steht bei den einzelnen Aufträgen.

Die Mitglieder der Händlergilde sind Jora, Matteo, Salandril, Erol und Nigel. Sarah musst du beim 7.Auftrag (Schutz für Sarah / Protection for Sary) erst noch überzeugen, bei der Händlergilde einzusteigen.

Lutero 1.Auftrag - Bengar's Bestellung / Order Bengaru (1.Kapitel)

Der Auftrag ist recht einfach. Lutero gibt dir einen Brief, mit dem du zu Bengar gehen und eine Warenlieferung abholen sollst. Du übergibst Bengar den Brief und erhältst dafür ein Paket (100 EXP). Das Paket, dass du von Bengar erhältst, gibst du bei Jora, einem Mitglied der Händlergilde, ab (100 EXP). Dann kannst du bei Lutero den Auftrag fertig melden.

Wenn du den Auftrag ordentlich ausgeführt hast, bekommst du 200 EXP und 1 Reputationspunkt. Wenn du versagst, z.B. das Paket öffnest, fliegst du aus der Händlergilde.

Lutero 2.Auftrag - Der Gefallen für Jora / Service Jore (1.Kapitel)

Diesmal geht es um den Stand von Jora auf dem Marktplatz. Der Stand gehört Zuris und der hat den Stand an Jora verpachtet. Jetzt will Zuris den Pachtvertrag nicht verlängern. Die Händlergilde unterstützt natürlich ihr Mitglied Jora, und so wirst du losgeschickt, um bei Zuris eine Verlängerung auszuhandeln.

Vor dem Gespräch mit Zuris solltest du unbedingt speichern. Es gibt mehrere Gesprächsverläufe und unterschiedliche Reaktionen von Zuris. Ganz klar die beste Variante ist die zuletzt beschriebene.

Zuris redet gar nicht mehr mit dir:

In diesem Fall ist die Quest gescheitert, falls du aus dem 1.Auftrag einen Reputationspunkt bekommen hast, wird er dir jetzt wieder abgezogen.

Zuris greift dich an:

Du kannst ihm im Laufe des Gesprächs drohen, ihn zu töten. Dann greift er dich an, der Rest der Stadt auch. Zu diesem Zeitpunkt wird in seinem Inventar die Besitzurkunde für Joras Stand gespawned. Du musst jetzt aus der Stadt laufen und versuchen, Zuris alleine zu erwischen. Der bleibt manchmal im Graben vorm Stadttor stecken und kommt da erst raus, nachdem die anderen weg sind.

Es bringt nichts, Zuris nur niederzuschlagen und die Urkunde abzunehmen. Dann zahlst du erst bei der Torwache 100 Gold, bei Andre noch 750 Gold Strafe und Lutero kannst du die Urkunde nicht geben. Du musst Zuris schon richtig töten (150 EXP), dann zahlst du keine Strafe und kannst Lutero die Urkunde geben. Lutero ist nicht begeistert, du kriegst eine Abmahnung, aber 100 EXP und 1 Reputationspunkt. Dafür hast du einen guten Händler verloren.

Zuris verkauft dir den Stand:

- Wenn du bei Zuris im Laufe des Gesprächs die Händlergilde oder Lutero erwähnst, will er 10.000 Gold für den Stand.
- Wenn du das vermeidest und ihm sagst, dass du selbst Interesse an dem Stand hast, kannst du ihn für 5.000 Gold haben.

Von Lutero bekommst du einen Zuschuss von 2.500 Gold, aber nur dann, wenn du den Rest auch tatsächlich hast. Du musst also im Besitz von 7.500 Gold bzw 2.500 Gold sein, um den Zuschuss zu kriegen.

Wenn du das Gold beisammen hast, kaufst du Zuris den Stand ab, du erhältst die Besitzurkunde für den Stand. Die bringst du Lutero. Für die Erledigung des Auftrags bekommst du 1 Reputationspunkt.

- Falls du den Stand für 10000 Gold gekauft hast, bekommst du 1000 EXP.
- Falls du den Stand für 5000 Gold gekauft hast, bekommst du 750 EXP.

Zuris gibt dir einen Auftrag:

Zur Erledigung dieses Auftrags musst du Zugang zum Minental haben, den kannst du also normalerweise erst im 2.Kap erledigen. Auch hier gibt es noch Varianten. Wenn es optimal läuft, bekommst du am Ende von Zuris 1 Elixier der Stärke und kannst ihm die Flammen von Eligor für 7.000 statt 10.000 Gold abkaufen.

Die richtigen Dialoge für das optimale Endergebnis packe ich in einen Extra-Spoiler. Die Dialoge sind alle sehr lang und mit PDP und PEP schwer verständlich, deshalb klappt wohl alles, aber eben nicht optimal. Und da die Quest meistens im 1.Kap angenommen wird und, wenn man das Elixier sucht, die erst im 2.Kap beenden werden kann, kann man auch nicht einfach laden und nochmal probieren.

Nach Annahme der Quest von Lutero gehst du zu Zuris und sprichst ihn auf Joras Stand an und gibts folgende Antworten.

- Ja, ich hörte über sie. / Yes, I heard about her
- Mir scheint deine Rache Ljutero …/ Your revenge Lyutero seems to me….
- Es gibt nur eine Antwort.

Danach sprichst mit Lutero

- Ich denke, du brauchst, wieder zu versuchen… / I think, you should to try…
- Es gibt nur eine Option.

Wenn du das Elixier abgibst

- Ich verstehe nicht… / I do not understand…

Zuris hatte früher einen Vertrag mit Lutero. Lutero sollte ihm ein seltenes Elixier, die Flammen von Eligor, verkaufen. Diesen Vertrag hat Lutero nicht eingehalten, deshalb will Zuris die Pacht für Joras Stand jetzt nicht verlängern.

Lutero erzählt, dass ihm das Elixier damals gestohlen worden ist, deshalb konnte er den Vertrag mit Zuris nicht einhalten. Er hatte alles versucht, das Elixier zurück zu bekommen, aber das ist mit den Dieben hinter der Barriere verschwunden. Aber er hat einen Namen, du musst nach Grimes suchen. Bei diesem Gespräch solltest du Lutero auch dazu bewegen, sich mit Zuris in einem persönlichen Gespräch zu versöhnen.

In der ehemaligen Alten Mine, die jetzt nur noch ein kleiner Stollen ist, findest du Grimes. Gold will er nicht, dann verrät er gar nichts. Aber wenn du an die alten Zeiten appelierst, redet er (50 EXP).

Grimes weiss tatsächlich von dem Raub. Der Buddler Rufus hat das Elixier gestohlen und als Medizin deklariert in die Barriere gebracht. Rufus war in der Verlassenen Mine, als da massig Crawler auftauchten und ist dabei draufgegangen. Grimes meint, dass das Elixier in Rufus Truhe sein müsste und gibt dir den Schlüssel dafür.

Du kannst ihm den Schlüssel auch mit Gewalt abnehmen, wenn du ihm vorher Gold angeboten oder ihn bedroht hast. Aber dann erfährst du nicht, wo du suchen musst.

Die Truhe von Rufus ist mitten in der Aufgegebenen Mine neben dem Bett. In der Truhe ist das Elixier Flammen von Eligor (Schutz vor Feuer +25).

Jetzt solltest du zuerst zu Grimes gehen, von dem bekommst du 500 EXP, wenn du den Dämonenlord in der Mine auch getötet hast, sonst nur 150 EXP. Wenn du das Elixier abgegeben hast, geht das nicht mehr.

Dann bringst du das Elixier zu Zuris und bekommst 500 EXP.

- Falls du bei dem Gespräch mit Lutero über den Verbleib des Elixiers ein Treffen zwischen Lutero und Zuris arrangiert hast, bekommst du abhängig von der gewählten Gesprächsoption
    - 100 EXP und 1 Elixier der Stärke
    - 250 EXP und 1 Elixier der Stärke und 1 zusätzliche Gesprächsoption
- Falls du das nicht gemacht hast, bekommst du von Zuris nur noch 1000 Gold.

Die Flammen von Eligor kannst du Zuris wieder abkaufen. Das solltest du auch machen, Feuerschutz ist rar in Die Rückkehr, und die Suchenden, Skelettmagier usw. machen einem in V1.1 ganz schön zu schaffen.

- Falls du bei der Abgabe des Elixiers eine zusätzliche Gesprächsoption bekommen hast, kannst du es jetzt für 7000 Gold kaufen.
- Falls nicht, kannst du das Elixier über das Handelsinventar kaufen, bezahlst aber 10000 Gold.

Zum Abschluss gehst du wieder zu Lutero und meldest fertig. Du bekommst 1 Reputationspunkt und 1000 Gold.

- Falls du von Zuris das Elixier der Stärke bekommen hast, kriegst du jetzt 1000 EXP und 1 Ring der Unbesiegbarkeit.
- Falls nicht, gibt es 1500 EXP.

Lutero 3.Auftrag - Der Handel mit dem Kloster / Trade with a monastery (1.Kapitel)

Bei diesem Auftrag kannst du 4 Punkte holen, also gib dir Mühe.

Lutero gibt dir den Auftrag, bei Gorax im Kloster Wein einzukaufen. Du bekommst für den Einkauf 500 Gold, sollst Gorax aber soweit wie möglich runterhandeln.

Falls du noch keinen Zugang zum Kloster hast, lässt Pedro dich ein, wenn du ihm sagst, dass du zu Gorax willst. Dann gehst du zu Gorax und beginnst mit den Verhandlungen. Du musst Gorax weitmöglichst runterhandeln, die Reputationspunkte und EXP, die du erhältst, sind abhängig vom Endpreis.

- Du hast Gorax verärgert, er hat dir keinen Wein verkauft, und die Quest ist gescheitert. Lutero verlangt jetzt die 500 Gold zurück. Falls du die nicht zurückzahlen kannst, fliegst du aus der Händlergilde. Wenn du zahlungsfähig bist, kommst du mit -1 Reputationspunkt davon.

- Du hast mal eine Flasche probiert oder verkauft, jedenfalls fehlt dir zumindest eine. Es gilt das gleiche wie oben, Lutero will sein Gold zurück. Kannst du nicht zahlen, fliegst du aus der Gilde. Wenn du ihm das Geld zurück gibst, ist gar nichts passiert. (Kein Reputationspunkt). Du kannst jetzt aber nicht mehr Meister der Händlergilde werden, weil du nicht mehr genug Punkte bekommen kannst.
- Du hast für den Wein > 500 Gold bezahlt (1 Reputationspunkt und 100 EXP).
- Du hast für den Wein 500 Gold bezahlt (1 Reputationspunkt und 200 EXP).
- Du hast für den Wein > 400 und < 500 Gold bezahlt (1 Reputationspunkt und 300 EXP).
- Du hast für den Wein > 300 und < 400 Gold bezahlt (1 Reputationspunkt und 400 EXP).
- Du hast für den Wein > 200 und < 300 Gold bezahlt (2 Reputationspunkte und 500 EXP).
- Du hast für den Wein > 100 und < 200 Gold bezahlt (2 Reputationspunkte und 1000 EXP).
- Du hast für den Wein > 50 und < 100 Gold bezahlt (3 Reputationspunkte und 1500 EXP).
- Du hast für den Wein < 50 Gold bezahlt (4 Reputationspunkte und 2000 EXP).

Die Preisverhandlung läuft so ab, dass du den Preis in 5% oder 10% Schritten erhöhen oder reduzieren kannst. Jede dieser Aktionen beeinflusst die Stimmung von Gorax. Wenn seine Stimmung unter Schlecht / Bad sinkt, wird es kritisch, dann läufst du Gefahr (Randomfaktor), dass er die Verhandlungen abbricht und die Quest scheitert.

Gorax Laune ist ein Wert zwischen 0 und 100. Bei jedem Verhandlungsschritt wird dieser Wert erhöht bzw. erniedrigt, bei 5%-Schritten um maximal 10, bei 10%-Schritten um maximal 20. Da alles zufällig ist, gibt es auch keine Strategie, mit der man hier problemlos durchkommt. Hier hilft nur Geduld.

Wenn du den Handel abschliesst, bekommst du von Gorax 25 Flaschen Wein. Die bringst du Lutero. Die Differenz zwischen den 500 Gold und dem Endpreis darfst du grosszügigerweise behalten.

Lutero 4.Auftrag - Antiquitäten / Antiques (2.Kapitel)

Lutero hat einen Kunden, der nach 3 antiken Innosstatuen aus schwarzem Marmor sucht. Diese Statuen hat König Rhobar im Austausch gegen Erz den Erzbaronen gegeben. Also ist deine erste Anlaufstelle die Burg im Minental. Die Tür eines der Räume im OG ist verschlossen, genauer gesagt, handelt es sich um eine Serie von verschlossenen Türen, für die du insgesamt 5 Schlüssel finden musst.

- Schlüssel für die 1.Tür Im Raum von Parcival auf dem Tisch

- Schlüssel für die 2.Tür In Engors Schlafraum auf einem Regal
- Schlüssel für die 3.Tür In dem verschlossenen Raum im Warenlager

Um an den Schlüssel für die 3.Tür zu kommen, brauchst du weitere 2 Schlüssel. Wenn du von Cassia die Quest Die Schale des Erzbarons / Bowl of Ore Baron bekommen hast, bekommst du in der Burg Hinweise. Von Milten erfährst du, dass Engor den Schlüssel zum Warenlager beim Luftschnappen verloren hat. Kliff sagt dir dann das gleiche, aber er verrät dir auch noch, dass Parcival oder Oric den anderen Schlüssel hat. Hier findest du die Schlüssel.

- Schlüssel zum Warenlager Auf dem Dach beim Haupttor
- Schlüssel im Warenlager Den musst du Parcival stehlen

Wenn du dann die 3.Tür öffnest, triffst du auf einen alten Bekannten aus G1, den Erzbaron Gomez. Gomez ist zum Zombie geworden und greift dich an, du musst ihn umhauen (400 EXP). Gomez ist dann aber immer noch nicht richtig tot, er steht jetzt als Geist da. Du kannst mit diesem Geist sprechen. Gomez weiss, wo die Statuen sind, will es dir aber nur sagen, wenn du ihm hilfst, diese Welt endgültig zu verlassen. Dazu musst du die Quest Gomez' Fluch / Damnation Gomeza erledigen, die separat beschrieben ist.

Nach Abschluss dieser Quest bekommst du von Gomez Geist den Schlüssel für die Truhe hinter ihm, in dieser Truhe befinden sich die 3 Statuen aus schwarzem Marmor.

Die Statuen bringst du Lutero und erhältst als Belohnung 1500 EXP, 1000 Gold, 1 Elixier der Macht (DEX +3, STR +3 und Mana +3) und 1 Reputationspunkt. Falls du nicht an die Statuen kommst, wird dir 1 Punkt abgezogen.

Gomez - Gomez' Fluch / Damnation Gomeza (2.Kapitel)

Gomez muss wegen seiner früheren Verbrechen als Geist herumspuken und findet allein keine Erlösung. Dabei sollst du ihm helfen. Du musst in dieser Reihenfolge erledigen:

1. Bei allen 3 Göttern um Vergebung für Gomez beten.
2. Dann in die Alte Mine und 10 der Buddlergespenster erlösen.
3. Zuletzt musst du die Feuermagier, die Gomez in G1 getötet hat, um Vergebung bitten.

- Die Vergebung für Gomez am Beliarschrein ist nicht billig. Beliar verlangt wahlweise
    - 10.000 Gold
    - 50 HP
    - 10 Mana
    - 5 DEX
    - 5 STR

- Die Vergebung am Innosschrein bekommst du nicht, wenn du in Innos Gunst auf ‚Schlecht' oder tiefer stehst. Dann musst du dich erstmal hochbeten.
- Die Vergebung von Adanos holst du dir bei Vatras, du musst ihn einfach nur fragen (500 EXP). Du kannst vorher auch Saturas fragen, aber der verweigert die Vergebung (50 EXP).

Dann gehst du in die Alte Mine, dort findest du jetzt 15 Buddlergespenster, die beim Einsturz der Alten Mine gestorben sind. Du musst mindestens 10 von ihnen erlösen, sprich töten. Vorher musst du sie ansprechen und um Vergebung für Gomez bitten. Falls du das nicht schaffst, z.B. die Gespenster einfach so tötest, ist die Quest gescheitert. Für das Ansprechen jedes Gespenstes erhältst du 100 EXP, für die Erlösung 150 EXP.

Gomez hat dir bei der Questvergabe einen Zettel mit einer Beschwörungsformel für die Feuermagier gegeben. Die liest du in dem Druidenkreis im OG der Burgkapelle. Jetzt erscheinen die Geister der Feuermagier, die Gomez in G1 getötet hat.

Corristo spricht für die Feuermagier. Er will Gomez nur verzeihen, wenn du vorher einen Auftrag erledigst. Die Feuermagier spüren etwas Böses in der Gruft bei Xardas Turm. Wenn das beseitigt ist, wollen sie Gomez vergeben.

Die Gruft ist auf der anderen Seite der neuen Brücke bei Xardas Turm im Minental, vielleicht hast du schon vorher davor gestanden. Aber jetzt kannst du die Gruft betreten, die Steinplatte öffnet sich.

Nachdem dieser Auftrag erledigt ist, kannst du die Gruft nicht mehr betreten, also solltest du dort nichts vergessen. Du findest in einer Truhe den Geschwindigkeitsring und 2 Drachenwurzeln, ausserdem ein EH-Schwert mit 150 DMG.

In der Gruft sind ausser Zombies und Skeletten auch ein Zombie-Nekromant, ein Bossgegner (500 EXP + Bossgegnerbonus Stufe 2). Wenn der tot ist, bekommst du die Vergebung für Gomez von den Feuermagiern (1000 EXP).

Dann gehst du wieder zu Gomez (4500 EXP). Der gibt dir den Schlüssel für die Truhe, die hinter ihm steht, und verschwindet. In dieser Truhe befinden sich die 3 Statuen aus schwarzem Marmor.

Lutero 5.Auftrag - Schwarzer Brandy / Black brandy (2.Kapitel)

Lutero hat seinen Gehilfen Benchel zu Orlans Taverne geschickt, um 5 Flaschen schwarzen Brandy zu holen, für den Lutero einen Kunden hat. Aber Benchel kommt nicht zurück, und der Kunde drängelt. Du sollst dafür sorgen, dass Lutero schleunigst den Brandy bekommt.

Orlan erzählt dir, dass Benchel die Taverne mit dem Brandy verlassen hat und zurück in die Stadt wollte.

Benchel findest du hinter der Taverne an der Abzweigung zum Pass ins Minental. Er wird von 5 Banditen angegriffen. Du musst ihm helfen und solltest dafür sorgen, dass Benchel auch überlebt. Benchel bedankt sich danach (100 EXP).

Benchel traut sich jetzt nicht allein in die Stadt zurück, du musst ihn eskortieren. Kurz vorm Stadttor überlegt er es sich dann anders, er will doch nicht mehr in die Stadt. Er gibt dir die 5 Flaschen Brandy und du sollst Lutero ausrichten, dass er kündigt (200 EXP). Dann verzieht er sich wieder zur Taverne.

Diese Quest ist zeitabhängig. Du solltest den Brandy bis 12:00 am nächsten Tag abgeliefert haben. Die Belohnung variiert, sie ist abhängig davon, ob du es rechtzeitig geschafft hast und Benchel noch lebt.

- Wenn du mit dem Brandy zu spät kommst und Benchel tot ist, 300 EXP.
- Wenn du mit dem Brandy zu spät kommst und Benchel lebt, 450 EXP.
- Wenn du pünktlich geliefert hast und Benchel tot ist, 450 EXP, 500 Gold und 1 Reputationspunkt.
- Wenn du pünktlich geliefert hast und Benchel lebt, 600 EXP, 500 Gold und 1 Reputationspunkt.

Lutero 6.Auftrag - Der Gehilfe / The assistant (2.Kapitel)

Ob du den 7. Auftrag Schutz für Sarah / Protection for Sary erhältst, ist abhängig davon, ob du Canthar oder Sarah in den Knast geschickt hast und wann du diesen Auftrag mit dem Gehilfen erledigst.

- Falls du Sarah in den Knast gebracht hast, kannst du den Auftrag jederzeit erledigen.
- Falls du Canthar in den Knast gebracht hast, solltest du mit diesem Auftrag bis ins 3.Kap warten. Ansonsten wird der 7. Auftrag Schutz für Sarah / Protection for Sary übersprungen, es geht dann direkt mit dem 8. Auftrag Vorräte für die Paladine / Stocks for paladins weiter.

Lutero hat, nachdem Benchel gekündigt hat oder tot ist, keinen Gehilfen mehr. Jetzt hat er soviel Arbeit, dass er sich nicht nach einem neuen Gehilfen umsehen kann. Deshalb wirst du auf die Suche geschickt.

Es gibt mindestens 2 Leute, die nach Arbeit suchen und die du eigentlich schon kennengelernt haben müsstest. Das sind Max am Marktplatz und Gayvern in Kardifs Hafenkneipe. Falls du Fernando wegen Waffenhandels in den Knast gebracht hast, kommt noch Valeran dazu. Valeran war der Gehilfe von Fernando und sitzt jetzt arbeitslos in Orlans Taverne.

Die 3 sind unterschiedlich geeignet, Luteros Reaktion auf den von dir vorgeschlagenen Kandidaten fällt entsprechend aus.

- Gayvern ist völlig ungeeignet, Lutero ist sauer, die Quest ist gescheitert, du bekommst 50 EXP, aber 1 Reputationspunkte abgezogen.
- Maxi ist brauchbar, Lutero ist zufrieden, du bekommst 250 EXP, 500 Gold und 1 Reputationspunkt.
- Valeran ist als Exgehilfe eines Händlers optimal, Lutero ist happy, du bekommst 500 EXP, 1000 Gold und 2 Reputationspunkte.

Wenn du Valeran vermittelt hast, rede anschliessend mit ihm. Valeran bedankt sich mit dem Buch Schwertmeister (EH +1 und ZH +1). Ausserdem kannst du auch wieder mit ihm handeln.

Lutero 7.Auftrag - Schutz für Sarah / Protection for Sary (2.Kapitel)

Du bekommst diesen Auftrag nicht, wenn

- du Canthar im Auftrag der Mördergilde umlegst, ohne mit ihm zu sprechen, weil dann weder Canthar noch Sarah in den Knast gehen.
- du bei Canthar den Brief, der Sarah belastet, gar nicht annimmst. Du musst dich entscheiden, Sarah oder Canthar muss in den Knast.
- du den 6. Auftrag der Händlergilde Der Gehilfe / The assistant schon vor dem 3.Kap erledigt hast, und Canthar noch im Knast sitzt.

Lutero will Sarah in der Händlergilde aufnehmen. Da gibt es jetzt 2 Wege.

Weg 1 :

Du hast Canthar in den Knast werfen lassen. In dem Fall hat Canthar jetzt ihren Stand übernommen und hat Sarah vertrieben. Sarah ist geflohen und jetzt auf der Bank vor Coragons Kneipe zu finden.

Sprich mit Sarah, sie vertraut dir, weil du ihr und nicht Canthar geholfen hast. Sie stimmt sofort zu, in die Händlergilde einzutreten (500 EXP).

Weg 2:

Du hast Sarah in den Knast werfen lassen. Canthar hat Sarahs Stand und Sarah sitzt noch. Lutero gibt dir 500 Gold als Neustarthilfe für Sarah. Du musst sie jetzt aus dem Knast holen. Rede mit Lord Andre, der legt ein Strafgeld fest. Wenn du das bezahlst, kann Sarah raus. Die Höhe des Strafgeldes ist abhängig von deiner Gilde, schwankt zwischen 300 Gold für Palas und Feuermagiern bis zu 1500 Gold für Söldner. Auch jetzt findest du Sarah auf der Bank vor Coragons Kneipe.

Jetzt solltest du besser speichern, wenn du dich falsch verhältst, redet Sarah nicht mehr mit dir und die Quest ist gescheitert. Sarah ist natürlich sauer, weil du sie in den Knast gebracht hast. Ihr vorzuschlagen, in der Händlergilde mitzumachen, ist jetzt noch

sinnlos, du musst erst ihr Vertrauen zurück gewinnen. Dazu musst du diese 3 Nebenquests erledigen.

- Essen für Sarah / Meal for Sary
- Der Familienring / Family ring
- Sarah's Schulden / Debts Sary

Falls du hier etwas vermasselst, ist die Quest gescheitert und dir wird ein Reputationspunkt abgezogen.

Nachdem du die 3 Quests erledigt hast, kannst du sie auf Luteros Angebot ansprechen und sie stimmt zu (250 EXP).

Nachdem Sarah zugestimmt hat, in die Händlergilde einzuteten, berichtest du bei Lutero und bekommst zur Belohnung 500 EXP, das Buch Magisches Wissen (Mana +5) und 1 Reputationspunkt. Sarah übernimmt jetzt ihren neuen Stand im oberen Viertel in der Ecke bei Salandril.

Es gibt noch eine Variante, in der Sarah wieder zu ihrem alten Stand kommt. Wenn Sarah geflohen ist und du Canthar getötet hast, kannst du ihr sagen, dass sie ihren alten Stand wieder übernehmen kann, der ist ja jetzt nach Canthars Tod wieder frei (100 EXP). Dann darfst du aber noch nicht diesen Auftrag von Lutero, Sarah zum Eintritt in die Händlergilde zu überreden, angenommen haben.

Bei mir blieb sie danach trotzdem weiter vor Coragons Kneipe sitzen. Diese Quest von Lutero Die Sicherung für Sara / Protection for Sary bekommst du danach trotzdem noch, wenn du die Voraussetzungen erfüllst.

Sarah - Essen für Sarah / Meal for Sary(2.Kapitel)

Ganz einfach. Sarah hat schon länger nichts gegessen und hat Hunger. Gib ihr 2 gebratene Fleischstücke und 1 Flasche Milch (100 EXP).

Sarah - Der Familienring / Family ring (2.Kapitel)

Sarah ist von einem Wächter im Knast ein Ring abgenommen worden. Der Ring ist ein altes Familienerbstück und sie will ihn zurück. Den Namen des Wächters nennt sie auch, es ist Boltan. Du hast 3 Möglichkeiten den Ring zu bekommen, wenn du Boltan ansprichst.

- Nur wenn du Feuermagier, Paladin oder Milizionär bist, kannst du ihm drohen, dann gibt er dir den Ring (100 EXP).
- Du kaufst Boltan den Ring für 500 Gold ab.
- Du drohst Boltan mit Prügel, dann greift er dich an. Wenn du ihn niedergeschlagen hast (200 EXP), nimmst du ihm den Ring und alles andere ab. Das ist eigentlich die beste Variante.

Bring Sarah den Ring, es gibt 200 EXP.

Sarah - Sarah's Schulden / Debts Sary (2.Kapitel)

Sarah hat bei Harad noch Schulden für die letzte Waffenlieferung. Weil du sie in den Knast gebracht hast, kann sie ihre Schulden jetzt nicht bezahlen. Bezahle die Schulden von Sarah in Höhe von 2000 Gold bei Harad (500 EXP). Ausserdem ist Harad beeindruckt von deiner Hilfe für Sarah und gibt dir ein Edles Langschwert.

Sage Sarah, dass du ihre Schulden bezahlt hast (300 EXP).

Lutero 8.Auftrag - Vorräte für die Paladine / Stocks for paladins (2.Kapitel)

Die Paladine wollen mit der Händlergilde ein Abkommen über die Lieferung von Lebensmitteln abschliessen. Lutero kennt die genauen Umfänge noch nicht, deshalb sollst du zu Lord Hagen, um die zu ermitteln.

Lord Hagen kennt nur den Bedarf der Paladine in Khorinis. Er muss aber auch für die Bedürfnisse der Paladine in Fort Azgan und im Minental sorgen. Er will, dass du ihm eine Liste mit den Bestellungen für Fort Azgan von Lord Varus holst. Wenn du zustimmst, bekommst einen Passierschein zum Betreten des Forts (150 EXP).

Lord Varus findest du mitten im Fort über der Kneipe. Sage ihm, dass du von Lord Hagen kommst und eine Liste mit den benötigten Lebensmitteln brauchst. Varus stellt die zusammen, braucht dafür aber 2 Tage. Dann kannst du die Liste abholen (250 EXP) und zu Lord Hagen bringen (200 EXP). Der erstellt jetzt eine Gesamtliste, darauf brauchtst du nicht zu warten, das macht er sofort.

Mit der Liste von Lord Hagen gehst du zu Lutero, du bekommst 500 EXP und 1 Reputationspunkt. Lutero ist erstaunt über die Riesenmengen, die die Paladine kaufen wollen, soviel kann er nicht liefern. Es gibt nur eine Möglichkeit, an derartige Mengen von Lebensmitteln zu kommen. Nur Onar kann soviel liefern. Weil Lutero meint, dass Onar nicht mit ihm verhandeln wird, wirst du losgeschickt. Du musst die Quest Der Vertrag mit Onar / The contract with Onarom erledigen.

Lutero - Der Vertrag mit Onar / The contract with Onarom(2.Kapitel)

Bevor du mit Onar verhandelst, solltest du speichern, es gibt mehrere Gesprächsverläufe, bei denen die Verhandlungen scheitern. Genau gesagt, alle Gesprächsverläufe bis auf einen sind Sackgassen und Onar lehnt den Handel ab. Wenn du dann den richtigen gefunden hast, gibt es 250 EXP. Zurück zu Lutero.

Abschluss

Nach Abschluss der Verhandlungen mit Onar wird abgerechnet, dies ist ja auch das Ende der Händlergildenquests und es entscheidet sich auch, ob du Meister wirst. Folgende Varianten sind möglich:

- Falls Onar zugestimmt hat, erhältst du 1000 EXP und 1 Reputationspunkt.
    - Wenn du mindestens 10 Reputationspunkte angesammelt hast, bekommst du 2000 Gold und den Meisterring der Händlergilde.
    - Wenn du weniger als 10 Reputationspunkte hast, bekommst du nur 2000 Gold.
- Falls Onar nicht zugestimmt hat, erhältst du 250 EXP.
    - Wenn du mindestens 10 Reputationspunkte angesammelt hast, bekommst du 500 Gold und den Meisterring der Händlergilde.
    - Wenn du weniger als 10 Reputationspunkte hast, bekommst du nur 500 Gold.

Mit dem Meisterring kannst du bei den anderen Mitgliedern der Händlergilde besondere Sachen kaufen. Damit sind die Händlergildenquests abgeschlossen, weitere Aufträge gibt es nicht.

Quests der Hüter

Allgemeines und Aufnahme

Zuerst mal möchte ich hier auf Karazacks Lösung aus den alten 1.0-Zeiten verlinken. Ich möchte Karazack hier noch ausdrücklich dafür danken, die ist superhilfreich und ich habe immer wieder reingeschaut, wenn ich nicht wusste, wo denn jetzt der nächste Hüter ist.

Ich habe lange überlegt, ob ich zu den Hütern überhaupt etwas Eigenes mache, konnte dann aber nicht widerstehen. Mein Ziel ist eine Beschreibung aller neuen Quests in Die Rückkehr. Karazack möge mir verzeihen.

Ich rechtfertige mich mal mit ein paar Unterschieden zwischen den Versionen.

- Neue Quest Dark prokljate bei der 2.Hüterquest von Morius
- Abuyin gibt dir in V1.1 recht vage Hinweise auf den Standort jedes Hüters, ähnlich wie in den Chromanin-Bänden. Du kannst ihn zu Beginn und danach nach Abschluss jeder Hüterquest nach dem Standort des nächsten Hüters fragen.
- Kämpfer können in V1.1 statt bereits im 2.Kapitel erst im 5.Kapitel zu Haradrim werden.
- Änderungen bei den Schutzwerten der Haradrim-Rüstungen und Magierroben
- Magier erhalten in V1.1 im 5.Kapitel eine weitere Robe

Ausserdem habe ich mal versucht, klarzumachen, was die Hüter überhaupt sind, so, wie du es im Laufe der Story erfährst. Allen Blödsinn, den ich da verzapft habe, schiebe ich den Pseudopatches in die Schuhe, aber im Groben passt das schon. Das wird demnächst noch überarbeitet.

Du triffst den Hüter Dagot gleich nach dem Anfangsgespräch mit Xardas in dessen Turm. Xardas hat Dagot scheinbar einiges über dich erzählt, und Dagot ist daran interessiert, dass du dich für den Pfad der Hüter entscheidest, selbst Hüter werden kannst du aber nicht. Er erzählt dir, dass die Hüter noch über den Göttern stehen und für das Gleichgewicht in der Welt sorgen. Und dass sie noch mächtiger als sie Götter selbst sind.

Am Ende dieses Gesprächs musst du dich entscheiden, ob du auf Dagots Angebot eingehst oder nicht. Wenn du ablehnst, vermasselst du dir eine interessante Questreihe. Unabhängig von deiner Entscheidung erhältst du jetzt die Quest Die Hüter / Keepers. Damit geht es aber erst im 7.Kapitel weiter, da ist sie auch beschrieben.

Nach dem Gespräch mit Dagot musst du mit Xardas reden, sonst erscheint Dagot nicht an seinem nächsten Standort. Xardas sagt dir nur, dass du irgendwo auf ihn treffen wirst. Aber du kannst in V1.1 ja mal Abuyin fragen.

Dagot - Adept des Kreises der Hüter / The adherent of a circle of Keepers (1.Kapitel)

Du triffst Dagot an der Innosstatue bei der Feuerprüfungshöhle wieder. Dagot erzählt dir eine lange Geschichte über die Hüter. Wenn ich es richtig verstanden habe, gab es am Anfang nur das Chaos, aus dem die 4 Elemente Erde (Finsternis), Wasser, Feuer und Stein entstanden. Die Elemente konnten das Chaos in den Hallen von Wakchan einschliessen und haben dann die Götter als Wächter erschaffen. Es gab 4 Götter, Beliar für Erde, Adanos für Wasser, Innos für Feuer und Stonos für Stein.

Beliar hat dann bei einem Streit Stonos erschlagen. Die Elemente fürchteten, dass das Chaos wieder ausbrechen könnte, und befahlen den Göttern, jeder 3 Hüter zu erschaffen, die die Hallen von Wakchan bewachen. Das Element Stein erschuf selbst einen Hüter, Stonnos, der die Führung bei den Hütern übernahm.

Die Hüter haben ab und zu Aufgaben, für die sie Hilfe benötigen. Diese Aufgaben werden an die Adepten übertragen. Du selbst kannst auch Adept werden, und musst dazu die Prüfungen der Hüter bestehen. Dagot wird dich als Erster prüfen, danach folgen nach und nach die anderen. Du bekommst die Quest Lucian's Herz / Heart Lyutsiana.

Hier werden alle Erfolge bei den Hüterquests eingetragen, die Quest endet mit der erfogreich bestandenen Quest von Stonnos Die Prüfung des Glaubens / Test of Belief.

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 gespawned.

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 Beliarschrein 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 Innosschrein 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 Beliarschrein. 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 Beliarschrein 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, sagt Morius dir das vorher noch, du musst dann die Quest Dark prokljate erledigen.

Am Beliarschrein bei der 2.Hüterquest - Dark prokljate (1.Kapitel Nur in V1.1)

Du hast bei der 2. Hüterquest von Morius Die Opfergabe / Sacrificial gift nicht auf Morius Rat gehört, bei der Opferung der Seelen aus Lucians Herz den Ring von Dagot zu tragen. In 1.1 belegt Beliar dich dafür 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.

Du kannst die Quest von Morius aber beenden. Morius erkennt, dass du von Beliar verflucht worden bist und rät dir, ins Kloster der Feuermagier zu gehen. Er meint, dass die dir helfen könnten, diesen Fluch wieder loszuwerden.

Pyrokar kannst du auf den Fluch ansprechen (200 EXP), er kann dir aber auch nicht weiterhelfen. Du sollst an einem Innosschrein um Erlösung beten. Er warnt dich, dass das mehrere Tage und mehrfaches Beten am Innosschrein nötig machen könnte.

Wenn du keine grossen Verbrechen begangen und jeden Tag bei Innos gebetet hast, dürfte das zu diesem Zeitpunkt kein Problem sein. Du wirst erlöst, wenn die Differenz aus dei-

nem InnosPrayCount – InnosCrimeCount >= 25 ist. Du erkennst das an deinem Ruf am Innosschrein, der muss auf ausgezeichnet / excellent oder besser stehen. Du erhältst bei erfolgreicher Befreiung von dem Fluch auch noch 500 EXP.

3.Hüter Tegon - Die Weisheit der Hüter / Wisdom of Keepers (1.Kapitel)

Tegon 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.

Tegon 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. Tegon 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. Gleichgewicht
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 gespawned 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 Teleportrune.

Mit der Teleportrune 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 Teleportrune 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 wiedergespawned. 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.Hüter Narus - Narus' Ring / Ring Narusa (2.Kapitel)

Narus ist bei den Wasserfällen neben Bengars Hof

Narus ist beim Meditieren sein Saphirring in den See bei Erols Hütte gefallen, du sollst ihn finden. Du kannst von da oben direkt in den See springen. Der Ring liegt hinter dem linken Wasserfall vom See aus gesehen.

Den Ring bringst du zu Narus und kriegst 1000 EXP, der Test ist bestanden. Narus gibt dir den Ring des Wassers gleich wieder zurück und meint, den würdest du später noch brauchen. Dann verschwindet er (100 EXP).

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 Geist 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

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 Hütern 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 Hütern 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 Teleportrune, 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:

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.

	STR	DMG	Range
Einhand	140	200	100
Zweihand	160	250	120

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

	Waffen	Pfeile	Feuer	Magie	Fly
1.0 Erzrüstung des Lichts	250	200	70	70	100
1.1 Erzrüstung des Lichts	220	190	80	90	90
1.0 Erzrüstung der Finsternis	230	190	100	00	---
1.1 Erzrüstung der Finsternis	210	170	100	110	10

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

- Erzrüstung des Lichts
    - 1 Glühender Stahl

        - 100 Erz
        - 2 Schwarzes Erz
        - 10 Schwefel
        - 5 Pech
        - 5 Gletscherquarz
        - 1 Aquamarin
- Erzrüstung 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 Teleportrune gespawned, ohne die du Irdorath nicht verlassen kannst. In Khorinis teleportiert diese Rune dich zu den Hütern. Diese Teleportrune 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.

Der Goldene Drache, die Klaue Beliars, Senyak, Mora Ulartu, Zigos und Etlu

Saturas / Ashtar - Antike Artefakte / Artefacts of an antiquity (2.Kapitel)

Diese Questreihe beginnt mit dem Tod von Raven. Dabei hast du die Klaue Beliars erbeutet. Beim Verlassen des Adanostempels über den Teleporter findest du auf einem Sockel einen gelben Fokusstein. Damit gehst du zu Saturas.

Diese Quest erhältst du entweder von Saturas, wenn du ihn auf den gelben Fokusstein ansprichst, oder direkt von dem Goldenen Drachen Ashtar, falls du das Gespräch mit Saturas nicht geführt hast.

Saturas vermutet, dass dieser Fokusstein, wie die anderen in Jharkendar, einen Teleporter aktiviert. Du musst nur den passenden Sockel finden. Dieser Sockel befindet sich auf der Tempelruine an dem Platz mit den 5 Teleportern. Der Teleporter bringt dich zu den Goldenen Drachen Ashtar. Der spricht dich an (500 EXP).

Ashtar ist ein guter Drache. Er hatte bei den Erbauern quasi den Status eines Maskottchen und galt als Glücksbringer. Ashtar ist jetzt schon lange allein und ist entsetzt, als er hört, dass die Kultur der Erbauer inzwichen untergegangen ist und die Klaue Beliars die Ursache war.

Die Klaue Beliars bezieht ihre Macht aus einem dunklen Kristall, der in ihr eingelassen ist. In diesem Kristall ist normalerweise die Seele des Erzdämons Senyak gebannt. Ashtar befürchtet, dass Senyak aus dem Kristall entkommen ist und möchte die Klaue sehen, um das zu überprüfen.

Bevor du Ashtar die Klaue zeigst, solltest du sie Saturas geben (Die Klaue Beliars / Claw Beliara).

Wenn du die Klaue im Inventar hast oder als aktuelle Waffe benutzt, oder aber als Magier bereits den Kristall in eine Rune umgewandelt hast, kannst du sie Ashtar zeigen (100 EXP). Ashtar erkennt sofort, dass der Kristall matt und kraftlos ist: Senyak ist entkommen.

Ashtar erzählt dir jetzt, dass es 2 Möglichkeiten gibt, Senyak zu besiegen. Du kannst beide Wege bis zum Ende gehen und entscheidest dich erst beim Kampf gegen Senyak, welche Waffe du gegen ihn einsetzt. Beide Wege sind sehr komplex und interessant, also ziehe die auch beide durch.

Die erste Möglichkeit, von der er dir erzählt, ist das Kreuz der Elemente. Dabei handelt es sich um eine Rune, die du selbst erstellen musst. Du benötigst dafür 4 Sphären, die die Elemente Feuer, Wasser, Felsen und Finsternis repräsentieren. Diese Rune ist eine Einmal-Rundum-Sorglos-Rune, macht 9999 DMG und bei Senyak einen Totalschaden.

Diese 4 Sphären sind alle im Minental zu finden, du musst dich aber zu jeder einzelnen durchkämpfen. Am Ende musst du immer den Hüter der jeweiligen Sphäre besiegen, das sind Bossgegner und sie bringen 800 EXP + Bossgegnerbonus Stufe 2.

Hier findest du diese Sphären

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 gibt da noch eine nette Variante bei der Sphäre der Finsternis. Wenn du dir die Sphäre geholt hast, versperrt dir ein Dämon den Weg zum Ausgang und will dich töten. Falls du aber bereits die Dämonensprache beherrschst, spricht er dich an und stellt sich als Shemron vor. Er dient nicht Beliar, sondern den Hütern. Ungeschoren kommst du aber trotzdem nur davon, wenn gerade die Quest des Hüters Stonnos zur Beschaffung der Sphären (Die Prüfung des Glaubens / Test of Belief) läuft, dann lässt er dich unbehelligt durch. Du solltest Shemron trotzdem töten, er ist ein Bossgegner und du bekommst 2500 EXP + Bossgegnerbonus Stufe 3.

Du benötigst noch eine weitere Zutat, um das Kreuz der Elemente herzustellen, dazu weiter unten mehr.

Die zweite Möglichkeit, Senyak zu besiegen, ist Mora Ulartu. Auch hierbei handelt es sich um eine Rune, die du selbst bauen musst. Diese Rune hat die Eigenschaft, Seelen zu nehmen. Sie ist keine Hilfe beim Kampf gegen Senyak, mit dieser Rune kannst du ihm seine Seele nehmen, musst ihn dann aber mit deinen üblichen Waffen besiegen.

Wie du an diese Rune kommst, kann Ashtar dir nicht sagen. Aber er meint, dass dir ein Nekromant weiterhelfen können müsste. Also fragst du jetzt Xardas oder Kreol nach Mora Ulartu. Wenn im Verlauf dieser Questreihe von Xardas die Rede ist, ist immer Xardas oder Kreol gemeint. Diese Rune kannst du nur von Beliar selbst bekommen, natürlich nicht umsonst. Du müsstest schon etwas anbieten können, dass Beliar interessiert.

Xardas weiss da etwas. Es gibt ein mächtiges Artefakt, das Amulett Triamar, dass Beliar dazu bewegen könnte, dir die Rune Mora Ulartu zu geben. Das Amulett soll im Besitz der Paladine sein, mehr weiss er aber auch nicht. Also musst du dich bei denen umhören.

Genau gesagt, musst du dich nur bei einem umhören. Nach diesem Gespräch wird im Hafen an dem Baum, zu dem sich Rengaru nach dem Diebstahl an Jora flüchtet, der Paladin Melchior gespawned.

Hier solltest du vorher speichern, evtl. haut Melchior dich um oder das Gespräch nimmt einen ungünstigen Verlauf. Melchior steht da und zecht. Wenn du ihn darauf zum dritten-

mal ansprichst und damit drohst, ihn bei Lord Hagen zu verpetzen, greift er dich an und du musst ihn umhauen (250 EXP). Danach kannst du von ihm Informationen verlangen (250 EXP) oder alternativ 1000 Gold.

Falls das Gespräch scheitert, kannst du Melchior als Paladin, Milizionär, Feuer- oder Wassermagier bei Lord Hagen verpetzen (250 EXP). Den anderen Gilden glaubt Lord Hagen nicht.

Wenn du von Melchior Informationen verlangt hast, erzählt er dir widerwillig, dass er von dem Amulett Triamar gehört hat. Der Aufbewahrungsort ist eigentlich ein heiliges Geheimnis der Paladine. Das Amulett ist auf einer Insel namens Etlu im Süden des Festlands versteckt und eigentlich nur per Schiff zu erreichen.

Melchior weiss aber auch von einem Portalnetz der Paladine, dass die aufgebaut haben, um schnell Verstärkungen überallhin schicken zu können. Es könnte sein, dass eines der Portale nach Etlu führt. Er hat allerdings keine Ahnung, wo sich das Portal befinden könnte. Wahrscheinlich ist das Portal verschlossen, aber auch das weiss er nicht genau. Wenn es aber einen Schlüssel gibt, dann hat ihn Lord Hagen.

Jetzt kannst du Lord Hagen einen Schlüssel stehlen. Daraufhin erhältst du einen Tagebucheintrag, dass du Xardas von deinen Fortschritten berichten sollst.

Gehe zu Xardas und erzähle ihm von Etlu (200 EXP). Xardas warnt dich, dass die Paladine auf der Insel dich angreifen werden, egal welcher Gilde du angehörst. Du sollst dich auf schwere Kämpfe vorbereiten.

Nur in 1.1 hast du die Möglichkeit, Xardas zu fragen, ob es möglich ist, das Amulett zu bekommen, ohne mit den Paladinen kämpfen zu müssen. Xardas meint, dass Beliar dir vielleicht hilft, das ist ja in seinem Interesse.

Bevor du jetzt Beliar um Hilfe fragst, musst du diese Bedingungen erfüllen:

- Du darfst die Klaue Beliars nicht im Inventar haben, lege sie vorher ab.
- Du musst in Beliars Gunst zumindest auf Good stehen. Falls nicht, musst du dich hochbeten.
- Paladine und Feuermagier brauchen es gar nicht erst zu versuchen. Milizionäre und Novizen haben diese Möglichkeit aber.

Falls du, seitdem du im Besitz der Klaue bist, schon mal am Beliarschrein warst, weisst du, dass beim Beten ein Dämon, ein Diener Senyaks, und ein paar Skelette oder Zombies gespawned werden. Der Dämon verlangt die Klaue zurück, falls du sie verweigerst, musst du kämpfen. Wenn du also am Beliarschrein mit Klaue betest, erscheint dieser Diener Senyaks, aber nicht Zigos.

Du hast jetzt am Beliarschrein die Option 'To pray and ask about for help'. Wenn du die Bedingungen erfüllt hast, erscheint Zigos. Es geht weiter mit der Quest Gift of the madman. Wenn du die erledigt hast, musst du zum Portal nach Etlu.

Das Portal nach Etlu befindet sich in der Höhle bei dem Sektenaussenlager am See bei der Feuerprüfungshöhle. Mit dem Schlüssel von Lord Hagen kannst du den Schalter in der Höhle betätigen, dahinter ist der Teleporter nach Etlu.

Bevor du nach Etlu gehst, solltest du folgendes wissen:

Du kannst die Insel erst wieder verlassen, wenn du das Amulett Triamar hast. Genau gesagt, den Teleporter von der Insel freigeschaltet hast, aber dann hast du auch das Amulett.

Es gibt in 1.0 zwei Lösungswege, in 1.1 noch einen zusätzlichen dritten. Für den gewaltfreien Lösungsweg, der in beiden Versionen möglich ist, brauchst du 2 Verwandlungsspruchrollen in Fleischwanze oder / und Schaf. Bei Eiskönigs Version reicht auch eine. Sowas gibt es nicht auf der Insel, da musst du dich schon vorher eindecken. Und falls du dich noch nicht stark genug fühlst für 2 Paladingeister, nimmst du am besten auch noch 2 Untote-Venichten-Spruchrollen mit.

Auf der Insel gibt es ein grosses Paladinlager, die Paladine sind feindlich, egal zu welcher Gilde du gehörst. Wenn du nach deiner Ankunft geradeaus gehst, triffst du auf das Lager. Du solltest dich jetzt erstmal rechts halten, dort triffst du auf den einzigen NPC auf der Insel, mit dem du reden kannst.

Salentin ist bei einem Schiffsunglück auf der Insel gestrandet. Er hat keine Möglichkeit, die Insel zu verlassen und wird von den Paladinen geduldet. Er weiss von dem Amulett, es wird in einer Kapelle im Norden der Insel aufbewahrt. Dort ist auch die einzige Möglichkeit, die Insel zu verlassen. Aber der Teleporter ist vergittert und die Kapelle verschlossen. Es muss also im Paladinlager einen Schlüssel geben. Salentin rät dir noch, dort nur nachts reinzugehen.

Der Schlüssel ist in einer Schatulle im Haupthaus der Paladine, und zwar gut bewacht. Dies sind deine Möglichkaiten.

Totales Massaker kommt eigentlich nur in 1.0 und für Nekromanten in 1.1 infrage. Alle, die in 1.1 zu Innos beten, würden sich bei den vielen Paladinen (58) ihren InnosCrimeCount total versauen.

Noch ein Tip für Nekromanten in 1.1: Ihr solltet vorher die 4.Händlergildenquest Antiquitäten / Antiques machen. Um für Gomez Vergebung am Innosschrein beten zu können, darf euer InnosCrimeCount nicht höher als euer InnosPrayCount sein.

Die andere Möglichkeit ist, als Fleischwanze oder Schaf nachts ins Haupthaus der Paladine, das einzige 2-stöckige Haus, zu gehen. Die Paladine gehen ab 22:00 schlafen. Du

gehst die Rampe hoch, in den Raum mit dem langen Tisch, verwandelst dich dort zurück und gehst sofort in den Schleichmodus.

Dann schleichst du in den Raum, in dem die beiden Paladine schlafen und holst dir die Schatulle zwischen den beiden Kerzenständern, in der ist der Schlüssel zur Kapelle. Es lohnt sich auch, noch die Truhe zu plündern, da sind 1500 Gold drin.

Jetzt schleichst du zurück in den Raum mit dem langen Tisch und verwandelst dich wieder. Dann spazierst du mit dem Schlüssel raus.

Nur in 1.1 gibt es noch die Möglichkeit, wenn du Fellangor getötet hast, mit dem Amulett von Zigos ins Paladinlager zu kommen. Du sprichst mit Salentin und hast am Ende des Gesprächs die Möglichkeit, Salentins Gestalt anzunehmen (200 EXP). Als Salentin kannst du problemlos im Paladinlager rumlaufen und auch alles plündern. Ausser dem einen Raum, in dem die Schatulle mit dem Schlüssel ist. Da schleichst du nachts rein und holst dir die Schatulle und gehst wieder raus, Speicher vorher, ich bin ein paarmal beim Rausgehen von den Paladinen angegriffen worden.

Du hast als Salentin keinerlei Möglichkeit, dich zu verteidigen. Wenn dich etwas angreift, bist du gelähmt und ein Molerat macht dich fertig. Dieser Zustand hält an, bis du auf der Brücke vor der Kapelle bist, erst dort wechselst du zurück in deinen eigenen Char und kannst dich wieder wehren. Deshalb musst du die Insel vor der Gestaltwandlung von allen Biestern befreien. Am besten tötest du jetzt auch schon die beiden Paladine vor der Kapelle.

In der Schatulle aus dem Haupthaus der Paladine hast du einen Schlüssel für die Kapelle gefunden. Vor der Kapelle stehen 2 Paladine Wache, die dich sofort angreifen. Du kannst sie töten (je 400 EXP) oder, wenn du auf deinen InnosCrimeCount achten musst, sie in den See locken. Der hat so steile Wände, dass sie nicht wieder rauskommen. So sind sie ausser Gefecht, aber du hast sie nicht getötet.

Du 'betätigst' jetzt das Wappen an der Tür zur Kapelle. Jetzt musst du noch 2 Paladingeister besiegen (je 400 EXP). Jetzt kannst du dir das Amulett Triamar nehmen und mit dem Schalter rechts von der Innosstatue das Gitter vor dem Teleporter nach Khorinis öffnen.

In Khorinis besuchst du jetzt erstmal Xardas und erzählst ihm, dass du das Amulett Tramar hast (500 EXP). Xardas sagt, dass du jetzt am Beliarschrein um die Rune Mora Ulartu im Austausch gegen das Amulatt Triamar bitten sollst. Er warnt dich aber noch, dass Beliar launisch ist, und du nicht unbedingt das bekommst, was du willst.

Du solltest jetzt wieder speichern. Die Chance, Mora Ulartu zu bekommen, ist bei allen Gilden > 50%, sicher ist es aber bei keiner. Wenn du die Rune bekommen hast, gehst du wieder zu Xardas und sagst ihm das (100 EXP). Xardas erklärt dir jetzt, was du mit der Rune machen kannst.

Mit der Rune Mora Ulartu kannst du Senyaks Seele nehmen und am Beliarschrein wieder in die Klaue Beliars einbauen. Das ist für Nicht-Nekromanten nicht einfach bzw. fast unmöglich, da man einen BeliarPrayCount >100 benötigt, jedenfalls für Paladine und Feuermagier. Die anderen Nicht-Nekromanten können jedesmal +1 auf den BeliarPrayCount bekommen, wenn sie mehr als 20 Seelen auf einmal opfern. Abhängig davon, ob dein EH- oder ZH-Skill besser ist, erhältst du ein EH-Schwert mit 190 DMG + 75 Magieschaden oder ein ZH-Schwert mit 200 DMG + 100 Magieschaden. Weiter habe ich nichts ausprobiert, also Klaue verbessern oder als Magier in eine Rune umwandeln. Wenn da jemand Genaues weiss, bitte melden. Ich habe dazu noch einen Post von Lonewulf gefunden.

Mit Mora Ulartu kannst du nicht nur Senyaks Seele nehmen, sondern auch die anderer Lebewesen. Das hat aber nichts mit dieser Quest zu tun, aber für Interessierte habe ich hier wieder einen Post von Lonewulf.

Nachdem du jetzt im Besitz von Mora Ulartu und den 4 Sphären bist, gehst du wieder nach Jharkendar zum Goldenen Drachen Ashtar. Du hast bei ihm jetzt normalerweise 3 Gesprächsoptionen. Du kannst

- die Klaue zerstören lassen
    - Das bringt 2500 EXP. Danach kannst du ihn nicht mehr auf Mora Ulartu ansprechen, sondern nur noch auf die Sphären. Für die Sphären gibt es 10000 EXP.
- ihm sagen, dass du Mora Ulartu hast (das geht nur, wenn du die Klaue dabei hast).
    - Du bekommst 2500 EXP. Wenn du die Klaue Beliars nicht benutzen willst, kannst du sie Ashtar jetzt noch zur Vernichtung geben 2500 EXP. Danach kannst du ihm noch die Sphären geben, 10000 EXP.
- ihm sagen, dass du die Sphären hast
    - Du erhätst 10000 EXP. Im weiteren Verlauf des Gesprächs gibt es weitere 2500 EXP.
    - falls du die Sphären dem Hüter Stonnos gegeben hast, kannst du ihm das alternativ sagen. Von Stonnos gibt es lediglich 1000 EXP für die Sphären und von Ashtar 2500 EXP, falls du Mora Ulartu hast. Also solltest du es unbedingt vermeiden, Stonnos die Sphären zu geben.

Wenn du Ashtar die 4 Sphären gibst, erfährst du, was die letzte Zutat für das Kreuz der Elemente ist. Es ist Ashtars Herz, er reisst es sich raus und es landet in deinem Inventar. Im Sterben gibt er dir noch das Goldene Horn von Ashianti. Damit kannst du Senyak rufen.

Du kannst nun am Runentisch das Kreuz der Elemente bauen. Diese Rune ist eine Einmal-Rune und verschwindet nach Gebrauch aus deinem Inventar. Sie macht einen Schaden von 9999 DMG, das überlebt Senyak nicht.

- Du kannst die Rune gegen Senyak einsetzen.
- Du kannst auf die Rune verzichten und die Sphären dem Hüter Stonnos geben. Der Unterschied sind 500 EXP. Wenn du Stonnos die Sphären gibst, bekommst du 1000 EXP, wenn du ihm sagst, dass du daraus das Kreuz gebaut hast, nur 500 EXP.
- Du sparst dir die Rune für andere schwere Gegner auf. Beim Untoten Drachen auf Irdorath funktioniert die Rune, der ist gleich halbtot. Bei dem Schwarzen Drachen Azgalor macht sie ebenfalls gewaltigen Schaden, der verliert 2/3 seiner HP.

Wo du Senyak rufst, ist, soweit ich weiss, völlig egal, du kannst ihn überall rufen. Du musst das Horn wie Zaubersprüche in G1 benutzen, Aktionstaste + Pfeil nach oben. Überlege dir vorher, wie du Senyak killen willst und halte die Rune(n) parat.

Kreuz der Elemente

9999 DMG. Was soll man da noch sagen.

Mora Ulartu

Diese Rune bewirkt nur, dass Senyak nach seinem Tod den speziellen Seelenstein für die Klaue Beliars im Inventar hat. Du musst ihn mit deinen üblichen Mitteln töten. Früh im 2.Kapitel ist Senyak ein sehr schwerer Gegner. Viel Spass.

Ich habe Senyak früh morgens, natürlich rein zufällig vor dem Quartier der Wassermagier, gerufen. Die Wassermagier waren eine grossartige Unterstützung und haben eine tolle Show abgeliefert, den letzten Rest habe ich Senyak dann selbst gegeben.

Mora Ulartu + Kreuz der Elemente

Du kannst die beiden Runen auch kombinieren. Du nimmst Senyak erst mit Mora Ulartu die Seele und tötest ihn dann mit dem Kreuz der Elemente.

Senyak ist natürlich ein Bossgegner, du bekommst 2500 EXP + Bossgegnerbonus Stufe 3. Falls du Mora Ulartu benutzt hast, findest du in seinem Inventar den speziellen Seelenstein. Mit diesem Seelenstein kannst du in V1.1 zu Xardas gehen, der dir erklärt, dass du die Klaue Beliars und Senyaks Seelenstein am Beliarschrein vereinen kannst (500 EXP)

Falls du den Seelenstein nicht für die Klaue Beliars benutzen willst, kannst du Senyak als Geist wiederauferstehen lassen, indem du seinen Seelenstein im Inventar benutzt. Ein ganz harter Brocken, wie seine Schutzwerte zeigen, die Lonewulf rausgesucht hat.

Stumpf	Scharf	Spitz	Feuer	Fall	Magie

Senyak v1.0	350	350	200	Immun	Immun	175
Senyak v1.1	300	300	Immun	200	200	200
Geist v1.0	Immun	Immun	Immun	Immun	Immun	100
Geist v1.1	500	500	Immun	100	200	200

Auch Senyaks Geist ist ein Bossgegner du erhältst 10000 EXP + Bossgegnerbonus Stufe 4. Der ist mit konventionellen Waffen allerdings kaum zu schaffen, in 1.0 sowieso nicht. Mir hat das geholfen

Nach einer Spruchrolle Untote vernichten oder einem der Pfeile des Bogen Der Geheiligte Gesandte war er sofort hinüber.

Saturas - Die Klaue Beliars / Claw Beliara (2.Kapitel)

Wenn du Saturas nach Ravens Tod sagst, dass du im Besitz der Klaue Beliars bist, bietet er dir an, sie zu vernichten. Alternativ kannst du sie natürlich behalten und als Waffe benutzen. Jetzt solltest du sie ihm jedenfalls erstmal geben, das bringt 2500 EXP. Nach dem Gespräch mit Ashtar möchte der die Klaue sehen, um zu prüfen, ob der Erzdämon Senyak noch in das Schwert gebannt ist. Jetzt kannst du dir von Saturas die Klaue zurückgeben lassen. Saturas ist sehr interessiert an Ashtar und teleportiert dort ebenfalls hin.

Zigos - Gift of the madman (2.Kapitel Nur in V1.1)

Zigos sagt dir Beliars Hilfe zu, wenn du vorher einen Auftrag ausführst. Du sollst einen gewissen Fellangor töten, der bei Beliar in Ungnade gefallen ist. Dazu gibt er dir ein Amulett und lehrt dich einen Spruch. Fellangor ist ein Gestaltwandler und du kannst ihn nur mit diesem Amulett erkennen. Du musst dann, wenn du ihm begegnest, den Spruch aufsagen. Das verursacht bei ihm Schmerzen, aber erstmal nicht genug, du musst ihn 3x finden, bis er aufgibt.

Du triffst Fellangor zuerst in Gestalt von Fellan in der halbverfallenen Hütte auf Dragomirs Lagerplatz aus G2. Nachdem du ihn zum 3x angesprochen hast, verwandelt sich Fellan in Fellangor. Wenn du jetzt den Spruch aufsagst, verursachst du Schmerzen und Fellangor verschwindet (100 EXP).

Fellangor begibt sich jetzt auf einen Rundkurs über die Insel, genau gesagt wechselt er jede Stunde seinen Standort und ist deshalb nicht mehr so einfach zu finden. Lonewulf hat eine Karte von Fellangors Laufweg erstellt.

Beim zweitenmal läuft dir Fellangor in Gestalt von Elena über den Weg. Du sagst wieder deinen Spruch auf und Fellangor verschwindet (200 EXP).

Dann triffst du ihn in Gestalt von Rupert wieder, du sagst wieder den Spruch (500 EXP). Jetzt hat Fellangor genug und bettelt um Gnade. Du hast jetzt 2 Möglichkeiten.

- Du sagst noch einmal den Spruch und Fellangor stirbt. Dann gehst du wieder zu Zigos und sagst ihm, dass du den Auftrag ausgeführt hast (1000 EXP). Zur Belohnung darfst du das Amulett, dass du bereits hast, behalten. Allerdings lehrt Zigos dich einen neuen Spruch. Damit kannst du die Gestalt einer anderen Person annehmen. Der Spruch funktioniert nur bei einer bestimmten Person auf Etlu. Und du bist in der Gestalt völlig wehrlos, du kannst keine Waffen oder Magie benutzen.
- Du lässt Fellangor leben, das ist ganz klar die bessere Wahl. Du bekommst als Belohnung den Ring of Fellangora, den absolut besten Ring im Spiel. Das sind die Werte des Rings:
    - Für Kämpfer : STR +50 und DEX +50
    - Für Magier : Mana +200 und HP +200

Der Schläfertempel, Uriziel, Ur-Trall, der Schwarze Drache, das Tal der Schatten

Xardas - Der Schläfertempel / Temple Sleeper (1.Kapitel)

Diese Quest bekommst du gleich zu Beginn des Spiels bei deinem ersten Gespräch mit Xardas und sie wird dich lange in Atem halten.

Xardas erzählt dir von der Bedrohung Khorinis' durch die Drachen und anderen Kreaturen, die der Schläfer kurz vor seinem Tod noch gerufen hat. Das Schwert Uriziel, mit dem du den Schläfer getötet hast, ist im Schläfertempel geblieben. Xardas ist der Meinung, dass du Uriziel bei den bevorstehenden Kämpfen brauchen wirst. Wenn du ins Minental kommst, musst du den Schläfertempel aufsuchen.

Jetzt geht es erst im 2.Kapitel weiter, nachdem du von Lord Hagen den Schlüssel zum Pass ins Minental erhalten hast. Voraussetzung dafür ist, dass du Raven in Jharkendar getötet hast.

Du musst jetzt zum Eingang des Schläfertempels gehen. Der Eingang wird von Geisterorks bewacht, denen du nichts anhaben kannst. Du kannst mit einer Verwandlungsspruchrolle z.B. als Wolf dahin, oder du kletterst über die Felsen, direkt vorm Eingang sind keine Geisterorks. Du erhältst, wenn du vorm Eingang bist, einen neuen Tagebucheintrag, in dem steht, dass du bei Xardas berichten sollst.

Der Eingang zum Schläfertempel ist in 1.1 durch einen Feuervorhang versperrt, den du mit dem richtigen Schlüssel abschalten und dann den Schläfertempel betreten kannst.

In 1.0 ist der Eingang verbugt, du kannst den Tempel nur mit Marvin + K betreten. Du solltest dir trotzdem unbedingt den Schlüssel besorgen, auch wenn er nicht funktioniert. Falls du den Schläfertempel betrittst, ohne im Besitz des Schlüssels von Ur-Trall zu sein, wird Ur-Trall richtig sauer und du hast dir einiges vermasselt.

Jetzt berichtest du Xardas davon, dass der Eingang verschlossen ist (EXP kapitelabhängig). Xardas meint, dass dir nur ein Ork sagen kann, wie du in den Tempel kommst. Du kannst dieses Gespräch auch überspringen.

Du musst dich jetzt auf die Suche nach Ur-Shak machen, der ist wie in G1 von den Orks ausgestossen. Ur-Shak findest du bei Xardas Turm auf der Klippe über dem See und Fajeths Mine. Wenn du ihn ansprichst und wiedererkennst, gibt es einen kleinen Bonus von 50 EXP. Ur-Shak erzählt dir, dass bei den Feiern nach dem Tod des Schläfers plötzlich ein Dämon erschienen ist und die Orks getötet hat. Deshalb wurde der Tempel versiegelt, und kann jetzt nur mit einem magischen Schlüssel geöffnet werden, der in der unterirdischen Orkstadt im Norden verwahrt wird. Die Orkstadt kannst du nur mit UluMulu betreten, sonst bringen dich die Orks um. Ur-Shak erzählt dir von seinem Freund Tarrok, der dir das UluMulu bauen kann. Tarrok ist zum Sumpf gegangen und du sollst ihn beim Turm suchen.

Ausserdem bittet dich Ur-Shak, in der Orkstadt ein gutes Wort für ihn einzulegen, damit er wieder zurück kann.

Jetzt wurde Tarrok bei dem Turm bei Cavalorns ehemaliger Hütte an einem Lagerfeuer gespawned. Wenn du dort hingehst, wird Tarrok von 3 Skeletten angegriffen. Hilf ihm und sprich ihn dann an. In V1.1 ist das kein Problem. In V1.0 ist das verbugt und du kannst dir so helfen:

- Eine Möglichkeit ist natürlich, das Teil mit Marvin zu inserten (itmw_2h_orcprestige), da entgehen dir allerdings einige EXP.Für die andere Möglichkeit benötigst du auch Marvin.
- Tarrok steht nach dem Kampf mit den Skeletten mit gezogener Waffe da. Das Problem mit Tarrok in V1.0 ist, dass man ihn nur in dem Moment ansprechen kann, in dem er seine Waffe einsteckt. So schaffst du es, mit ihm zu reden:

1. Wichtig: Das funktioniert nur nachts.
2. Marvin-Mode aktivieren --> bMARVINb
3. Tarrok mit 'o' übernehmen
4. Waffe ziehen und wieder einstecken, stell dich dabei so, dass du deinen Körper im Fokus hast
5. Nach dem Einstecken der Waffe mit 'o' blitzschnell in deinen eigenen Körper zurückwechseln und Tarrok ansprechen.
6. Das musst du wohl ein paar mal probieren, um genau den richtigen Zeitpunkt zu erwischen.
7. mit "b42b" den Marvin-Mode verlassen

Tarrok wurde bei dem Kampf mit den Skeletten verletzt und braucht Hilfe. Erledige die Quests Hilfe für Tarrok / The help to Thurrock und Das Ulu-Mulu / To the TT-mule.

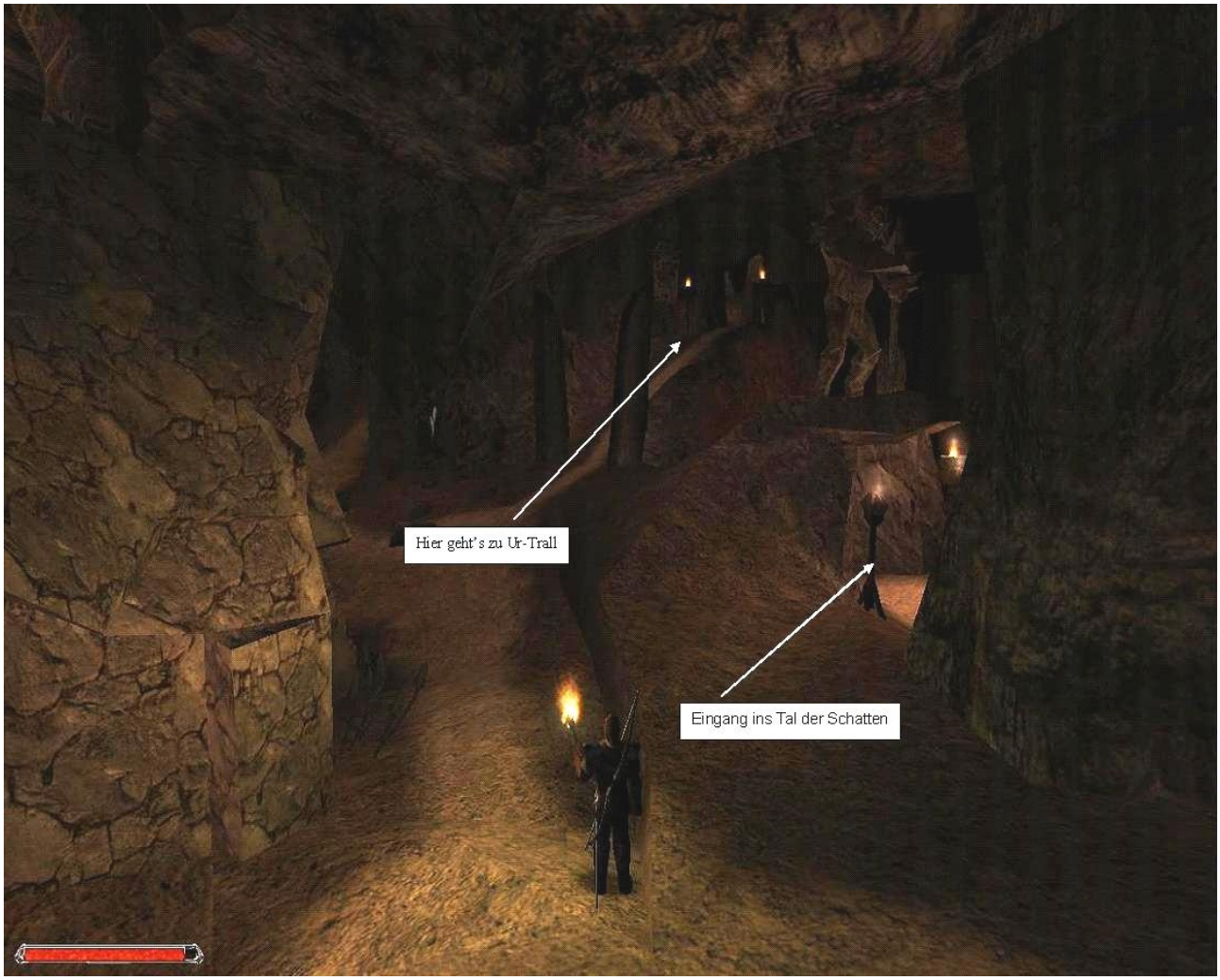
Nachdem du jetzt mit dem UluMulu bewaffnet bist, gehst du zur unterirdischen Orkstadt. Der Eingang befindet sich im Norden des Minentals in der aus G1 bekannten Trollschlucht. Das ist jetzt wirklich mal eine Orkstadt, von den Dimensionen mit dem Schläfertempel vergleichbar, aber viel dichter bevölkert.

Du musst jetzt zum obersten Feldherren der Orks, Ur-Trall. Auf dem Weg dahin spricht dich zuerst die Brückenwache an, lässt dich aber wegen dem UluMulu durch. Auf der Rampe, die zu Ur-Trall spricht dich dann Farrok an, lässt dich aber auch durch (200 EXP).

Ur-Trall ist der Ork mit der roten Rüstung, er spricht dich von selbst an und du bekommst 500 EXP. Du erzählst ihm, dass im Schläfertempel wieder ein böser Dämon sein Unwesen treibt und die Orks dort massakriert hat. Ur-Trall will dich aber nur in den Schläfertempel lassen, wenn du beweist, dass du ein grosser Krieger bist, nur das UluMulu reicht nicht aus.

Du sollst den Schwarzen Drachen Azgalor töten und Ur-Trall als Beweis sein Herz bringen. Azgalor treibt im Tal der Schatten sein Unwesen. Die Orks dort haben den gleichen Fehler wie die Orks im Schläfertempel gemacht. Sie haben Azgalor beschworen und konnten ihn dann nicht kontrollieren, Azgalor hat die Orks ausgelöscht. Dann haben sich Ur-Trall und sein Bruder Ur-Grom auf den Weg gemacht, Azgalor zu töten. Ur-Grom wurde bei dem Kampf getötet. Jetzt will Ur-Trall Rache.

Das Tal der Schatten ist nur über einen Teleporter zu erreichen, der durch ein Gitter versperrt ist. Der Eingang, der zu dem Teleporter führt, ist ein bisschen versteckt unter der Rampe, die zu Ur-Trall hinauf führt



Ur-Trall gibt dir die beiden Foki, die das Gitter vorm Portal öffnen, und 1 Elixier der Stärke. Jetzt gehst du ins Tal der Schatten und erledigst die Quest Ur-Trall's Rache / Revenge Ur-??????.

Nachdem du von Ur-Trall den Schlüssel zum Schläfertempel bekommen hast, gehst du dahin und näherst dich dem Eingang, aber nicht zu dicht, du kannst von dem Flammenvorhang auch getötet werden. Wenn die Flammen aus sind, bekommst du einen Tagbucheintrag, dass das Tor geöffnet ist, und gehst rein.

In V1.0 geht das nicht, da kommst du nur mit Marvin rein.

- bmarvinb
- k
- b42b

Im Schläfertempel treiben sich Skelette, Zombies, Minecrawler und untote Tempelwächter. Die Tempelwächter werden dir ganz schön zu schaffen machen.

Deine Aufgabe ist jetzt erstmal, 4 untote Schamanen zu finden, die im Tempel verstreut sind. Du findest bei dieser Suche jede Menge nette Sachen, aber darauf will ich nicht im Einzelnen eingehen. Diese Schamanen sind Bossgegner und du bekommst bei jedem 1000 EXP + Bossgegnerbonus Stufe 2. Jeder dieser Schamanen hat einen Kristall im Inventar. Wenn du die 4 Kristalle hast, gehst du zu dem verschlossenen Teil des Schläfertempels und deponierst die Kristalle auf den Sockeln. Jetzt geht es weiter zum Endgegner.

Nimm in dem Saal mit der Riesenschläferstatue den 1.Gang links oder rechts, bis du in den nächsten Saal mit vielen Untoten kommst. Nachdem du die weggeräumt hast, betätigst du die 5 Schalter. Nach jedem Schalter erscheint ein Dämon, beim 5.Schalter ein Nekromant. Den musst du töten, der ist natürlich ein Bossgegner, du bekommst 2000 EXP + Bossgegnerbonus Stufe 2.

In seinem Inventar findest du das Schwert Uriziel, den Manaregenerationsring, 1 Elixier des Geistes und die Maske des Schläfers. Mit der Maske kannst du nichts anfangen, wenn du sie benutzt stirbst du.

Jetzt verlässt du den Tempel wieder und löst die letzten offenen Handlungsstränge auf. Gehe zu Ur-Shak und sage ihm, dass du den Nekromanten im Schläfertempel getötet hast (500 EXP). Von Ur-Trall kannst du noch den Gefallen einfordern, den er dir versprochen hat, falls du es noch nicht getan hast. Dann erzählst du Ur-Shak von seiner Begnadigung.

Schliesslich gehst du noch zu Xardas und sagst ihm, dass du Uriziel aus dem Schläfertempel geholt hast (2000 EXP).

Tarrok - Hilfe für Tarrok / The help to Thurrock (2.Kapitel)

Tarrok wurde bei dem Kampf mit den Skeletten verletzt und braucht Hilfe. Du sollst ihm einen Heiltrank von Ur-Shak besorgen. Ur-Shak gibt dir einen orkischen Trank, den bringst du Tarrok (200 EXP). Jetzt ist Tarrok bereit, dir das UluMulu zu bauen. Es geht mit der Quest Das Ulu-Mulu / To the TT-mule weiter.

Tarrok - Das Ulu-Mulu / To the TT-mule (2.Kapitel)

Von Tarrok bekommst du das UluMulu, wenn du die Zutaten stellst. Tarrok benötigt

- 1 Feuerwaranzunge
- 1 Schattenläuferhorn

- 1 Sumphaizahn
- 1 Trollzahn

Wenn du die Zutaten beisammen hast, gib sie Tarrok, er baut dir das UluMulu sofort zusammen und du bekommst 1500 EXP.

Geh danach nochmal bei Ur-Shak vorbei, der freut sich, dass es mit dem UluMulu geklappt hat und du kriegst 200 EXP.

Ur-Trall - Ur-Trall's Rache / Revenge Ur-?????? (2.Kapitel)

Das Tal der Schatten ist eine Kopie des Nordostens von Khorinis, nur viel düsterer und trostloser, bewohnt von Skeletten, Zombies, Echsenmenschen, Drachensnappern und anderen Biestern. Wie sich später herausstellt, auch von Geisterorks. Du landest auf der grossen Pyramide, in der Höhle daneben gibt es auch eine kleine menschliche Kolonie.

Vor der Höhle steht Djugo und spricht dich an. Du bekommst die Quest Die Menschen im Tal / People in a valley, um die brauchst du dich aber erstmal nicht weiter zu kümmern. Die Jäger sind in diesem Tal eingeschlossen und können es nicht verlassen. Früher war das Tal der Schatten grün, bis eine Katastrophe passierte. Djugo weiss darüber nicht mehr, du sollst mal mit ihrem Ältesten Elvis darüber reden.

Elvis ist ganz lhinten inks in der Höhle. Elvis erzählt von einer Legende in einem Buch, dass Ruen aus einer Krypta geborgen hat. Ruen erzählt dir dann, dass er das Buch in einer Krypta nahe bei einem Steinkreis gefunden hat, und dass es da von Untoten gewimmelt hat.

Nach dem Buch wird jemand kommen, der mit dem Auge des Zorns den Grossen Schatten beschwört und vernichtet, wodurch das Tal wieder in seinen ursprünglichen Zustand versetzt wird. Mit dem Grossen Schatten wird Azgalor gemeint sein. Vom Auge des Zorns weiss Elvis nichts weiter, er sagt, dass du die anderen fragen und im Tal suchen soll.

Frage Elvis noch nach Orks im Tal, er schickt dich dann zu Emnol. Der hat tatsäclich Orkgeister bei der Brücke über den Fluss im Westen gesehen.

Nash erzählt dir von seinem Freund, dem Jäger Karrok. Der ist eines Tages nicht von der Jagd zurück gekommen. Im Nordosten des Tals kannte er eine unterirdische Gruft oder Tempel, da wollte er immer mal rein.

Übrigens solltest du mal Nashs Suppen probieren.

5 davon bringen einen Bonus von STR +1. Du kannst 1 Suppe pro Tag bekommen. Du musst aber lügen und sagen, dass die gut ist, wenn er dich fragt.

Jetzt gehst du zu der Gruft, von der Nash erzählt hat, damit ist die hiesige Feuerprüfungshöhle gemeint. Es gibt nur den Zugang über die Brücke, der andere ist gesperrt. Vor und in der Höhle sind Skelette und Zombies. Dort, wo die Feuermagier das Ritual abhalten, ist

ein Teleportstein mit einem Schalter sowie 2 Truhen, für die du einen Schlüssel brauchst. Nach Betätigen erscheinen der Todeslord Dakat und 4 untote Paladine. Viel Spass.

Am besten vereinzelst du sie und tötest sie dann. Pro untoten Paladin gibt es 350 EXP. Dakat dagegen ist ein Bossgegner und bringt 4000 EXP + Bossgegnerbonus Stufe 3. In seinem Inventar findest du ein ZH-Schwert (STR 500!!!, DMG 140, Radius 200), 1 Kronstöckl, 3000 Gold und 1 Schlüssel.

Mit Dakats Schlüssel kannst du jetzt die Truhen öffnen. In der linken Truhe findest du ein wie ein Auge geformtes Stück Stein, das Auge des Zorns. In der rechten Truhe findest du das Amulett von Ur-Han.

Im linken Teil der Feuerprüfungshöhle findest du noch 1 Altes Buch. Falls du die Dämonensprache beherrschst, kannst du das Buch lesen, das solltest du aber noch nicht machen. Falls nicht, gehe mit dem Buch zu Elvis (100 EXP). Der kann es auch nicht lesen und meint, dass die Orks das vielleicht entziffern können. Du kannst den Orkschamanen Ur-Han auf das Buch ansprechen und der übersetzt es, aber nur, wenn du das Buch noch nicht gelesen hast. Falls du zu diesem Zeitpunkt bereits Schwefel, Orkblut und Dämonenblut hast, bekommst du 300 EXP.

In dem Buch steht, dass du das Auge des Zorns aktivieren musst. Dann kannst du an dem Schrein am Steinkreis den Schwarzen Drachen rufen. Du benötigst zur Aktivierung am Alchemietisch folgende Zutaten

- Das Auge des Zorns
- Orkblut
- Dämonenblut
- 1 Stück Schwefel

Das Dämonenblut findest du in der Höhle beim Steinkreis, in Khorinis ist das die Drachenschneidenhöhle. In der Höhle sind Skelette, Zombies und 1 Skelettmagier, der 1 Elixier des Geistes und 1 Schlüssel im Inventar hat. Der Schlüssel ist für die mittlere Truhe, in der findest du das Dämonenbut.Ausserdem findest du hier noch 1 Steintafel der Stärke I.

Vergiss nicht, den Buchständer zu lesen. An diesem Buchständer erfährst du, was du am Steinkreis machen musst, wenn du das Auge aktiviert hast.

Das Orkblut findest du bei den Geisterorks, die haben ihr Lager am Lavafluss. Falls die nicht da sein sollten, hast du vergessen, mit Emnol zu sprechen. Das ist in Khorinis am Weg zwischen Pyramiden und Taverne. Gleich nach der Brücke findest du auf dem Hügel an einem Lagerfeuer den Geist des Orkschamanen Ur-Han. Ur-Han erzählt, dass die Orks mit dem Auge des Zorns den Schwarzen Drachen gerufen haben und der ihnen ihre Seelen genommen hat, deshalb sind sie jetzt Geister.

Falls du bei Ur-Han die Gesprächsoption mit dem Buch hast, warte lieber, bis du Auge, Orkblut und Dämonenblut hast, dann bekommst du 300 EXP.

Zeige ihm das Auge, er sagt, dass es nicht aktiviert ist (100 EXP). Dann gibst du ihm das Amulett aus der Feuerprüfungshöhle und bekommst 500 EXP und den Schlüssel für Ur-Groms Truhe.

Ur-Groms Truhe ist leicht zu finden, in einem Zelt im Lager am Lavafluss. In der Truhe findest du das Orkblut.

Sprich mit dem Geist von Ur-Grom, der steht bei der Truhe. Der meint, dass du nicht gegen den Schwarzen Drachen bestehen kannst. Du sollst nach versteckten, alten Waffen der Orks suchen, mit denen man den Drachen töten kannst. Du findest diese Waffe, die Armbrust Vollstrecker mit DMG 1500 und 20 Bolzen dafür in der Stadt der Toten. Der Eingang ist südlich des Steinkreises, drinnen erwarten dich Skelette, Zombies und viele Schalter.

Zeige Ur-Grom die Armbrust, du bekommst 1500 EXP. Er meint, dass du jetzt für den Kampf gerüstet bist und den Schwarzen Drachen rufen kannst. Er selbst macht sich jetzt auf den Weg zum Steinkreis und wartet bei dem Aufgang zum Trollplateau.

Bei Elvis am Alchemietisch kannst du das Auge des Zorns aktivieren. Dann gehst du zum Steinkreis, in Khorinis der Sonnenkreis. Bevor du Azgalor rufst, solltest du die 2 Höhlentrolle und den Schwarzen Troll auf dem Trollplateu erledigt haben. Dort findest du eine der seltenen Sonnenaloen.

Dann rufst du an dem Schrein den Schwarzen Drachen, der erscheint jetzt oben auf dem Trollplateau. Die Zeit wird auf 00:00 Uhr gestellt, wenn es also Tag war, ist es jetzt schlagartig dunkel. Ausserdem spawnen 4 Skelette am Schrein, die du mit dem UluMulu erledigen musst, weil Ur-Grom in Sichtweite ist.

Jetzt bewaffnest du dich mit der Armbrust aus der Stadt der Toten und gehst hoch aufs Trollplateau. Ur-Grom steht vorm Aufgang und wünscht dir noch viel Glück. Das brauchst du auch, der Schwarze Drache ist nicht einfach zu besiegen. Du hast nur 20 Bolzen für die Armbrust und nicht alle treffen ihr Ziel. **Also speicher vorher (nicht Quicksave), den Slot brauchst du während des Kampfes und wenn du verlierst**, fängst du eben nochmal von vorn an. Zur Kampftaktik hier ein Post von Lonewulf:

Bei Azgalor gings mir ähnlich, hab dann aber die Taktik "Hinrennen 1-3 Bolzen verschießen, Deckung suchen, Heilen + Quicksave" angewandt und dann ging es eigentlich ganz gut. Ein paar der Bolzen gehen immer daneben, hatte das Gefühl je hektischer ich war um so mehr, daher lieber die Armbrust richtig spannen und einmal weniger schießen bevor man wieder Deckung sucht als zu schnell die Bolzen in die Gegend zu schicken. Insbesondere da ich nichts in Armbrust investiert hatte und somit sehr nah an ihn ran musste wurde es immer schnell sehr heiß um mich herum.

Du brauchst je nach dem wie hoch deine Attribute sind so 10-13 Treffer da er 15000 Hp und 300 Schutz vor Stichschaden hat. Die Armbrust macht ja bekanntlich 1500 Schaden.

Nachdem du den Kampf gewonnen hast, wird die Uhr auf 06:00 Uhr gestellt und es wird schlagartig hell. Der Schwarze Drache ist ein Bossgegner und du erhältst 15000 EXP + Bossgegnerbonus Stufe 4. Nimm sein Herz mit. Die Geisterorks haben durch den Tod von Azgalors ihre Seelen zurück bekommen und sind jetzt wieder ganz normale Orks, was du zuerst bei Ur-Grom feststellen kannst, der immer noch am Aufgang zum Trollplateau wartet. Du musst jetzt mit Ur-Grom sprechen. Das ist in 1.1 kein Problem, aber in 1.0 ist das verbugt und nicht so einfach möglich. Die Problemlösung hierzu habe ich von Lonewulf abgestaubt.

1. Marvin-Mode aktivieren --> bMARVINb
2. Ur-Grom mit "o" übernehmen (nicht einfach edit focus benutzen, da er euch sonst aufgrund seines gezogenen Schwertes sofort angreift)
3. Das Schwert einstecken
4. in der Konsole "**e**dit **ab**ilities" eingeben, und dort dann "**gu**ild = **1**" (1 = Paladin)
5. nun zurück in den eigenen Körper mit "o" und ihn ansprechen
6. nach dem Gespräch mit "o" , "edit abilities", "guild=..." und "o" seine Gilde wieder in den Originalzustand versetzen
7. mit "b42b" den Marvin-Mode verlassen

Ur-Grom bedankt sich und geht zurück ins Lager am Lavafluss. Jetzt solltest du am besten die Quest Die Menschen im Tal / People in a valley erledigen. Und anschliessend besuchst du Ur-Trall.

Gib Ur-Trall das Herz des Schwarzen Drachen, der freut sich, dass sein Bruder gerächt ist. Er glaubt dir jetzt auch, dass du ein grosser Kämpfer bist und mit dem Dämon im Schläfertempel fertig werden kannst. Du erhältst 2000 EXP und den Schlüssel zum Schläfertempel, sieht aus wie eine Statue.

Dann sagst du Ur-Trall noch, dass sein Bruder Ur-Grom lebt, dafür erhältst du weitere 200 EXP und die Orkrüstung (1.0 : STR 150 / 140 / 120 / 60 /60 || 1.1 : STR 150 / 140 / 120 / 30 / 25). Ausserdem verspricht dir Ur-Trall, dir einen Gefallen zu erfüllen. Jetzt müsstest du ihn bitten können, Ur-Shak zu begnadigen. Falls es jetzt noch nicht geht, frage ihn nochmal, wenn du im Schläfertempel aufgeräumt hast. Jetzt geht es im Schläfertempel weiter Der Schläfertempel / Temple Sleeper.

Djugo - Die Menschen im Tal / People in a valley (2.Kapitel)

Die Jäger sind imTal der Schatten eingeschlossen und können es nicht verlassen. Früher war das Tal der Schatten grün, bis eine Katastrophe passierte. Nachdem du erschienen bist, haben sie die Hoffnung, dass du ihnen dabei helfen kannst.

Sprich nach dem Tod des Schwarzen Drachen mit Elvis (500 EXP). Die Jäger wollen das Tal jetzt nicht mehr verlassen. Sie haben jetzt aber das Problem, dass die Orks wieder da

sind und befürchten Kämpfe. Du erklärst dich bereit, mit Ur-Grom einen Frieden auszuhandeln. Falls du zu diesem Zeitpunkt noch nicht mit Ur-Grom gesprochen hast, ist die Quest gescheitert.

Ur-Grom erklärt sich sofort mit einem Frieden mit den Jägern einverstanden. Das erzählst du Elvis und erhältst zur Belohnung 300 EXP und 1 Steintafel der Geschicklichkeit III.

Aber auch wenn bei Elvis die Quest erst mal scheitert, kann man noch mit Ur-Grom drüber reden und den Frieden aushandeln. Dann Elvis davon berichten und die Quest wird nun von den gescheiterten zu den erfolgreich gelösten Quest`s verschoben.

Gallahad und der Weg zur 'Wahren Magie'

Was ist die 'Wahre Magie'? (1.Kapitel)

Die Wahre Magie ist die Magie für Jedermann. Sie umfasst 3 Magiekreise, die jeder unabhängig von seiner Gilde lernen kann. Dazu musst du die Quest von Galahad Gallahad's Missionen / Task Gallakhada erledigen. Der geht dann ins Rathaus und steht dort als Lehrer zur Verfügung. Danach kannst du, sobald du Zugang zum Rathaus hast, die Magiekreise lernen. Das geht also bereits in Kapitel 1, wenn du zuerst zu Galahad und erst später zu Lord Hagen gehst.

- Kreis 1 : erlernbar ab Kapitel 1 (1.0 : 5 LP / 1.1 5 LP)
- Kreis 2 : erlernbar ab Kapitel 2 (1.0 : 5 LP / 1.1 10 LP)
- Kreis 3 : erlernbar ab Kapitel 3 (1.0 : 5 LP / 1.1 20 LP)

Die 8 Runen, deren Bau du lernen kannst, findest du im Runenbuch der wahren Magie, das du bei Galahad kaufen kannst. Dort findest du auch die Zutaten, die zum Bau der jeweiligen Rune benötigt werden. Grundsätzlich brauchst du zum Bau einen leeren Runenstein. Was nicht im Buch steht, ist, dass du immer auch eine entsprechende Spruchrolle im Inventar haben musst. Wenn du also eine Rune Wolf beschwören bauen willst, musst du auch eine Spruchrolle Wolf beschwören im Inventar haben. Wenn du eine Rune nicht bauen kannst, überprüfe, ob du Runenstein, Spruchrolle und die Zutat aus dem Buch besitzt.

Die Erstellung dieser Runen kannst du mit dem Erlernen der Magiekreise lernen (Ausnahme: Rune Untote vernichten ist in V1.0 verbugt, du kannst die lernen, aber nicht bauen).

- Kreis 1
    - Rune Licht : Lernkosten 1 LP und 100 Gold (Herstellung benötigt 1 Goldmünze)
    - Rune Leichte Wunden heilen : Lernkosten 3 LP und 300 Gold (Herstellung benötigt 1 Heilpflanze)
- Kreis 2
    - Rune Wolf beschwören : Lernkosten 4 LP und 400 Gold (Herstellung benötigt 1 Wolfsfell)
    - Rune Mittlere Wunden heilen : Lernkosten 5 LP und 500 Gold (Herstellung benötigt 1 Heilkraut)
    - Rune Steingolem beschwören : Lernkosten 20 LP und 2000 Gold (Herstellung benötigt 1 Steingolemherz)
- Kreis 3

- Rune Untote vernichten : Lernkosten 10 LP und 1000 Gold (Herstellung benötigt 1 Heiliges Wasser)
- Rune Schwere Wunden heilen : Lernkosten 15 LP und 5000 Gold (Herstellung benötigt 1 Heilwurzel)
- Rune Monster schrumpfen : Lernkosten 20 LP und 2000 Gold (Herstellung benötigt 1 Goblinknochen und 1 Trollzahn)

Ausserdem kannst du, wenn du bei Galahad den entsprechenden Magiekreis gelernt hast, auch die Runen, die du findest wie z.B. Heilrunen, Eispfeil, Angst oder Goblin beschwören, benutzen. Die Heilrunen kannst du übrigens NUR über die Wahre Magie lernen und nicht in den Magiergilden. Du kannst zwar die Kleine und Mittlere Heilrune finden, aber nicht die Große.

Gallahad - Gallahad's Missionen / Task Gallakhada (1.Kapitel)

Diese Quest bekommst du nur im 1. oder 2. Kapitel.

Gallahad findest du im Hafen in dem Haus hinter dem von Lehmar, ist zu erkennen an der geschlossenen Tür. Einen Hinweis auf Gallahad erhältst du von dem Richter im oberen Viertel. Der ist aber nicht nötig, um mit Gallahad reden zu können.

Gallahad erzählt dir seine Geschichte. Er war früher oberster Magier von Khorinis und Berater von Larius. Dann hat er ein krummes Ding zusammen mit dem Richter gedreht. Als das aufgeflogen ist, hat der Richter alle Schuld auf ihn abgewälzt. Daraufhin hat ihn Larius aus dem oberen Viertel verbannt, seitdem lebt er hier im Hafen.

Gallahad will zurück ins obere Viertel. Dabei sollst du ihm helfen. Du musst 3 Empfehlungsschreiben von einflussreichen Bürgern des oberen Viertels besorgen und ihm zeigen. Danach müsstest du die Larius bringen, weil Gallahad selbst ja nicht ins obere Viertel kann. Dann will er dich belohnen, wahlweise mit Gold, einem permanenten Trank oder dem Unterricht in der Wahren Magie.

Es gibt 5 Personen im oberen Viertel, von denen du dir Empfehlungsschreiben ausstellen lassen kannst. Für jedes Empfehlungsschreiben musst du eine Aufgabe für den Aussteller erledigen. Gallahad bewertet die Schreiben nach der Wichtigkeit des Ausstellers, entsprechend sind auch die vergebenen EXP. Valentinos Schreiben lehnt er völlig ab.

- Gerbrandt
    - Das Treffen in der Taverne / Meeting in a tavern (250 EXP)
- Fernando
    - Das Lehrbuch der Rhetorik / The textbook of rhetoric (150 EXP)
- Lutero
    - Lutero's Schulden / Debts Lyutero (150 EXP)

- Salandril
    - Der Orkische Trank / Oroche a potion (50 EXP)
- Valentino
    - Regis' Schulden / Dolzhok Regisa (0 EXP)

Gallahad nimmt nur 3 Empfehlungsschreiben an, also gib ihm deine Besten. Jetzt bekommst du die Schreiben zurück und sollst sie Larius übergeben. Du sollst aufpassen, dass Larius in guter Stimmung ist und ihm die Schreiben deshalb in seiner Mittagspause überreichen.

In V1.0 musst du warten, bis du Zugang zum Rathaus hast. In V1.1 hat Larius einen zusätzlichen Tagesablauf und kommt zur Mittagspause zwischen 12:00 und 14:00 aus dem Rathaus. Auch wenn du schon Zugang zum Rathaus haben solltest, gib ihm die Schreiben nur in seiner Mittagspause. Ausserhalb der Pause nimmt er die Schreiben nicht an und die Quest ist gescheitert. Gibst du sie ihm in der Pause, ist Larius überzeugt von der Unterstützung so repektabler Bürger und Gallahad kann wieder oberster Magier von Khorinis und Berater von Larius werden.

Es gibt derzeit in V1.1 noch Probleme, wenn diese Quest und die Quest von Baal Orun Baal Orun - Das Päckchen für Larius / Parcel for Lariusa

gleichzeitig laufen, weil in beiden Fällen der Tagesablauf von Larius geändert wird. Die einzige Möglichkeit, das zu beheben, ist GVE.

Jetzt berichtest du Gallahad davon und bekommst 1500 EXP. Gallahad macht sich auf den Weg ins Rathaus, dort ist er ab jetzt im OG zu finden. Vorher vermacht er dir noch seine Hütte, er braucht sie ja jetzt nicht mehr. Wegen deiner Belohnung hat er jetzt keine Zeit, du sollst ihn am nächsten Tag im Rathaus aufsuchen.

Wenn du Zugang zum Rathaus hast, sprichst du Gallahad erneut auf deine Belohnung an. Du kannst wählen zwischen

- 500 Gold, dann erhöht Gallahad auf 1000. Wenn du sagst, dass das immer noch zu wenig ist, bekommst du gar nichts.
- 1 Permanenten Trank
    - 1 Elixier der Geschicklichkeit
    - 1 Elixier der Stärke
    - 1 Elixier des Geistes
- Dem Unterricht in der Wahren Magie

Du kannst, wenn du die Wahre Magie gewählt hast, auch mit Gallahad handeln. Falls du eine andere Belohnung wählst, ist das nicht möglich.

Gerbrandt - Das Treffen in der Taverne / Meeting in a tavern (1.Kapitel)

Feuermagier und Paladine müssen vorher bereits einmal mit Gerbrandt gesprochen haben, sonst bekommen sie diese Quest nicht. Wer also früh in eine dieser Gilden geht, muss vorher mal kurz bei Gerbrandt Hallo sagen, um diese Quest zu erhalten. Das hängt damit zusammen, dass man mit dieser Quest die Aufnahme in der Mördergilde vorbereitet.

Ein möglicher Aussteller eines Empfehlungsschreiben für Gallahad ist Gerbrandt. Den musst du nach Arbeit fragen.

Achtung! Vor dem Gespräch mit Gerbrandt speichern, wenn du nicht die richtigen Gesprächsoptionen wählst, bekommst du weder das Empfehlungsschreiben noch diese Quest.

Gerbrandt will, dass du um Mitternacht in der Toten Harpyie jemandem einen Brief und eine Geldbörse gibst. Wenn der Auftrag erledigt ist, will er ein Empfehlungsschreiben ausstellen. Gerbrandt betont, dass du auf keinen Fall ihn als Auftraggeber nennen sollst.

Gehe um Mitternacht in die Taverne und frage Orlan, ob jemand für dich da ist. Du darfst diesen Termin nicht verpassen, sonst ist die Quest gescheitert. Du musst im Zeitraum von 23:30 und 01:30 dort sein. Es hat schon Probleme gegeben, wenn man vor 23:30 dort war, gehe am besten ein bisschen später. Es gibt einen Trigger vor dem Eingang der Taverne, der nicht ausgelöst wird, wenn du zu früh kommst.

Orlan schickt dich nach oben, wo im letzten Raum ein Fremder steht.

Achtung, unbedingt abspeichern. Wenn du einmal falsch antwortet, bist du tot. Und es gibt mehere Möglichkeiten, falsch zu antworten. Merk dir, nach welchen Antworten der Fremde dich angreift, und wiederhole den Fehler nicht. Irgendwann wirst du das Gespräch überleben und Brief und Geldbörse von Gerbrandt loswerden.

- Falls du das Treffen verpasst haben solltest, musst du Gerbrandt den Brief (ungelesen) und das Gold zurückgeben, sonst greift er dich an (0 EXP).
- Wenn du dem Fremden den Brief gegeben hast, und er dich danach angegriffen hat oder wenn du Gerbrandts Namen genannt hast (100 EXP).
- Wenn du Brief und Geldbeutel problemlos übergeben hast, bekommst du 500 EXP und das Empfehlungsschreiben. Falls du dem Fremden im Verlauf des Gesprächs damit gedroht hast, mit ihm zu kämpfen, und der dann seine Wafffe gezogen und wieder eingesteckt hat, bekommst du von Gerbrandt zusätzlich einen ‚Geschäftsbonus' von 250 EXP.

Fernando - Das Lehrbuch der Rhetorik / The textbook of rhetoric (1.Kapitel)

Du bekommst diese Quest nicht, wenn du Fernando bereits wegen Waffenhandel in den Knast geschickt hast oder weisst, dass er zu den Besessenen gehört. Wichtig ist das be-

sonders für Wassermagier, bei denen es ja Bedingung für die Aufnahme ist, Fernandos Waffenhandel aufzudecken.

Fernando will nur dann ein Empfehlungsschreiben für Gallahad ausstellen, wenn du ihm das Lehrbuch der Rhetorik beschaffst. Das Buch ist im Besitz von Gallahad. Fernando ist schon lange hinter dem Buch her, aber Gallahad weigert sich, es ihm zu verkaufen.

Das Buch liegt auf dem Regal in Gallahads Hütte. Stehlen kannst du das Buch nicht, Gallahad merkt das und es wird sofort wieder aus deinem Inventar entfernt. Und verkaufen will er es immer noch nicht.

Jetzt gehst du zu Ignaz und erledigst die Quest Ignaz' Bitte / Request Ignatsa.

Nachdem Gallahad die Hütte verlassen hat, holst du dir das Lehrbuch der Rhetorik aus dem Regal. Lies es erstmal selbst, du bekommst 100 EXP und das Talent Rhetorik, mit dem du dich in Abhängigkeit von deiner Intelligenz zukünftig nach misslungenen Diebstählen rausreden kannst.

Jetzt kannst du das Buch bei Fernando abgeben und bekommst 250 EXP und das Empfehlungsschreiben.

Ignaz - Ignaz' Bitte / Request Ignatsa (1.Kapitel)

Ignaz wartet auf Pflanzen, die Gallahad bereits am Vortag liefern wollte. Ignaz kann seine Experimente nicht allein lassen, um sich selbst darum zu kümmern. Wenn du dich bereit erklärst, Gallahad an die Lieferung zu erinnern, bekommst du 1 Geldbeutel mit 100 Gold.

Sage Gallahad, dass Ignaz auf seine Pflanzen wartet und Gallahad macht sich auf den Weg zu Ignaz (50 EXP). Irgendwie kommt der nicht richtig aus seiner Hütte raus, da musst du ein bisschen Geduld haben.

Lutero - Lutero's Schulden / Debts Lyutero (1.Kapitel)

Lutero ist in Geldschwierigkeiten und musste sich deshalb von Lehmar Geld leihen. Jetzt naht der Rückzahlungstermin und Lutero kann nicht zahlen. Damit er nicht zahlen muss, sollst du ihm den Schuldschein von Lehmar beschaffen, dann bekommst du das Empfehlungsschreiben. Das hat nichts mit dem Schuldenbuch zu tun, das ist eine andere Geschichte.

Zur Erledigung des Auftrags musst du Schleichen und Schlösserknacken gelernt haben. Dann schleichst du nachts in Lehmars Haus. Am Kamin ist ein Schalter, beim Betätigen fährt der Schrank an der Stirnwand des Hauses runter und gibt eine Truhe frei. Wenn du die geknackt hast, findest darin 1500 Gold und den Schuldschein von Lutero.

Gib den Schuldschein bei Lutero ab und du bekommst 200 EXP und das Empfehlungsschreiben.

Salandril - Der Orkische Trank / Oroche a potion (1.Kapitel)

Salandril will für ein Empfehlungsschreiben, dass du für ihn einen speziellen Trank mit besonderen Effekten besorgst. Er hat gehört, dass der Trank hauptsächlich von Orks eingenommen wird, um Kraft und Ausdauer zu stärken. Und ein Jäger hat ihm erzählt, dass er einen Ork bei der Höhle vor der Stadt gesehen hat.

In 1.1 hast du die Möglichkeit, Mika zur Unterstützung mitzunehmen. Dafür erhältst du 100 EXP, musst aber 500 Gold zahlen, am Anfang des 1.Kapitels ist das eine Menge Gold.

Der Ork ist bei der Höhle links vom Osttor. Das ist zwar nur ein einfacher Orkjäger mit Armbrust, aber früh im 1.Kapitel schon eine Herausforderung. Töte ihn (70 EXP) und nimm ihm den Trank ab.

Gib den Trank bei Salandril ab und du bekommst 200 EXP und das Empfehlungsschreiben.

Den Trank kannst du Salandril für 100 Gold wieder abkaufen, Kämpfer sollten das auch machen. Für Magier sind die wegen der Manaverluste nicht so interessant. Diese orkischen Tränke sind giftig und töten dich sofort. Aber du kannst sie bei Neoras umwandeln lassen, dann bringen sie

- 1.0 : STR +3, DEX +3, Mana -10
- 1.1 : STR +2, DEX +2, Mana -20

Valentino - Regis' Schulden / Dolzhok Regisa (1.Kapitel)

Valentino ist sauer auf Regis, weil der ihn verprügelt hat und will deshalb, dass du Regis das heimzahlst. Wenn du Regis verprügelt hast, gibt es 150 EXP und das Empfehlungsschreiben.

Valentinos Empfehlungsschreiben wird von Galahad nicht akzeptiert. Deshalb überlege dir, ob du es dir wegen Valentino mit Regis verdirbst. Verprügel besser ähnlich wie in G2 DNdR Valentino (Der Klosterbruder für Idol Parwesa / The novice for Idol Parveza).

Kapitel 6b - Die verschollene Insel

Allgemeines

Im Gegensatz zu G2 endet das Game nicht nach Irdorath, die Geschichte geht weiter. Nach der Abreise von Irdorath ist das Schiff völlig überladen von dem vielen Gold, dass du dort erbeutet hast. Das Schiff gerät in einen Sturm und wegen deiner Weigerung, das Gold über Bord zu schmeissen, liegt es jetzt schwer beschädigt in einer Bucht einer unbewohnten Insel vor Anker. Du selbst hast bei dem Sturm etwas an den Kopf bekommen und lagst bewusstlos in der Kabine. Dein Kapitän informiert dich über die Lage.

Die Insel ist aus der Mod Piratenleben bekannt, dort habe ich diese Karte der Verschollenen Insel gefunden und ein bisschen bearbeitet. Die Insel ist unbewohnt, ein Teil der Mannschaft ist an Land gegangen. Das Schiff ist beschädigt und der Kapitän hat keine Ahnung, wo ihr gestrandet seid. Und dein schöner Goldhaufen im Laderaum des Schiffs ist auch verschwunden.

Kapitän - Die verschollene Insel / The forgotten island

Der Kapitän kennt die Insel nicht und hat auch keine Ahnung, wo ihr euch gerade befinden. Damit weiss er auch nicht, wohin ihr segeln müsst, wenn das Schiff wieder flott ist. Du sollst dich mal auf der Insel umschauen, ob du etwas Nützliches zur Navigation findest.

Der Turm in der Inselmitte hat keine Tür und kann nur auf andere Art betreten werden.

Das Haus der Heiler ist nur noch eine Ruine, dort findest du 1 Steintafel des Lebens I.

Das Haus der Totenwächter ist verfallen, aber sonst weitgehend intakt. Im EG rechts vom Eingang ist ein Schalter, der eine Reihe von Schaltern mit einer Stachelfalle freigibt. Der 4.Schalter öffnet eine Geheimtür im EG, der 5.Schalter eine Geheimtür im OG.

In dem Geheimraum im EG findest du im Regal 1 Steintafel des Lebens III, 1 Steintafel der Stärke II und 1 Schwarzes Erz. In der Truhe findest du 150 Alte Münzen und eine besondere Steintafel, die wie eine Seekarte aussieht. In der Truhe im Geheimraum im OG sind 2 Schwarze Perlen und weitere 200 Alte Münzen (in 1.1)

Im OG ist in der SO-Ecke ein Loch in der Mauer. Durch dieses Loch kommst du auf das Dach. Auf dem Dach ist ein funktionsfähiger Teleporter, mit dem du in den Wachtturm in der Inselmitte kommst. Ganz unten im Turm findest du u.a. 1 Steintafel der Geschicklichkeit I, 50 Alte Münzen und das Buch ‚Die Geheimnisse der Altertümlichen / Secret Ancients'. Wenn du versuchst, das Buch zu lesen, verlierst du 50% deiner HP (natürlich nicht permanent). Im 1.Stock findest du u.a. 1 Drachenwurzel. In der Truhe neben dem Teleporter sind noch 2 Schwarze Perlen.

Oben in der Pyramide hinter dem Altar findest du einen Steinstern, ein zahnradähnliches Objekt.

Vor der Trollhöhle im Norden sind 2 Trollkirschen.

Im Haus der Gelehrten findest du 1 Steintafel der Geschicklichkeit II, 1 Kronstöckl ,1 Drachenwurzel und 1 Sextanten.

Bringe dem Kapitän die Seekarte aus dem Haus der Totenwächter (500 EXP). Auf der Karte ist die Insel mit Längen- und Breitengrad eingetragen, jetzt braucht Jack noch einen Sextanten zum Navigieren. Gib ihm den Sextanten aus dem Haus der Gelehrten und du erhältst 200 EXP. Gleich danach spricht dich der Kapitän wieder an (300 EXP). Er kennt jetzt eure derzeitige Position zum Festland, wenn das Schiff repariert ist, könnt ihr nach Khorinis segeln.

Der Kapitän gibt dir jetzt eine Seekarte zurück, nicht die Steintafel aus dem Haus der Totenwächter, sondern eine Karte wie z.B. die von Khorinis. Verwahre sie gut, du wirst sie im 7.Kapitel noch brauchen.

Kapitän - Die Reparatur des Schiffes / Repair of the ship

Der Kapitän kann deine Hilfe bei der Reparatur des Schiffes anfangs nicht gebrauchen, er muss erst die Schäden begutachten. Auf jeden Fall ist das Steuerrad gebrochen.

Nach 2 Tagen weiss der Kapitän Genaueres. Er benötigt für die Reparatur des Ruders ein Zahnrad, dass er nicht selbst herstellen kann. Du sollst mal eben auf der Insel eines suchen.

Oben in der Pyramide hinter dem Altar findest du einen Steinstern, ein zahnradähnliches Objekt. Bringe das dem Kapitän, du erhältst 500 EXP. Jack baut das sofort ein, das passt, sitzt und wackelt nicht. Das Ruder ist repariert.

Beim Betreten des Laderaums - Wo ist mein Gold?! / Where my gold?!

Dein schöner Goldhaufen, den du auf Irdorath erbeutet hast, ist aus dem Laderaum des Schiffes verschwunden. Weil du bei dem Sturm einen Schlag gegen den Kopf bekommen hast und bewusstlos warst, weißt du auch nicht, wohin.

Der Kapitän tut völlig unschuldig, er hat nicht mal gewusst, dass Gold im Laderaum war, und wo das jetzt ist, weiss er natürlich auch nicht. Er meint, dass du mal die Mannschaft fragen sollst, aber die haben damit angeblich auch alle nichts zu tun.

Du kannst Gorn im Laufe der Quest Proviant / Provisions ein zweites mal auf das verschwundene Gold ansprechen. Dann sagt er dir, dass der Kapitän etwas darüber wissen müsste. Der soll jedenfalls während des Sturms auf der Suche nach seinem alten Kompass im Laderaum gewesen sein.

Der Kompass wird bereits bei deinem Gespräch mit dem Kapitän im Laderaum gespawned. Deshalb sollte man sich von Gorn lieber das Elixier der Stärke als Belohnung geben lassen. Hole dir den Kompass aus dem Laderaum und bringe ihn dem Kapitän(1000 EXP).

Jetzt erfährst du auch, wo dein Gold geblieben ist. Die Mannschaft hat es während des Sturms, als du bewusstlos warst, über Bord geworfen, weil das Schiff sonst gekentert wäre.

Diego - Die Folgen des Sturms / Consequences of a storm

Diego ist eine Landratte und hatte während des Sturms Probleme mit der Seekrankheit. Davon hat er sich immer noch nicht richtig erholt. 5 Heilpflanzen helfen ihm, du bekommst 500 EXP.

Gorn - Proviant / Provisions

Die Lebensmittelvorräte gehen zur Neige und die Mannschaft muss bereits den Gürtel enger schnallen. Da du ja sowieso ins Inselinnere willst, kannst du auch gleich ein bisschen jagen. Viecher gibt es genug auf der Insel, es werden jetzt noch zusätzlich welche gespawned. Gorn meint, 5 Dutzend Fleisch reichen aus.

Wenn du das Fleisch hast, bekommst du 250 EXP. Er will es aber nicht haben, du sollst es dem Kapitän geben. Auf dem Schiff kann es gebraten werden, er kann mit rohem Fleisch nichts anfangen. Und dann bittet er dich noch darum, dass du für ihn dann 10 Stücke gebratenes Fleisch abzweigst.

Jack nimmt das rohe Fleisch auch nicht an, du musst es ihm noch braten. Dann hast du 2 Möglichkeiten

- Du gibst Jack volle 5 Dutzend Fleisch und bekommst 500 EXP.
- Du gibst Jack nur 50 Stück Fleisch (100 EXP). Die restlichen 10 Stück gibst du Gorn (150 EXP). Jetzt kannst du bei Gorn zwischen 3 Belohnungen wählen
    - Du bekommst 2000 Gold.
    - Wenn du ihn fragst, ob er etwas Besonderes hat, gibt er dir ein Elixier der Stärke.
    - Falls du bereits den Kompass des Kapitäns gefunden hast, hast du diese Option nicht. Du kannst ihn noch einmal auf das verschwundene Gold ansprechen (200 EXP). Alles weitere siehe unter Wo ist mein Gold?! / Where my gold?!

Milten - Der Ursprung der Magie / Source of Magic

Milten spürt im Inselinnern eine starke magische Energie, die feindlich zu sein scheint. Milten ist mal ein Stück in die Insel gegangen, aber es wurde ihm zu gefährlich und er ist umgekehrt. Aber er hat einen Turm in der Inselmitte als Quelle lokalisiert. Er selbst will da nicht wieder hin, aber wenn du dort etwas findest, sollst du ihn auf dem Laufenden halten.

Du kanst zu dem Turm mitten auf der Insel raufklettern, aber das bringt dir nichts. Du kommst so nicht in den Turm. Im OG des Haus der Totenwächter (Karte) ist in der SO-

Ecke ein Loch in der Mauer. Durch dieses Loch kommst du auf das Dach. Auf dem Dach ist ein funktionsfähiger Teleporter, mit dem du in den Wachtturm in der Inselmitte kommst.

Du findest dort das Buch ‚Die Geheimnisse der Altertümlichen / Secret Ancients'. Wenn du versuchst, das Buch zu lesen, verlierst du 50% deiner HP (natürlich nicht permanent). Bringe das Buch Milten (500 EXP). Er muss sich das erstmal genau ansehen, du sollst später wiederkommen.

Bevor du jetzt Milten zu nahe kommst, solltest du speichern und dieses Save in der Höhle nicht überschreiben. Wenn du in der Höhle stirbst und ein Save lädst, kann es vorkommen, dass Milten dann nicht da ist. Das hat dann zur Folge, dass du die Höhle nicht mehr verlassen kannst. Es kann auch vorkommen, dass Milten die Höhle nicht mit dir zusammen verlässt.

Am nächsten Tag spricht Milten dich an, er hat jetzt herausgefunden, wie man das Buch öffnen kann. Er fragt noch, ob du bereit bist und öffnet dann das Buch. Dadurch werdet ihr in eine unbekannte Höhle teleportiert. Es gibt dort einen Teleportstein, aber den kannst du nicht benutzen, du bekommst eine Meldung, dass die Magie dieses Ortes das verhindert. Du machst dich jetzt mit Milten auf die Suche nach einem Ausgang.

Dabei triffst du auf 2 Geisterdämonen und eine kleinere Version des Schläfers. Locke am besten erstmal die beiden Dämonen an, die werden sonst von dem Schläfer gegrillt und dir entgehen je 600 EXP. Der Schläfer ist ein harter Brocken. Milten macht bei dem mit seinen Feuerbällen keinen sichtbaren Schaden. Ich habe ihn mit dem Schwert gekillt, mit Speedring und ein paarmal heilen geht das. Der Schläfer ist ein Bossgegner, du bekommst 10000 EXP + Bossgegnerbonus Stufe 4.

Nach dem Kampf spricht dich Milten an und fragt, ob es dir gut geht, du bekommst 1000 EXP. Du kannst nun mit Milten zum Teleporter gehen, der funktioniert jetzt wieder. Du kommst in der Ruine des Haus der Heiler an. Milten ist nicht dabei, der steht gleich wieder am Strand.

Dort sprichst du ihn an und bekommst 200 EXP. Die feindliche magische Energiequelle auf der Insel ist versiegt. Du hast bei Milten jetzt eine neue Gesprächsoption und kannst dir das Buch zurückgeben lassen. Beim Lesen des Buches erhältst du in 1.0 200 HP und in 1.1 100 HP.

Lester - Die ungewöhnliche Pflanze / Unusual Plant

Wenn du auf der Insel eine Rote Sumpfkrautpflanze gefunden hast, zeigst du die Lester (100 EXP). Der findet sie interessant und will sie studieren, wenn du noch mehr Pflanzen findest, sollst du sie ihm bringen. Die Fundorte habe ich in dieser Karte eingezeichnet.

Es gibt auf der Insel weitere 10 Pflanzen. Wenn du die Lester gibst, bekommst du für jede Pflanze 100 EXP. Lester braucht 5 Pflanzen, danach nimmt er auch keine mehr an. Deshalb gibst du ihm die Pflanzen am besten erst, nach dem du die Insel komplett abgesucht hast. Dann muss Lester die Pflanzen erst einmal weiter studieren.

Nach 2 Tagen ist Lester fertig. Das Rote Sumpkraut soll ähnlich wie der Schwarze Weise aus Cor Khaloms Hütte wirken, aber viel heftiger. Du bekommst von Lester einen Stengel und 100 EXP. Wenn du den Stengel rauchst, bekommst du +3 Mana. Danach legst du dich am besten erst mal hin, so kann man nicht rumlaufen.

Beim Betreten der Höhle am Wasser - Erzvorkommen / Deposits of Ore

In der Höhle am Wasser nördlich des Lagers (Karte) gibt es grosse Erzvorkommen (hacken kannst du das Erz nicht), viele Crawler und eine Crawlerkönigin (400 EXP + Bossgegnerbonus Stufe 1).

Du kannst jetzt dem Kapitän von der Höhle mit dem Erz erzählen und bekommst 500 EXP. Du kannst damit auch warten, bis du die zweite Erzhöhle gefunden hast.

- Wenn du ihm von beiden Höhlen gleichzeitig berichtest, erhältst du 1000 EXP.
- Erzählst du ihm nacheinander von den Höhlen, bekommst du insgesamt 750 EXP.

Der Kapitän bezweifelt noch, dass es auf der Insel tatsächlich so grosse Mengen Erz gibt. Du sollst die Insel erforschen und, wenn du noch mehr findest, ihm berichten.

Mitten auf der Insel findest du beim Haus der Heiler noch eine Höhle mit Erz. Der Eingang ist gut versteckt hinter Ranken, ähnlich wie bei der Feuerprüfungshöhle. Aber direkt vorm Eingang der Höhle liegt einer von den zwei Schattenläufern auf der Insel, den müsstest du so problemlos finden.

Du bekommst wieder einen neuen Tagebucheintrag, in dem steht, dass du jetzt wegen den grossen Erzvorkommen sicher bist. Am Ende der Höhle ist ein spezieller Erzbrocken, den du benutzen kannst, aber ohne ein Ergebnis.

Erzähle dem Kapitän von der zweiten Erzmine (250 EXP) oder aber von beiden Minen gleichzeitig (1000 EXP). Er will dir aber immer noch nicht so richtig glauben, dass es auf der Insel grosse Erzvorkommen gibt. Auf die Insel gehen und es sich selbst anschauen will er nicht, er hat zuviel mit den Reparaturen am Schiff zu tun. Du sollst auf der Insel ein Stück Erz hacken und es ihm bringen.

Jetzt kannst du in der Höhle beim Haus der Heiler aus dem besonderen Erzbrocken ein Stück Erz hacken. Wenn du das dem Kapitän zeigst, ist er auch endlich von den Erzvorkommen auf der Insel überzeugt (300 EXP). Du erhältst jetzt die Quest Die Rückkehr / Returning.

Kapitän - Die Rückkehr / Returning

Nachdem du bewiesen hast, dass es auf der Insel reiche Vorkommen an Magischem Erz gibt, stellt sich die Frage, wie es jetzt weitergeht.

- Der Kapitän lehnt es ab, die Vorkommen selbst abzubauen. Erz ist schwer und das Schiff ist nicht in dem Zustand, eine grössere Ladung zu befördern. Ausserdem will niemand aus der Mannschaft als Buddler arbeiten.

- Du könntest versuchen die Insel zu verkaufen. Aber wer will die und hat so viel Gold? Vielleicht kaufen sie die Paladine.
- Du kehrst nach Khorinis zurück und informierst Lord Hagen über die Erzvorkommen. Die Paladine benötigen für den Krieg gegen die Orks ja dringend Magisches Erz.

Der Kapitän entscheidet, dass das Beste ein demokratischer Merheitsbeschluss ist. Du sollst die Mannschaft nach ihrer Meinung fragen. Du kannst die Entscheidung bei den Dialogen mit den einzelnen Mannschaftsmigliedern beeinflussen

Diese Abstimmung hat Folgen im 7.Kapitel. Dazu später mehr. Hier noch die EXP von den einzelnen Besatzungsmitgliedern für Verkauf / kostenlose Überlassung. Danach sind eigentlich nur Wolf und Biff für einen Verkauf, Lares, Milten und Bennet wollen einfach nur zurück nach Khorinis.

Lee	50/100
Pedro	50/100
Vatras	50/200
Girion	50/100
CorAngar	50/100
Lester	50/100
Diego	100/100
Gorn	100/100
Biff	100/50
Wolf	100/50
Lares	100
Milten	50
Bennett	50

Bei Pedro gibt es noch eine Besonderheit. Wenn du die Gesprächsoption zur kostenlosen Überlassung wählst, kriegst du die Quest Unschuldig / Innocent.

Du teilst dem Kapitän die Entscheidung der Mannschaft mit. Je nach Ausgang erhältst du unterschiedliche Belohnungen von ihm und später von Lord Hagen.

- Wenn die Entscheidung lautet, den Paladinen zu helfen, bekommst du 1500 EXP. Von Lord Hagen gibt es weitere 2000 EXP.
- Wenn dafür gestimmt wurde, die Insel zu verkaufen, gibt es 750 EXP. Lord Hagen bezahlt dann später 10000 Gold dafür.

- Ist die Abstimmung unentschieden ausgegangen, erhältst du 500 EXP. Bei Lord Hagen hast du dann die Möglichkeit, 2000 EXP oder 10000 Gold zu bekommen.

Wenn das Schiff inzwischen repariert ist und du dem Kapitän die Seekarte und den Sextanten besorgt hast, bist du jetzt bereit zur Abreise und erhältst die Quest Versammle die Mannschaft / Gathering of a team.

Kapitän - Versammle die Mannschaft / Gathering of a team

Nachdem das Schiff wieder seetüchtig ist und die Mannschaft entschieden hat, nach Khorinis zu segeln, musst du die Leute am Strand benachrichtigen. Die wollen bestimmt mit, und der Kapitän segelt ohne die sowieso nicht los.

Du sagst Cor Angar, Gorn, Diego, Lester und Milten, dass sie zurück aufs Schiff kommen sollen und bekommst bei jedem 50 EXP. Dann schwimmst du zurück zum Schiff und sagst dem Kapitän, dass es losgehen kann (500 EXP). Wenn du die Kapitänskajüte betrittst, werden die Anker gelichtet. In Khorinis erwartet dich eine böse Überraschung.

In der Kaptitänskajüte taucht überraschend Pyrokar auf. Die Insel Khorinis ist von den Orks besetzt worden, die Stadt wurde eingenommen und die Bewohner abgeschlachtet. Das Kloster der Feuermagier wird belagert, Onars Farm und Fort Azgan sind noch unbehelligt geblieben.

Du erhältst die Quest Der Krieg mit den Orks / War with orks, die bei den Lösungen des 7.Kapitels beschrieben wird.

Pedro - Unschuldig / Innocent

Diese Quest bekommst du nur, wenn du bei Pedro bei der Mannschaftsbefragung wegen der Rückkehr nach Khorinis die Option, den Paladinen das Erz kostenlos zu überlassen, gewählt hast. Dabei hast du ihm versprochen, ein gutes Wort bei den Feuermagiern für ihn einzulegen. Das kannst du bei der Ankunft in Khorinis gleich in der Kapitänskajüte machen. Dort erscheint völlig überraschend Pyrokar und unterrichtet dich vom Fall Khorinis. Dabei kannst du ihn auch auf Pedro ansprechen (150 EXP). Pyrokar will, dass du ins Kloster kommst und seine Unschuld beweist

Im Kloster hast du dann bei Pyrokar 3 Gesprächsoptionen.

- Wenn du zu Pedros Verteidigung nichts vorbringen kannst, ist die Quest gescheitert.
- Wenn du Pyrokar sagst, dass er dir einfach glauben soll, dass Pedro unschuldig ist, bekommst du 500 EXP.
- Wenn du Pedro verteidigst, will Pyrokar Pedro vergeben. Das lässt er sich mit 5000 Gold aber gut bezahlen. Dafür erhältst du aber 2500 EXP.

Kapitel 7 - Die Rückkehr

Allgemeines

In Kapitel 7 kommst du nach Irdorath über einen kleinen Umweg über die Verschollene Insel wieder nach Khorinis zurück. Dort erwartet dich ein Schock. Die Orks sind in Massen über den Pass nach Khorinis gekommen und haben die Stadt eingenommen und die Bevölkerung getötet. Nur wenige konnten in die Gebiete, die die Orks nicht besetzt haben, entkommen. Der gesamte Westen von Khorinis ist in Orkhand und nur einige Gebiete im Osten sind noch frei.

Du erhältst gleich bei deiner Ankunft von Pyrokar die Quest Der Krieg mit den Orks / War with orks. Die wird dich auch bis fast zum Ende der Mod beschäftigen. Deshalb habe ich aus dieser Quest etwas Ähnliches wie einen Walkthrough gemacht. Da stehen ein paar Sachen drin, die eigentlich nicht zur Quest gehören. Aber da findest du Verweise auf alle Quests des 7.Kapitels und solltest so problemlos durchkommen.

Pyrokar - Der Krieg mit den Orks / War with orks

Du solltest in der Zeit von der Ankunft in Khorinis bis du mit allen in der Mannschaft gesprochen und deine Teleportrunen verteilt hast, kein Save anlegen und wieder laden. In 1.0 haben die Orks in dem Fall das Schiff angegriffen und die Mannschaft getötet bzw. gefangen genommen. In 1.1 sieht man die Orks zwar nicht mehr, das Ergebnis ist aber das gleiche. Die Mannschaft ist dann von Bord und zum Teil getötet oder gefangen.

Bei der Rückkehr im Hafen von Khorinis erscheint Pyrokar in der Kapitänskabine. Er bringt schlechte Neuigkeiten. Die Orks sind in Scharen durch den Pass gekommen und haben den grössten Teil der Insel besetzt. Die Stadt wurde eingenommen und die Bewohner abgeschlachtet. Lord Hagen musste der Übermacht weichen und hat sich mit den Paladinen nach Fort Azgan zurückgezogen.

Das Fort, Onars, Akils und Bengars Höfe, das Jäger- und Sektenlager sowie das Kloster der Feuermagier sind noch nicht eingenommen worden. Das Kloster wird allerdings belagert und sie können nicht mehr allzu lange standhalten.

Pyrokar meint, dass die einzige Chance für die Menschen auf Khorinis die Paladine sind. Er will, dass du dich zum Fort durchschlägst, um zu erkunden, in welchem Zustand die Paladine sind und was sie planen.

Er warnt dich, dass die Stadt besetzt ist und man da nicht so einfach durchkommt. Es wird also schwierig, das Schiff zu verlassen. Um dich sorgt er sich nicht, aber um die Mannschaft, er gibt dir die Quest Die Falle / Trap.

Nachdem du diese Quest erledigt hast, gehst du von Bord. In der Stadt hat bis auf Gaspar im Knast (und evtl. Kanthar im Hotel, der getötet wird, wenn er das Hotel verlässt) nie-

mand überlebt. Allerdings sind von einigen Leuten keine Leichen aufzufinden, ein paar Leute sind dem Gemetzel entronnen. Falls Mitglieder deiner Mannschaft gefangen genommen wurden, findest du sie auch im Knast, kannst ihnen aber erstmal nicht helfen. Du kannst sie erst nach der Befreiung von Khorinis da rausholen. Eine Besonderheit gibt es bei Wolf, dazu später mehr.

Mit den Orks in der Stadt und in der Umgebung kannst du nicht kämpfen, dabei wirst du vom Blitz getroffen. Du erhältst dann die Quest Seltsame Sachen / Strange things. Du wirst auch vom Blitz getroffen und erhältst diese Quest, wenn du dich einer der grossen Suchendenstatuen näherst, die beim Leuchtturm, auf Sekobs Hof und auf dem Weg zum Kloster errichtet worden sind (500 EXP).

Von Diego auf Onars Hof erhältst du die Quest Verlässliche Leute / Reliable people, bei der du Cavalorn helfen musst. Im Haus von Akil sind Thorus und Scatty, an der Steinbrücke zur Taverne steht Cavalorn Wache. Von Cavalorn bekommst du die Quest Hilfe für Cavalorn / Help Kavalornu. Diese beiden Quests hängen zusammen, du kannst die von Cavalorn aber auch ohne die von Diego bekommen.

Im Kloster triffst du Vatras, Myxir, Milten und Pedro wieder. Auch Daron und Isgaroth haben sich ins Kloster gerettet. Vatras gibt dir die Quest Nachricht über die Gefahr / Message about danger.

Bei Pyrokar kannst du jetzt die Quest Unschuldig / Innocent abschliessen. Und du kannst ihn auf die Hüter ansprechen (siehe Die Hüter / Keepers).

Lord Hagen, Albrecht, Ingmar, Lord Andre und Wulfgar haben sich in Fort Azgan in Sicherheit gebracht. Lord Hagen ist jetzt der Anführer im Fort. Sage Lord Hagen, dass du von Pyrokar kommst, der wissen will, wie die Lage bei ihm ist (200 EXP). Lord Hagen hat bei der Verteidigung von Khorinis 1/3 seiner Leute verloren und verfügt jetzt nur noch über ca. 50 Paladine. Er will sich in Fort Azgan verschanzen und erstmal seine Wunden lecken.

Du machst den Vorschlag, dass die Paladine sich mit allen Überlebenden wie den Söldnern und der Sekte vereinen und gemeinsam die Orks bekämpfen sollen. Nach längerer Diskussion stimmt Lord Hagen zu, das wenigstens zu überdenken. Und gibt dir die Quest Paladine im Minental / Paladins in the Valley of Mines. Lord Hagen lässt erst wieder mit sich über die Vereinigung der Überlebenden reden, wenn du diese Quest erledigt hast.

Du kannst Lord Hagen auch auf die Verschollene Insel ansprechen und erhältst die Belohnung wie in Die Rückkehr / Returning beschrieben. Dabei gibst du ihm die Seekarte zur Verschollenen Insel, weitere Folgen hat das vorerst nicht.

Wenn du die Quest Paladine im Minental / Paladins in the Valley of Mines erledigt hast, trifft Lord Hagen seine Entscheidung (500 EXP). Er will seine Paladine mit den anderen

Überlebenden zum Endkampf mit den Orks vereinen. Die einzelnen Gruppen musst natürlich du zur Zustimmung überreden.

Saturas stimmt sofort zu, die Paladine beim Kampf gegen die Orks zu unterstützen (500 EXP). Wenn gleichzeitig noch die Quest von Vatras Nachricht über die Gefahr / Message about danger läuft, bekommst du 1000 EXP, weil du dabei auch Vatras Botschaft überbringst.

Die Wassermagier können aber nicht sofort los, sie müssen vorher noch ein Reinigungsritual im Adanostempel durchführen und du erhältst die Quest Das Reinigungsritual / Ritual of illumination. Nach dem Ritual ist Saturas bereit, den Paladinen zu helfen, wenn es zum Endkampf kommt.

Wenn du Greg sagst, dass die Paladine Unterstützung beim Kampf gegen die Orks benötigen, erhältst du 500 EXP und die Quest Die Forderung der Piraten / Condition of pirates. Es ist sehr wichtig, dass du die Piraten überzeugst, mitzumachen.

Wenn du Falk fragst, ob die Jäger nicht auch in Lord Hagens Armee eintreten und gegen die Orks kämpfen wollen, bekommst du die Quest Rüstungen für die Jäger / Armour of hunters. Wenn du Falk die Rüstungen geliefert hast, sind die Jäger bereit, mitzumachen.

Baal Orun ist auch einverstanden, mitzumachen (400 EXP). Letztendlich sollen das aber die Templer entscheiden. Du musst mit GorNaKosh reden und bekommst die Quest Überlegenheit durch Geschwindigkeit / Advantage in speed. Wenn du ihm die Geschwindigkeitstränke besorgt hast, nimmt auch die Sekte am Endkampf teil.

Frage Lee, ob die Söldner und Drachenjäger auch beim Kampf gegen die Orks mitmachen (500 EXP). Lee ist grundsätzlich einverstanden, will aber, dass seine Leute mit Erzschwertern ausgerüstet werden, du bekommst die Quest Erzwaffen für die Söldner / The ore weapon for mercenaries. Wenn du die Erzschwerter für Lee beschafft hast, sind die Söldner bereit.

Pyrokar sagt auch sofort die Unterstützung der Feuermagier beim Kampf gegen die Orks zu (500 EXP). Aber zuerst muss Pyrokar das Problem mit den Hütern lösen.

Für jede der überzeugten Gruppen erhältst du von Lord Hagen 500 EXP. Wenn du alle Gruppen (oder auch nicht, bei den Wassermagiern und Piraten ist das möglich) überzeugt hast, ist Lord Hagen bereit, sich zum Endkampf zu stellen. Die Gruppen sollen sich auf Onars Hof versammeln. Er schickt Boten zu allen. Nur das Kloster ist problematisch, weil es belagert wird. Die Feuermagier musst du persönlich unterrichten.

Von Pyrokar bekommst du 1000 EXP, wenn du die Nachricht vom Treffpunkt von Lord Hagens gemischter Truppe überbringst. Die Feuermagier wollen sich baldmöglichst anschliessen. Jetzt hat Pyrokar beim Studium seiner alten Manuskripte auch endlich ein Mittel gefunden, wie man die Hüter ausschalten kann.

Auf Onars Hof haben sich inzwischen alle Gruppen bis auf die Feuermagier versammelt. Das Oberkommando hat Lord Hagen wegen dessen Erfahrung als General an Lee über-

geben. Lee erklärt dir seinen kompletten Schlachtplan. Greg steht da jetzt übrigens in Paladinrüstung.

Es geht weiter mit der Quest Die Hüter / Keepers.

Nachdem die Hüter weg sind, sind die Suchendenstatuen verschwunden. Merkwürdigerweise wirst du trotzdem noch vom Blitz getroffen, wenn du einen Ork angreifst. Du musst erst den Endkampf gegen die Orks machen.

Speicher sicherheitshalber vor dem Endkampf. Falls du ihn verlierst, kannst du die Mod nicht beenden. Ich habe die Erfahrung gemacht, dass es sehr unwahrscheinlich ist, den Endkampf gegen die Orks zu verlieren, wenn alle Gruppen mitmachen. Selbst wenn ich aktiv die Orks unterstützt habe, habe ich das nicht geschafft. Ich habe aber auch schon gehört, dass jemand 3x hintereinander verloren und erst dann gewonnen hat. Keine Ahnung, wie der das gemacht hat.

Auf dem Feld vor Onars Hof sind beide Armeen angetreten, auch die Feuermagier sind jetzt da. Lee sagt dir, dass du deinen Platz neben Gorn einnehmen sollst. Wenn du das gemacht hast, bläst der Orkgeneral auf seinem Horn und die Orks greifen auf breiter Front an.

Nach dem gewonnenen Kampf spricht Lee dich an und du bekommst 5000 EXP. Lee wurde dabei allerdings schwer verletzt. Das musst du Lord Hagen sagen, der kümmert er sich um den Transport auf die Farm und die Pflege von Lee. Dann fragst du ihn, wie es weitergeht. Lord Hagen will sich jetzt auf Onars Hof einigeln. Du sollst die Orks auf Khorinis beunruhigen und bekommst die Quest Töte so viele du kannst! / Kill how much you can. Ab jetzt stehen die Orks nicht mehr unter dem Schutz der Hüter und du kannst sie überall in Khorinis angreifen.

Nach dem Sieg über die Orks kannst du mit Diego, Milten, Gorn und Lester darüber sprechen, du bekommst bei jedem 200 EXP. Wenn du die Leichen auf dem Schlachtfeld plünderst, findest du bei dem Orkgeneral 1 Drachenwurzel und bei einigen Paladinen Goblinbeeren.

Wenn du jetzt zu Pyrokar gehst, spricht der dich an und du kannst ihm sagen, dass du die Hüter erledigt hast und du bekommst 3000 EXP. Aber Pyrokar hat bereits das nächste Problem, du bekommst die Quest Die Runenmagie / Runnaya magic.

Danach schickt Pyrokar dich zu Lord Hagen, du sollst ihn darüber informieren, dass jegliche Runenmagie nicht mehr funktioniert. Lord Hagen ist geschockt, als er das hört (300 EXP). Er meint, ohne Magie und magisches Erz ist der Kampf gegen die Orks verloren. Du kannst ihn jetzt auf die Seekarte zur Verschollenen Insel ansprechen. Die hast du ihm bereits früher in Fort Azgan gezeigt oder aber du machst es jetzt. Du erhältst jetzt von Lord Hagen die Quest Nachrichten für den König / The message for king.

Du hast Lord Hagen die Seekarte zur Verschollenen Insel gezeigt und ihm von den reichen Vorkommen an magischem Erz berichtet. Um den Krieg gegen die Orks doch noch gewinnen zu können, müsste König Rhobar informiert werden, damit der das Erz abbauen lässt. Aber die Stadt und der Hafen sind von den Orks besetzt. Ohne Schiff kann Rhobar nicht benachrichtigt werden. Du erklärst dich bereit, das Schiff zu befreien und bekommst die Quest Die Befreiung von Khorinis / Clearing Khorinisa.

Wenn du die Meldung bekommen hast, dass Khorinis komplett befreit ist, geht es mit der Quest Nachrichten für den König / The message for king weiter. Das ist dann auch das Ende von Die Rückkehr.

Dagot - Die Hüter / Keepers (1.Kapitel)

Diese Quest erhältst du gleich zu Beginn des Spiels in Xardas Turm von dem Hüter Dagot, aber erst jetzt im 7.Kapitel geht es hier weiter. Wenn du die Hüterquests abgeschlossen hast, hast du auch eine Teleportrune zu den Hütern erhalten. Falls du die Hüterquests nicht abgeschlossen hast, hast du eine Teleportrune auf Irdorath gefunden, die Dagot dort hinterlassen hat.

Die Teleportrunen funktionieren, aber du kommst im 7.Kapitel erstmal nicht mehr zu den Hütern. Wenn du dahin teleportierst und ein kurzes Stück vorwärts gehst, wirst du vom Blitz getroffen und bist tot.

Pyrokar ist der Meinung, dass die Hüter nur ein Mythos sind. Aber er glaubt dir dann doch, dass du auf Irdorath einen der Hüter getroffen hast (1000 EXP). Du erzählst ihm von den Plänen der Hüter, die Dagot dir im Glauben, dass die 4 Dämonen dich töten werden, verraten hat.

Pyrokar ist entsetzt, dass die Hüter die Götter und damit auch die Welt zerstören wollen. Und dass selbst die Götter zu schwach sind, das zu verhindern. Er will alte Manuskripte in der Geheimbibliothek des Klosters studieren, in der Hoffnung, dort etwas zu finden, das gegen die Hüter als Waffe verwendet werden kann.

Jetzt musst du erstmal mit der Quest Der Krieg mit den Orks / War with orks weitermachen und die Überlebenden zum Endkampf gegen die Orks vereinen.

Nachdem du für Lord Hagen die überlebenden Gruppen zusammengetrommelt hast und die Nachricht vom Treffpunkt überbringst, hat Pyrokar beim Studium seiner alten Manuskripte auch endlich ein Mittel gefunden, wie man die Hüter ausschalten kann.

Mit Hilfe der Götter kannst du die Hüter besiegen. Die 3 Götter Adanos, Innos und Beliar allein sind allerdings zu schwach dafür. Du musst nach einem weiteren Gott suchen.

Da kommt ja nur einer infrage, Netbeks Gott, der den Wald hinterm Orkzaun geschaffen hat. Wenn du Netbek fragst, ob sein Gott die Hüter besiegen kann, verneint er (1000

EXP). Er erklärt dir, dass du der einzige bist, der die Hüter besiegen kann, weil du ein Auserwählter der Götter bist.

Frage ihn, wie sein Gott dir helfen kann (1000 EXP). Du musst zuerst an den Schreinen der Götter um deren göttliche Macht bitten. Wenn du das erledigt hast, musst du dir eine spezielle magische Waffe bauen. Die Zutaten sind seltene Artefakte. Welche das sind und wo du sie findest, will er dir erst sagen, wenn du die Macht der Götter hast.

- Am Beliarschrein bekommst du STR +300 und DEX +300, ausserdem 500 EXP.
- Am Innosschrein bekommst du +150 auf alle Schutzwerte sowie 500 EXP.
- Für Adanos Macht musst du in den Adanostempel in Jharkendar. Wo die Wassermagier das Ritual der Reinigung vollzogen haben, erhältst du die Macht Adanos, HP +1500 und Mana +1500, und 500 EXP.

Wenn du die Macht der 3 Götter hast, gehst du wieder zu Netbek und bekommst 1000 EXP. Jetzt verrät er dir, wie du an die Waffe kommst, mit der du die Hüter besiegen kannst. Für Kämpfer ist das ein Schwert, für Magier eine Rune.

Du benötigst in beiden Fällen 4 seltene Artefakte, die du alle bereits im 1. und 2.Kapitel finden kannst.

- 1 Stück vom Schattengolem (im Turm von Asheron, der neue Turm nördlich von Jacks Leuchtturm 500 EXP + Bossgegnerbonus Stufe 2)
- 1 Auge eines Steinpumas (in Jharkendar, wenn du bei den beiden Säulen hinter der Tempelruine mit dem Teleporter zum Goldenen Drachen auf die Felsen kletterst 500 EXP + Bossgegnerbonus Stufe 1)
- 1 Feuerkristall (Geist des Feuers bei der 4.Hüterquest 1000 EXP + Bossgegnerbonus Stufe 2)
- 1 Wasserperle (Geist des Wassers bei der 9.Hüterquest 500 EXP)

Eigentlich müsstest schon alles gefunden haben, aber für den Fall, dass dir etwas abhanden gekommen ist oder du etwas verkauft hast, werden die Artefakte jetzt wieder gespawned, teilweise sogar mehrfach. Ausserdem wird der Fokus für die Magier und 11 Schwarzes Erz für die Kämpfer gespawned.

- Schattengolem (1000 EXP) Gleich nach dem Eingang in die Orkstadt ist links im Gang eine kleine, finstere Höhle
- Schattengolem (1000 EXP) Im Tal der Schatten in der Höhle, wo in Khorinis das Sektenaussenlager bei der Feuerprüfungshöhle ist
- Geist des Feuers (1000 EXP) Im Tal der Schatten am Lavafluss
- Geist des Feuers (1000 EXP) Im Schläfertempel bei dem Haus mitten im Lavasee

- Geist des Wassers (1000 EXP + Bossgegnerbonus Stufe 2) Auf einer kleinen Felsinsel hinter Xardas Versunkenem Turm
- Geist des Wassers (1000 EXP + Bossgegnerbonus Stufe 2) Auf einer der Inseln im Sumpf
- Steinpuma (500 EXP) Beim Haus der Totenwächter über die zerstörte Brücke

Beim Geist des Feuers gibt es in beiden Fällen Probleme. Der im Schläfertempel klebt an der Decke und ist nicht bereit, da runter zu kommen (ist mit dem PEP V07 gefixed). Der im Tal der Schatten steht an einer unzugänglichen Stelle und ist weder mit Fernwaffen noch mit Magie zu erreichen. Ich habe ihn schliesslich von den Felsen mit dem Bogen erwischt, dann lief er mitten auf den Lavafluss und war erreichbar. Lonewulf ist mit dem Elixier der Unsterblichkeit von Netbek über den Lavafluss gelaufen.

Als Magier brauchst du zusätzlich einen Fokus. Netbek weiss nicht, wo du ihn finden kannst. Er meint, er wäre noch im Sumpflager, aber den hast du ja in G1 den Wassermagiern gegeben. Deshalb sollst du jetzt bei denen danach suchen.

Du kannst Saturas auf den Fokus ansprechen (500 EXP). Der erzählt dir, dass für die Errichtung der Barriere 6 Foki erstellt worden sind. Der 6.Magier war Xardas und hat nicht teilgenommen. Deshalb musst du mal in Xardas Turm nachsehen. Im EG des Turms im Minental findest du ihn dann auch. Jetzt kannst du am Runentisch die Rune zum Kampf gegen die Hüter bauen und bekommst dabei 500 EXP.

Als Kämpfer brauchst du zusätzlich eine Klinge, die du aus schwarzem Erz schmieden musst. Dann musst du die Erzklinge mit den Artefakten vereinen. Dazu musst du dir von den Feuermagiern eine Spruchrolle besorgen, mit der du die magische Energie der Artefakte auf die Klinge übertragen kannst.

Du kannst Netbek noch fragen, wie du die Klinge schmieden kannst. Er meint, das geht wie bei einer normalen Erzklinge. Falls du das nicht gelernt hast, sollst du mit Darrion sprechen, der bringt dir das bei. Darrion kannst du auch nach Schwarzem Erz fragen, aber er weiss auch nicht, wo man das finden kann. Er meint, die Orks müssten das wissen.

Nein, diesmal ist es nicht Ur-Shak. Falls Ur-Trall bei dir jetzt noch am Leben ist, verrät er dir, dass es im Tal der Schatten Schwarzes Erz zu finden gibt. Falls du nicht genug Schwarzes Erz hast, dies sind die Fundorte im Tal der Schatten

- beim Teleporter auf der Pyramide
- hinter dem Gebäude auf der Pyramide
- 2 Stück in der Höhle, wo in Khorinis das Sektenaussenlager bei der Feuerprüfungshöhle ist

- 3 Stück in der Höhle beim Eingang in die Stadt der Toten
- In der Höhle am Lavafluss
- Vor der Feuerprüfungshöhle
- An der Brücke zur Feuerprüfungshöhle
- Links vom Aufgang zum Trollplateau

Wenn du genug schwarzes Erz hast, kannst du dir jetzt einen Einhänder (STR 180, DMG 200, Radius 100) oder einen Zweihänder (STR 200, DMG 230, Radius 120) daraus schmieden. Wenn du genug Erz hast, kannst du dir natürlich auch beide schmieden. Du bekommst aber nur eine Spruchrolle zum Aufwerten des Schwerts von Pyrokar.

Wenn du Pyrokar nach der Spruchrolle fragst, bekommst du sie natürlich nicht sofort (500 EXP). Erst meint Pyrokar, er brauche 3 Tage, dann sagt er, dass du am nächsten Tag wiederkommen sollst.

Pyrokar braucht dann doch 3 Tage, bis die Spruchrolle Carry of Energy fertig ist (500 EXP). Du musst das schwarze Erzschwert, dass du aufwerten willst, als Waffe anlegen und dann die Spruchrolle lesen. Das Schwert wird jetzt zum Zorn der Schöpfer. Der Einhänder macht jetzt 400 DMG + 400 Magieschaden, beim Zweihänder sind es 500 DMG + 500 Magieschaden.

Jetzt bist du bereit für den Kampf gegen die Hüter. Wenn du jetzt dahin teleportierst, kannst du zu ihnen gehen und wirst nicht mehr vom Blitz erschlagen.

Du solltest jetzt ein Save anlegen und während dem Kampf mit den Hütern nicht überschreiben. Wenn du mit mehreren Hütern gleichzeitig kämpfst, kann es vorkommen, dass einer durch 'friendly fire' umkommt. Der fehlt dann auf deinem Konto und du kannst die Quest und Mod nicht mehr abschliessen.

Die beiden Haradrim vor den Hütern bringen je 1000 EXP, der in dem Raum, in den man mit dem Teleporter kommt, war bei mir unsterblich. Für Tarinaks bekommst du 1000 EXP + Bossgegnerbonus Stufe 2.

Für jeden Hüter, den du tötest, gibt es 5000 EXP, nur Stonnos ist erstmal nicht da. Du kannst die Hüter recht gut vereinzeln, der Kampf ist nicht sehr schwierig. Leichen bleiben nicht liegen, die verschwinden einfach. Wenn du die Hüter getötet hast, gehst du Richtung Ausgang. Dort kannst du jetzt durch die Tür in der rechten Wand gehen. Dort befinden sich 2 weitere Haradrim (je 1000 EXP) und hinter denen Stonnos.

Der spricht dich an (5000 EXP) und erklärt dir, dass du die Hüter nicht besiegen kannst, sie sind unsterblich. Du hast lediglich einen Aufschub erkämpft. Du hast sie jetzt nur von dieser Welt vertrieben, aber sie ziehen sich nur in die Hallen von Wakchan zurück und kommen wieder. Dann erschlägst du ihn und bekommst weitere 5000 EXP.

Damit sind die Hüter besiegt. Jetzt geht es weiter mit Der Krieg mit den Orks / War with orks.

Nach dem Kampf gegen die Orks spricht dich Pyrokar an, du kannst ihm sagen, dass du die Hüter erledigt hast und bekommst 3000 EXP. Von Netbek gibt es auch noch 500 EXP, wenn die Hüter weg sind.

Pyrokar - Die Falle / Trap

Die Mannschaft kann das Schiff nicht verlassen, die Stadt ist voll mit Orks. Pyrokar schlägt vor, dass du ihnen deine Teleportrunen überlassen sollst, um sich in Sicherheit zu bringen. Aber nicht die zum Kloster und zum Pass, da stehen starke Orkkräfte. Du sollst dir genau überlegen, wem du welche Rune gibst.

Um Vatras, Milten und Pedro brauchst du dich nicht zu kümmern, die nimmt Pyrokar mit ins Kloster der Feuermagier.

Dies sind die Chancen der anderen, zu entkommen, wenn du ihnen keine Teleportrune gibst. Hab noch Probleme mit meiner Tabelle, deshalb verlinke ich erstmal die Tabelle von Lonewulf.

- Um Diego, Gorn, Lester und Lee brauchst du dir keine Sorgen machen, die kommen auf jeden Fall durch.
- Girion kommt mit Sicherheit nicht durch, er wird gefangen oder stirbt.
- Cor Angar oder Lester kannst du keine Rune geben, weil die ingame noch nie gesehen wurde.
- Lares kannst du nur dann eine Rune geben, wenn du Lee nicht mit nach Irdorath genommen hast. Lee will sich wie Gorn und Biff durchkämpfen und nimmt Lares dann mit.

Du hast also nur 2 Teleportrunen zum Verteilen, die zum Sektenlager gibt es nicht. Im Idealfall verteilst du sie so, dass alle durchkommen, ohne gefangen zu werden oder zu sterben. Dieser Idealfall tritt aber nur dann ein, wenn du Girion nicht mit an Bord hattest, da der mit Sicherheit nicht durchkommt.

Es gibt einen Bug bei Jorgen und Jack (1.0) bzw. nur Jack (1.1) (ist mit PEP V07 gefixed). Wenn du denen die Rune zur Taverne geben willst, wird tatsächlich die Rune zu Onars Hof übergeben.

Ich habe es bei meiner Besatzung so gemacht: Zuerst Bennett die Rune zu Onars Hof gegeben (500 EXP). Dann Jack ‚eine Rune gegeben', es wird ja nicht tatsächlich eine übergeben, weil Bennett die bereits hat (1000 EXP). Und zuletzt die Rune zur Taverne Diego gegeben (200 EXP).

Wenn du mit allen aus der Mannschaft gesprochen hast, ist sie bereit, das Schiff zu verlassen. Wenn du speicherst und den Spielstand gleich wieder lädtst, ist die Mannschaft verschwunden. Dann schau mal ins Gefängnis, wie es ausgegangen ist.

Du kannst später auf Onars Hof Diego, Gorn, Lester oder Lee auf die Flucht vom Schiff ansprechen und bekommst

- Im Idealfall, wenn niemand gefangen oder getötet wurde, 2000 EXP. Wenn du Girion in der Mannschaft hattest, ist das nicht möglich, da der auf keinen Fall durchkommt.
- Sonst bekommst du für jeden, der durchgekommen ist, 100 EXP.

Die gefangenen Mannschaftsmitglieder kannst du nach der Befreiung Khorinis aus den Zellen lassen.

Wenn du einen Ork angreifst oder an einer der Riesen-Suchenden-Statuen - Seltsame Sachen / Strange things

Es gibt 2 Möglichkeiten, diese Quest zu bekommen.

- Du greifst in der Stadt oder Umgebung einen Ork an und wirst vom Blitz getroffen, Die Orks stehen unter einem magischen Schutz. Das macht es dir unmöglich, mit den Orks zu kämpfen.
- Auf Sekobs Hof, beim Leuchtturm und auf dem Weg zum Kloster Im Lager wurden grosse Suchendenstatuen errichtet. Wenn du dich einer von ihnen näherst, wirst du vom Blitz getroffen (500 EXP).

In beiden Fällen erhältst du einen neuen Tagebucheintrag. Die Orks stehen unter einem magischen Schutz. Und dieser Schutz geht von den Suchendenstatuen aus.

Nachdem du mit Pyrokar über die Hüter gesprochen hast, kannst du ihn auf die Suchendenstatuen ansprechen. Du bekommst 1500 EXP, wenn du sowohl bei einem Angriff auf einen Ork als auch an einer Suchendenstatue vom Blitz getroffen wurdest. Wenn du nur ein Ereignis melden kannst, bekommst du 500 EXP. Wenn du später von dem anderen berichtest, gibt es noch mal 500 EXP. Pyrokar ist der Meinung, dass nur die Hüter dahinterstecken können. Sie beschützen die Orks, um Khorinis zu vernichten.

Lord Hagen - Paladine im Minental / Paladins in the Valley of Mines

Lord Hagen hat lange nichts mehr von Garond gehört und macht sich Sorgen. Du sollst ins Minental gehen und ihm anschliessend von der Lage dort berichten. Lord Hagen hat bereits eine Gruppe Paladine unter Führung von Nathan ins Minental geschickt, aber auch von denen gibt es keine Nachrichten.

Auf dem Weg vom Pass zur Burg triffst du kurz vor der Brücke auf einen Trupp Paladine, Albert und Marcos sind auch dabei. Der Anführer ist Nathan, den Lord Hagen ins Minental

geschickt hat. Du erhältst bei dem Gespräch mit Nathan nebenbei noch die Quest Die Ehrenschuld / Duty abuse.

Du solltest vor dem Gespräch mit Nathan speichern, für den Fall, dass du die falsche Gesprächsoption wählst. Wenn du Nathan fragst, warum er nicht in der Burg ist, erfährst du, dass die von den Orks eingenommen wurde (250 EXP). Was mit Garond und seinen Leuten geschehen ist, weiss er nicht. Du schlägst vor, etwas zu unternehmen und hast 2 Dialogoptionen, der weitere Verlauf ist je nach Option ganz anders.

Du sagst, dass ihr versuchen müsst, die Burg zurück zu erobern

Du bekommst die Quest Sturm auf die Festung / Storm of the lock. Deine Aufgabe ist es, die Drachenjäger zur Unterstützung zu gewinnen und gemeinsam mit denen und den Paladinen die Burg zu stürmen.

Du sagst, dass du dich darum kümmern wirst

Das ist eindeutig die bessere Variante, die mehrere Lösungsmöglichkeiten bietet. Und die Orks in der Burg kannst du hinterher immer noch erledigen.

In dem Fall bist du auf dich selbst gestellt. Du erhältst die Quest Überlebende / Survived. Nathan meint, dass in der Burg niemand überlebt hat, weil die Orks bekanntlich keine Gefangenen machen. Du musst jetzt zuerst die Lage in der Burg ausspionieren.

Wenn diese Quest scheitert, kannst du bei Nathan wieder die Quest Sturm auf die Festung / Storm of the lock bekommen.

Du kannst auch schon vor dem Gespräch mit Nathan in die Burg gehen und dann diesen Dialog führen.

Wenn du Garond und die anderen Paladine befreit hast und mit denen am Pass ankommst, wartet dort bereits die restliche Truppe und wird von Orks angegriffen, die allerdings kein Problem sind. Du bekommst von Garond 200 EXP. Wenn du über den Pass gehst, werden dir die Paladine folgen.

Die Paladine werden in Khorinis vorm Eingang zum Minental gleich wieder von Orks angegriffen, die sind aber auch schnell erledigt. Garond spricht dich an, er will mit seiner Truppe zu Lord Hagen ins Fort Asghan (500 EXP). Du kannst jetzt die Quest Die Ehrenschuld / Duty abuse abschliessen.

Garond triffst du dann bei Lord Hagen wieder, du erhältst 200 EXP. Lord Hagen ist erfreut, dass Garond gerettet ist, du erhältst 1000 EXP und 1000 Gold.

Jetzt nachdem Garond im Fort ist, hat Lord Hagen seine Entscheidung getroffen (500 EXP). Er will sich mit den anderen Überlebenden zum Endkampf mit den Orks vereinen. Die einzelnen Gruppen musst natürlich du zur Zustimmung überreden. Es geht jetzt wieder weiter bei der Quest Der Krieg mit den Orks / War with orks.

Nathan - Die Ehrenschuld / Duty abuse

Du kannst diese Quest natürlich nicht bekommen, wenn Udar tot ist.

Auf dem Weg vom Pass zur Burg triffst du kurz vor der Brücke auf einen Trupp Paladine. Der Anführer ist Nathan, den Lord Hagen ins Minental geschickt hat, um die Lage in der Burg auszukundschaften.

Nathan hat sich freiwillig gemeldet, als Lord Hagen jemanden gesucht hat, der die Lage im Minental auskundschaftet. Er erzählt dir eine lange Geschichte, in der es darum geht, dass Udar ihm das Leben gerettet hat (200 EXP). Das ist der Grund, warum er hier ist, er will sich bei Udar revanchieren.

Du kannst Udar im Knast oder nachdem die Burg befreit ist, auf Nathan ansprechen (100 EXP). Udar ist gar nicht glücklich, dass Nathan im Minental ist. Er hält ihn für zu impulsiv und fürchtet, dass der etwas Dummes anstellt.

Nachdem du Garond und Udar u.a. befreit hast, bringst du sie über den Pass. Wenn ihr in Khorinis seid, kannst du Udar fragen, ob er schon mit Nathan gesprochen hat. Falls Nathan bei den Kämpfen im Minental oder am Pass getötet worden ist, bekommst du 100 EXP und die Quest ist gescheitert (wenn Udar gestorben ist, natürlich auch). Falls Nathan lebt, kriegst du 500 EXP. Udar hat mit Nathan gesprochen, aber der ist immer noch nicht damit zufrieden, dass Udar heil aus dem Minental gekommen ist. Er meint, Udar immer noch etwas zu schulden.

Udar hat da eine Idee. In dem Wäldchen bei Orlans Taverne ist ein kleiner Trupp Orks gesehen worden. Udar will sich mit denen anlegen. Du sollst mit Nathan nachkommen und der soll Udar dann ‚retten'.

Du musst Nathan jetzt mit einem Gespräch ablenken, in der Zeit verschwindet Udar. Wenn Nathan das bemerkt und nach Udar fragt, sagst du ihm, dass Udar auf der Jagd nach Orks ist. Nathan will ihm natürlich helfen und du sollst ihn dahin führen.

Udar wird von 6 Orks angegriffen und ihr helft ihm. Rede danach mit Nathan, der ist jetzt zufrieden und du erhältst 1000 EXP. Du erzählst dann Udar, dass die kleine Show geklappt hat, und du erhältst 500 EXP und den Ring ‚Word of Force' (STR +50). Für Kämpfer ist das der zweitbeste Ring im Spiel, Magier werden das wohl ein bisschen anders sehen.

Nathan - Sturm auf die Festung / Storm of the lock

Nathan will, dass du die Drachenjäger überzeugst, beim Sturm auf die Burg mitzumachen.

Du kannst die Drachenjäger nicht zum Mitmachen überreden, wenn die alle tot sind (logisch) oder ihr Anführer Kurgan tot ist. Das ist möglich, wenn du im Laufe der Quest Hag-Tar's Auftrag / The assignment Hag-Tar die Drachenjäger getötet hast und dir dann bei Nathan diese Quest geholt hast. Oder Kurgan bei dem Überfall der Orks auf das Lager der Drachenjäger getötet wird.

Speicher am besten, bevor du zu den Drachenjäger gehst. Wenn du in die Nähe ihres Lagers kommt, wird das Lager von Orks angegriffen. Du solltest ihnen helfen, schliesslich brauchst du ja jemanden zum Überreden. Bei mehreren Versuchen habe ich allerdings jedesmal Bullco und Biff verloren.

Nach dem Kampf spricht dich Kurgan an und bedankt sich mit 100 EXP für die Hilfe. Kurgan ist auch dein Verhandlungspartner wegen der Hilfe für die Paladine. Du hast bei ihm mehrere Gesprächsoptionen und er stimmt nicht immer zu, **also speicher vorher besser.**

Wenn du ihm sagst, dass sie sich den Paladinen anschliessen sollen

stimmt er sofort zu, weil er meint, dass es bei denen sicherer ist als im Lager. Die gehen aber nicht sofort los. Danach hast du noch weitere Gesprächsoptionen

Wenn du ihm sagst, dass die Paladine ihre Hilfe benötigen, will er erst nicht so richtig.

- Wenn du ihm 5000 Gold anbietest, bekommst du 100 EXP. Die Drachenjäger machen bei den Paladinen mit.
- Wenn du ihm drohst, den Orks ihren Lagerplatz zu verraten, ist er stinksauer, willigt aber ein, den Paladinen zu helfen. Dafür rächt er sich später in Khorinis. Wenn du ihn wiedertriffst, spricht er dich auf deine Erpressung an und Kurgan, Kjorn, Godar und Hokurn gehen auf dich los.
- Wenn du ihn als Feigling beschimpfst, bekommst du 500 EXP und Kurgan redet dann nicht mehr mit dir.

Bei Nathan kannst du jetzt berichten, dass die Drachenjäger zugestimmt haben oder auch nicht.

- Wenn die Drachenjäger zugestimmt haben, bekommst du 300 EXP.
- Wenn sie abgelehnt haben, gibt es 200 EXP.

Du kannst jetzt bei Nathan den Angriffsbefehl geben. Der Orkring um die Burg ist wieder besetzt und die Burg ist voller Orks. Es ist ratsam, vor dem Sturm auf die Burg zumindest die Armbrustschützen auf den Türmen zu erledigen. Die Paladine laufen sonst da drunter zusammen, und der Sturm auf die Burg funktioniert nicht so richtig. Die vereinigte Gruppe aus Paladinen und Drachenjägern schlägt sich gut, muss aber auch Verluste hinnehmen.

In V1.1 ist es ratsamer, die Burg allein zu nehmen. Für alles, was die Paladine und Drachenjäger wegputzen, bekommst du nur 50% EXP. Auch bei dem Bossgegnerbonus für Hag-Tar Stufe 2 musst du dann aufpassen, die Lage ist mit der Truppe recht unübersichtlich und wenn ihn jemand anders tötet, bekommst du ihn nicht.

Wenn Hag-Tar (750 EXP + Bossgegnerbonus Stufe 2 + 1 Drachenwurzel) und weitere 5 Anführer der Orks getötet sind, ist die Burg befreit. Du bekommst du dann eine fette Meldung und 5000 EXP. Falls du die Burg allein gemacht hast, marschieren nun die Paladine und Drachenjäger ein.

Du findest Garond, Oric, Parcival und Udar im Kerker. Garond ist froh dich zu sehen (300 EXP). Das kannst du vor oder nach dem Sturm auf die Burg machen.

Nach der Befreiung der Burg sagst du Garond, dass er frei ist (500 EXP) und öffnest die Zellentüren. Garond will erst die Burg halten, weil die Orks sie sonst wieder besetzen, lässt sich dann aber doch überzeugen, nach Khorinis zu gehen. Die Paladine und Drachenjäger verlassen gemeinsam über die Ramme die Burg, die Ex-Gefangenen folgen dir. An der Stelle, wo du zuerst Jergan begegnet bist, erhältst du einen Tagebucheintrag, dass die Quest abgeschlossen ist und 100 EXP.

Nathan - Überlebende / Survived

Nathan meint, dass in der Burg niemand überlebt hat, weil die Orks bekanntlich keine Gefangenen machen. Du musst dich erstmal in der Burg umsehen.

Im Knast der Burg befinden sich Garond, Parcival, Oric und Udar, die Orks machen also doch Gefangene. Garond ist erfreut, dich zu sehen (300 EXP). Du musst dir etwas einfallen lassen, die da raus zu holen. Entweder tötest du alle Orks (die Paladine und Drachenjäger helfen dir nicht) oder du musst mit ihnen verhandeln. Wenn du bei Nathan berichtest, dass Garond und seine Offiziere im Knast überlebt haben, bekommst du 1000 EXP.

In der Burgkapelle findest du Ur-Shak. Er ist wieder als Schamane bei den Orks aufgenommen worden. Er wollte nicht, dass die Leute in der Burg getötet werden, aber die Orks haben nicht auf ihn gehört. Falls du schon bei Garond warst, erzählt er dir, dass er die Orks dazu überredet hat, nicht alle Paladine zu töten, weil Gefangene nützlich sein könnten (300 EXP).

Wenn Ur-Trall noch lebt und du Hag-Tar noch nicht gefragt hast, was er für die Freilassung der Gefangenen will, kannst du Ur-Shak fragen, ob er dir helfen kann, die Paladine zu befreien. Er selbst kann das nicht, das kann nur der Anführer der Orks in der Burg, Hag-Tar, veranlassen. Er verrät dir dann noch ein Geheimnis. Hag-Tar will oberster Führer der Orks werden. Wenn du ihm dabei hilfst und Ur-Trall tötest, würde der wohl die Gefangenen freilassen. Du hast dann bei Hag-Tar eine weitere Gesprächsoption.

Der Anführer der Orks in der Burg ist Hag-Tar und steht in roter Rüstung in Garonds Saal. Mit ihm musst du über die Freilassung der Gefangenen verhandeln. **Vorher solltest du unbedingt abspeichern, es kann sein, dass du angegriffen wirst.** Hag-Tar will wissen, was du im Ausgleich für die Freilassung der Paladine anbieten kannst. Du hast jetzt maximal 5 Gesprächsoptionen.

- Ich weiß nicht. / I do not know.
    - Hag-Tar wird sauer und sagt dir, dass du ihn in Ruhe lassen sollst. Sprichst du ihn nochmal an, greifen die Orks an. Du kannst jetzt bei Nathan die Quest Sturm auf die Festung / Storm of the lock bekommen.

- Entlass die Paladin und ich werde dir das Leben speichern! / Release paladins and I shall save to you a life!
    - Hier ist es ähnlich. Der Unterschied ist, dass Hag-Tar dich nicht mehr verwarnt, sondern die Orks gleich angreifen. Wenn du überlebst, kannst du jetzt bei Nathan die Quest Sturm auf die Festung / Storm of the lock bekommen.
- Und es was dir notwendig ist? / And what it is necessary for you?
    - Diese Gesprächsoption hast du nur, wenn du nach deiner Ankunft im Minental noch nicht mit Kurgan gesprochen hast. Hag-Tar will, dass du die Drachenjäger tötest und du bekommst die Quest Hag-Tar's Auftrag / The assignment Hag-Tar.
- Wie betreffs des Goldes, ork? / How about gold, the ork?
    - Du musst mit Hag-Tar um die Freilassung der Gefangenen kämpfen. Du bekommst die Quest Tödlicher Zweikampf / Fatal duel.
- Ich hörte, dass du Führer werden willst./ I heard, that you wish to become the leader.
    - Diese Gesprächsoption hast du nur, wenn Ur-Trall noch lebt und Ur-Shak dir von den ehrgeizigen Plänen Hag-Tars erzählt hat. Hag-Tar gibt dir die Quest Der Führer der Orks / The leader of orks. Dein Auftrag lautet, Ur-Trall zu töten.

Nachdem du durch eine dieser Quests oder die Befreiung der Burg an den Zellenschlüssel gelommen bist, gehst du in den Kerker und sagst Garond, dass er frei ist (500 EXP). Du kannst jetzt die Zellen öffnen und bekommst für jeden Schalter 50 EXP. Dann bringst du die Gefangenen zum Pass. Nathan und die anderen verlassen die Burg über die Orkramme. Wenn du dort mit Garond eintriffst, werden die Drachenjäger und Paladine gerade von ein paar Orks angegriffen, die sind aber kein Problem.

Alles ist bereit, das Minental zu verlassen, von Garond bekommst du 200 EXP. Wenn du über den Pass gehst, werden dir die Paladine und Drachenjäger folgen.

Hag-Tar - Hag-Tar's Auftrag / The assignment Hag-Tar

Von dieser Quest solltest du besser die Finger lassen. Du kannst sie ohne GVE nicht beenden (gilt nicht bei PEP V07), und die hat auch sonst nur Nachteile für dich. Hag-Tar hat von den Drachenjägern gehört, die sich im Minental aufhalten. Die Bedingung für die Freilassung der Gefangenen ist, dass du die Drachenjäger tötest.

- Wenn du zustimmst, bekommst du +50 auf deinen InnosCrimeCount.
- Wenn du ablehnst, gibt es 2000 EXP. Hag-Tar spricht danach nicht mehr mit dir. Wenn du es trotzdem versuchst, greifen dich die Orks an. Du kannst jetzt bei Nathan die Quest Sturm auf die Festung / Storm of the lock bekommen.

Wenn du ins Lager der Drachenjäger gehst, werden die von Orks angegriffen (oder das ist schon bei einem früheren Besuch passiert). Hilf denen, danach bedankt sich Kurgan für deine Hilfe und du bekommst 100 EXP.

Jetzt kannst du die Drachenjäger töten. Wenn du alle Drachenjäger getötet hast, berichtest du das bei Hag-Tar. Du bekommst 500 EXP und sonst nichts. Hag-Tar hat dich gelinkt, er weigert sich die Gefangenen freizulassen. Er spricht danach nicht mehr mit dir. Wenn du es trotzdem versuchst, greifen dich die Orks an. Du kannst jetzt bei Nathan die Quest Sturm auf die Festung / Storm of the lock bekommen.

Bugbehebung (In PEP V07 bereits gefixed)

Reduziere mit dem GVE die Variable KILLGLOBALCOUNTDJG um 2. Die wird fälschlicherweise im 4.Kapitel für Rod und Cipher hochgezählt.

Hag-Tar - Tödlicher Zweikampf / Fatal duel

Wenn du dich auf das Duell mit Hag-Tar eingelassen hast, musst du dich mit ihm auf dem Vulkan, wo im 4.Kapitel der Feuerdrache war, treffen. Hag-Tar ist ein Bossgegner, du bekommst 750 EXP + Bossgegnerbonus Stufe 2, wenn du gewonnen hast. Danach bittet der dich, niemandem zu erzählen, dass du ihn besiegt hast.

- Wenn du zustimmst, gibt er dir einen Orkischen Trank. Wenn du den Zellenschlüssel nicht bereits bei dem Freikauf von Gorn bekommen hast, gibt er ihn dir jetzt.
- Falls du dich weigerst, zu schweigen, bekommst du 3000 EXP und Hag-Tar greift dich immer wieder an.

Du kannst Hag-Tar jetzt töten. In seinem Inventar findest du 1 Drachenwurzel und den Zellenschlüssel.

Hag-Tar - Der Führer der Orks / The leader of orks

Hag-Tar will oberster Feldherr der Orks werden und hat dich deshalb beauftragt, den derzeitigen obersten Feldherren Ur-Trall zu töten. Dann will er die Gefangenen freilassen. Ur-Trall macht aber auch solche Spielchen, deshalb gibt es hier 2 Varianten.

Du gehst zu Ur-Trall und sagst ihm, dass Hag-Tar seinen Tod will und bekommst 500 EXP.

Dann tötest du ihn und bekommst 1500 EXP + Bossgegnerbonus Stufe 2. Als Beweis für den Tod von Ur-Trall gibst du Hag-Tar das Totem der Stärke aus dem Inventar von Ur-Trall. Du bekommst 500 EXP. Wenn du den Zellenschlüssel nicht bereits bei dem Freikauf von Gorn bekommen hast, gibt er ihn dir jetzt.

Du kannst aber auch Ur-Tralls Auftrag annehmen. Der dreht den Spiess um und gibt dir den Auftrag, Hag-Tar zu töten. Du bekommst jetzt offiziell das Totem der Stärke zum

Schutz bei dem Auftrag. Als Belohnung für Hag-Tars Tod will Ur-Trall dann die Gefangenen frei lassen.

Du kannst Ur-Trall natürlich auch noch töten, nachdem er dir das Totem der Stärke gegeben hat, und gehst dann damit zu Hag-Tar.

Wenn du dich entschlossen hast, Hag-Tar zu töten, gehst du zu ihm und sagst ihm das (200 EXP). Er meint, dass seine Leute dich auseinandernehmen werden. Du bist aber durch das Totem der Stärke geschützt, dass Ur-Trall dir gegeben hat. Hag-Tar muss allein kämpfen, die anderen Orks greifen nicht ein. Du erhältst 750 EXP + Bossgegnerbonus Stufe 2. In seinem Inventar ist 1 Drachenwurzel und der Schlüssel für die Zellen im Knast.

Du kannst jetzt Ur-Trall sagen, dass Hag-Tar erledigt ist (1000 EXP). Ur-Trall will jetzt das Totem der Stärke zurück. Du kannst die Rückgabe verweigern, dann lässt er die Gefangenen nicht frei. Du kannst dann bei Nathan die Quest Sturm auf die Festung / Storm of the lock bekommen. Wenn du ihm das Totem zurückgibst, bekommst du 300 EXP und kannst mit den Gefangenen abziehen.

Vatras - Nachricht über die Gefahr / Message about danger

Du findest Vatras und Myxir im Kloster der Feuermagier, die anderen Wassermagier sind noch in Jharkendar. Vatras möchte, dass du sie über die Vorgänge auf Khorinis informierst und vor den Orks warnst.

Du unterrichtest Saturas von der Lage in Khorinis und bekommst 500 EXP. Dann sagst du Vatras, dass du den Auftrag ausgeführt hast und erhältst 300 EXP und 1000 Gold.

Diego - Verlässliche Leute / Reliable people

Wenn du die Quest Hilfe für Cavalorn / Help Kavalornu bereits erledigt hast, bekommst du diese Quest nicht mehr. Du erhältst stattdessen 1000 EXP und Diego freut sich, dass seine Kumpels da sind. Wenn du Cavalorn deine Hilfe verweigert hast, hast du ihn gerade zum Tode verurteilt, die Orks besetzen jetzt Akils Hof.

Diego sitzt auf der Bank hinter dem Schlafhaus der Bauern auf Onars Hof. Du kannst ihn fragen, ob er auch gegen die Orks kämpen wird. Das will er natürlich, aber er traut den Paladinen nichts zu. Ihm wäre es lieber, wenn er Gefährten aus dem früheren Alten Lager an seiner Seite hätte. Jetzt musst du die Quest Hilfe für Cavalorn / Help Kavalornu.

Wenn du Diego sagst, dass du Cavalorn mitgebracht hast, bekommst du 500 EXP. Wenn du deinen Spielstand mit dem GVE bearbeitet hast, bekommst du auch füt Thorus und Scatty je 500 EXP (ist mit PEP V07 gefixed).

Cavalorn - Hilfe für Cavalorn / Help Kavalornu

Du musst diese Quest vor dem Kampf mit den Hütern erledigen. Spätestens nach dem Tod der Hüter besetzen die Orks Akils Hof und Scatty, Thorus und Cavalorn werden getötet.

Wenn du auf dem Hof ankommst, gehe zuerst ins Haus und rede mit Thorus und Scatty. Wenn du zuerst mit Cavalorn sprichst, kommt Scatty nicht mit (ist mit PEP V07 gefixed).

Die 3 haben sich bei dem Überfall auf die Stadt hierher retten können. Cavalorn weiss nicht, wie sie hier wegkommen sollen, überall sind Orks (100 EXP). Du erzählst ihm, dass Onars Hof frei ist und dass du einen sicheren Weg suchen willst.

Diesen sicheren Weg gibt es, weil im NO von Khorinis die Orks nicht von den Riesen-Suchendenstatuen geschützt sind und du sie dort töten kannst (die Orks vorm Eingang zum Minental übrigens auch), ohne vom Blitz getroffen zu werden. Trotzdem solltest du vor jedem Ork sicherheitshalber speichern. Der sichere Weg führt hinten aus Akils Hof raus zum Steinkreis im Wald, Sonnenkreis, Pyramiden, Sagitta und schliesslich Onars Hof. Räume den Weg frei und bringe die 3 dann zu Onars Hof.

Bei der Ankunft auf Onars Hof bekommst du von Cavalorn 1000 EXP und 1 Elixier des Lebens. Thorus und Scatty laufen aus irgendeinem Grund gleich wieder zurück zu Akils Hof. Wenn du sie verfolgst, gehen sie durch das Orklager auf Sekobs Hof, das überleben sie natürlich nicht. Sonst werden sie bei deinem nächsten Besuch auf Akils Hof getötet (ist mit PEP V07 gefixed).

Bugbehebung (ist mit PEP V07 gefixed)

Setze mit dem GVE die Variablen (THORUSINSERTED & SCATTYINSERTED) auf 1. Dann bleiben Thorus und Scatty auf dem Hof und machen beim Kampf gegen die Orks mit. Und Thorus kannst du dann später auch mit aufs Festland nehmen.

Saturas - Das Reinigungsritual / Ritual of illumination

Bevor die Wassermagier sich beim Krieg gegen die Orks anschliessen, müssen sie ein Reinigungsritual im Adanostempel durchführen. Die Wassemagier haben herausgefunden, dass die Klaue Beliars nicht schuld am Untergang Jharkendars war. Der Adanostempel wurde schon vorher entweiht. Die Reinigung soll so bald wie möglich durchgeführt werden. Die Wassermagier warten nur noch auf Riordian, der ein dafür benötigtes Artefakt beschaffen soll.

Riordian findest du in der Bibliothek, jedenfalls das, was von ihm übrig ist (200 EXP). Die Hüter haben Riordian zum Zombie gemacht, um das Ritual der Reinigung zu verhindern. Das Amulett, dass dafür benötigt wird, hat er im Inventar. Du musst ihn töten, um es zu bekommen (600 EXP).

Berichte Saturas von Riordians Schicksal und gib ihm das Amulett, du bekommst 500 EXP. Die Wassermagier Saturas, Nefarius, Merdarion und Cronos machen sich jetzt im Gänsemarsch auf den Weg zum Ritual. Du kannst auch den Teleporter nehmen, du wirst sie im Tempel schon finden.

Sie befinden sich im Tempel an dem Ort, an dem du Raven getötet hast. Deine Aufgabe ist es, die Wassermagier bei dem Ritual zu schützen. Saturas meint, dass dabei unerwünschte Kreaturen auftauchen könnten.

Diese Quest kann theoretisch scheitern, wenn du es nicht schaffst, die Wassermagier zu schützen, jedenfalls ist die Möglichkeit im Skript vorgesehen. In dem Fall sind die 4 Wassermagier in Jharkendar tot und machen als Gruppe auch nicht mehr beim Endkampf gegen die Orks mit. Praktisch habe ich es nicht hinbekommen. Eigentlich greifen die Untoten die Wassermagier gar nicht an. Ich habe es nur mal geschafft, dass Saturas angegriffen wurde und am Boden lag, aber der ist unsterblich und ist wieder aufgestanden und hat mit dem Ritual weitergemacht.

Bei dem Ritual tauchen in Abständen Untote auf, die sind aber kein Problem. Schliesslich kommt die Meldung, dass heilige Macht in den Tempel strömt. Saturas spricht dich an und bedankt sich für deine Hilfe, du bekommst 5000 EXP.

Die Wassermagier sind jetzt bereit, die Paladine zu unterstützen, wenn es zum Endkampf gegen die Orks kommt (300 EXP).

Greg - Die Forderung der Piraten / Condition of pirates

Greg muss seine Leute erst von dem Plan, die Paladine beim Kampf gegen die Orks zu unterstützen, überzeugen. Er meint, wenn die Paladine ihm ihr Schiff geben, könnte das klappen. Das ist jedenfalls die Bedingung, die er stellt. Jetzt musst du Garond überzeugen, den Piraten das Schiff zu überlassen.

Lord Hagen will den Piraten das Schiff natürlich zuerst nicht geben. Aber dann lässt er sich von deinem Vorschlag überzeugen, dass er das Schiff rausrückt, wenn die Piraten im Gegenzug Paladine werden. In dem Fall würde er ja nichts verlieren.

Dann erzählst du Greg von Lord Hagens Bedingung, dass er den Piraten das Schiff nur überlässt, wenn sie Paladine werden (500 EXP). Greg ist natürlich total begeistert. Er hat jetzt 2 Gesprächsoptionen. Bei der ersten macht Greg nicht mit, nimm die zweite. Greg hat seine Probleme damit, Paladin zu werden, will es aber mit der Mannschaft diskutieren. Du sollst am nächsten Tag wiederkommen, das sagt er jedenfalls. Wegen einem fehlenden Gleichheitszeichen im Skript spricht er mit dir aber erst nach 2 Tagen.

Achtung: Bevor du also am übernächsten Tag mit Greg sprichst, musst du speichern, weil seine Zustimmung von einem Randomwert abhängt. Je mehr Quests für die Piraten du früher erfolgreich abgeschlossen hast, desto höher ist die Wahrscheinlichkeit, dass Greg zusagt, aber sicher ist das nicht. Und da du im 7.Kapitel noch einmal einen Kapitän brauchst und da (fast) nur Greg infrage kommt, **hättest du ein echtes Problem, wenn er ablehnt.**

Wenn Greg ablehnt, was du unbedingt vermeiden solltest, bekommst du 200 EXP, wenn er zustimmt, 1000 EXP. Falls du trotz aller Warnungen die Piraten nicht überzeugen konntest, hier ein Link zum Kapitänsproblem von Lonewulf..

Falk - Rüstungen für die Jäger / Armour of hunters

Falk meint, dass die Jäger nicht gut genug ausgerüstet sind, um gegen die Orks kämpfen zu können; ihre Rüstungen sind zu schlecht. Aber wenn du ihnen 10 Crawlerrüstungen wie für Barem beschaffen kannst, wollen die Jäger mitmachen.

Wolf hat nicht genug freie Zeit, um dir schnell 10 Crawlerrüstungen zu bauen, er würde 1 Monat dafür brauchen. Deshalb musst du das Bauen der Rüstungen lernen. Wolf verkauft dir für 5000 Gold einen Schlüssel für seine Truhe im Neuen Lager aus G1, der heutigen Eisregion (1000 EXP). In der Truhe soll der Bauplan für die Rüstung sein.

Falls du Wolf in deiner Mannschaft auf dem Schiff hattest, ist es möglich, dass er gefangen wurde. In dem Fall findest du ihn im Knast von Khorinis. Hier bekommst du den Schlüssel umsonst und 1500 EXP.

Aus der Truhe in der Eisregion holst du dir die Bauanleitung für die Crawlerrüstung, die ist da, wo Wolf in G1 seine Hütte hatte. Für das Lesen der Anleitung bekommst du 300 EXP und einen neuen Tagebucheintrag. Du kannst jetzt Crawlerrüstungen bauen. Du benötigst für den Bau einer Rüstung

- 1 glühenden Stahl
- 1 Pech
- 10 Crawlerplatten

Die fertigen Rüstungen bringst du Falk und bekommst 1500 EXP. Die Jäger sind jetzt bereit für den Krieg gegen die Orks.

GorNaKosh - Überlegenheit durch Geschwindigkeit / Advantage in speed

Vor allem die Novizen sind bei der Sekte mit den Novizenröcken fast ohne Schutz. GorNaKosh will denen aber keine schwereren Rüstungen geben. Er setzt mehr auf Geschwindigkeit bei den schwerfälligen Orks, da wären schwere Rüstungen nur hinderlich. Um die Geschwindigkeit noch zu steigern, will er von dir 50 Geschwindigkeitstränke.

Je nachdem, welche Geschwindigkeitstränke du ihm besorgst, fallen deine EXP aus

- Schneller Hering 2000 EXP
- Doppelter Geschwindigkeitstrank 1500 EXP
- Einfacher Geschwindigkeitstrank 1000 EXP

Danach kannst du ihn fragen, ob er mitmacht. Die Templer und Gurus sind beim Endkampf gegen die Orks dabei (500 EXP).

Lee - Erzwaffen für die Söldner / The ore weapon for mercenaries

Lee ist grundsätzlich einverstanden, am Endkampf gegen die Orks teilzunehmen. Er will aber, dass seine Leute mit Erzschwertern ausgerüstet werden.Du musst Lord Hagen fragen, ob er den Söldnern Erzwaffen zur Verfügung stellt.

Bei den Erzwaffen für Lee sträubt sich Lord Hagen erst, lässt sich dann aber umstimmen. Er gibt dir eine Anleitung zum Bau, nach dem Lesen kannst du Erzschwerter schmieden. Allerdings musst du das Erz besorgen.

Lee sagt dir jetzt, dass er 30 Erzschwerter braucht, um seine Leute auszurüsten. Du benötigst zur Herstellung eines Erzschwerts 1 glühenden Stahl und 10 Erz. Wenn du in den Kapiteln vorher immer alles Erz verkauft hast, musst du jetzt 300 Erz zusammenhacken, eine langwierige Geschichte.

Wenn du Lee die Erzschwerter übergibst, erhältst du 2000 EXP. Die Söldner sind beim Endkampf dabei.

Lord Hagen - Töte so viele du kannst! / Kill how much you can

Ab jetzt stehen die Orks nicht mehr unter dem Schutz der Hüter und du kannst sie überall in Khorinis angreifen.

Lord Hagen will von dir, dass du die Orks in Khorinis mit einer Art Partisanentaktik beunruhigst, indem du sie, wo immer es geht, angreifst. Du kannst dir auch Unterstützung mitnehmen. Lord Hagen hat nichts dagegen, wenn du dich unter den Leuten umhörst und jemand mitmachen will.

Du kannst die alten Freunde Diego, Milten, Gorn, Cor Angar und Lares fragen, ob sie helfen wollen, den Orks Angst zu machen. Die würden dich unterstützen, wenn du es willst, und du erhältst von jedem 100 EXP. Ob du sie dann auch tatsächlich mitnimmst, musst du selbst entscheiden. In 1.1 würde ich die wegen 50%-EXP-Verlust nicht mitnehmen.

Du musst 50 Orks töten, um diese Quest abzuschliessen.

Pyrokar - Die Runenmagie / Runnaya magic

Sprich nach dem Kampf mit den Orks mit Pyrokar. Pyrokar will mit seinen Feuermagiern zurück ins Kloster. Aber er kann nicht mehr teleportieren, auch alle seine anderen Runen funktionieren nicht mehr. Das beunruhigt ihn natürlich, ohne ihre Runenmagie sind die Feuermagier hilflos. Du sollst dich bei den anderen Magiern erkundigen, ob es denen genauso geht.

Frage irgendeinen Feuermagier, der erzählt dir, dass auch er und die anderen Feuermagier keine Magie mehr ausüben können (200 EXP). Bei den Wassermagiern (200 EXP) und den Gurus (200 EXP) ist es genauso, auch deren Runen funktionieren nicht mehr. Lord Hagen sagt dir, dass auch die Paladinrunen ihre Wirkung verloren haben (200 EXP).

Das berichtest du Pyrokar, bekommst 4 x 100 EXP und wenn du ihm dann sagst, dass das alles ist, was du herausgefunden hast, weitere 1000 EXP. Pyrokar hatte das bereits vermutet und hat auch eine Ahnung, warum das so ist. Er bittet dich, auszuprobieren, ob deine Magie noch funktioniert.

Ein einfacher Lichtzauber reicht, der funktioniert. Das sagst du Pyrokar (500 EXP). Jetzt ist klar, dass durch das Verschwinden der Hüter alle magische Kraft aus der Welt verschwunden ist. Deine Magie funktioniert nur durch die Macht der Götter.

Die Feuermagier müssten jetzt zu Fuss zurück ins Kloster, aber weil das belagert wird, geht das natürlich nicht. Pyrokar bittet dich, die Orks vorm Kloster zu vertreiben und du bekommst die Quest Die Belagerung des Klosters / Osada a monastery.

Pyrokar schickt dich zu Lord Hagen, der soll wissen, dass alle Magie nicht mehr funktioniert. Der ist geschockt, als er das hört (300 EXP). Er meint, ohne Magie und magisches Erz ist der Kampf gegen die Orks verloren. Du kannst ihn jetzt auf die Seekarte zur Verschollenen Insel ansprechen. Die hast du ihm bereits früher in Fort Azgan gezeigt oder aber du machst es jetzt. Du erhältst jetzt von Lord Hagen die Quest Nachrichten für den König / The message for king.

Pyrokar - Die Belagerung des Klosters / Osada a monastery

Die Feuermagier wollen zurück ins Kloster, aber weil das belagert wird und ihre Teleportrunen nicht funktionieren, geht das natürlich nicht. Du sollst die Orks vorm Kloster zu vertreiben.

Wenn du die Orks vorm Kloster abgeräumt hast, gibt es eine grosse Meldung mit Fanfare und 5000 EXP. Dann sagst du Pyrokar, dass die Orks erledigt sind und du bekommst 500 EXP.

Danach machen sich die Feuermagier auf den Weg zurück ins Kloster, Isgaroth geht in seinen Schrein und Daron zurück in die Stadt. Falls du zu dem Zeitpunkt die Stadt noch nicht befreit hast, genauer gesagt die Gegend um den Marktplatz, kannst du einen interessanten Kampf zwischen Daron und den Orks beobachten (ist mit PEP V07 gefixed).

Lord Hagen - Nachrichten für den König / The message for king

Du hast Lord Hagen die Seekarte zur Verschollenen Insel gezeigt und ihm von den reichen Vorkommen an magischem Erz dort berichtet. Um den Krieg gegen die Orks doch noch gewinnen zu können, müsste König Rhobar informiert werden, damit der das Erz abbauen lässt. Aber die Stadt und der Hafen sind von den Orks besetzt. Du erklärst dich bereit, das zu ändern und bekommst die Quest Die Befreiung von Khorinis / Clearing Khorinisa.

Wenn du die Meldung bekommen hast, dass Khorinis komplett befreit ist, kannst du Lord Hagen sagen, dass auch das Schiff zurückerobert ist, du bekommst 200 EXP. Lord Hagen selbst kann die Nachricht an Rhobar nicht überbringen, er will Khorinis verteidigen, weil im

Minental wieder Orks sein sollen. Also musst du das übernehmen. Er gibt dir die Seekarte zur Verschollenen Insel zurück.

Sage ihm, dass du einen Kapitän brauchst, darüber sollst du mit Greg sprechen. Hagen hat sein Wort gehalten und Greg ist Kapitän des Schiffs.

Falls du es nicht geschafft hast, die Piraten zu überzeugen, hast du jetzt ein Problem. In 1.0 kannst du Jorgen und Jack gar nicht darauf ansprechen, Kapitän zu werden. In 1.1 kannst du sie fragen und bekommst auch 100 EXP, aber sie wollen nicht aufs Festland.

Die einzige andere Möglichkeit ist Torlof, aber nur, wenn du ihn als Kapitän nach Irdorath dabei hattest und er dabei gefangen wurde. In dem Fall kannst du ihn jetzt aus dem Knast holen und fragen, ob er dein Kapitän werden will. Er stimmt zu und du bekommst 500 EXP.

Aber eigentlich ist Greg als Kapitän vorgesehen, du bekommst 500 EXP. Der Kapitän geht nach Khorinis, um das Schiff auf die Abfahrt vorzubereiten. Du musst mal wieder eine Mannschaft zusammenstellen. Greg meint, 5-6 Leute reichen.

Lee ist jetzt wieder auf den Beinen und kommt in deine Mannschaft (200 EXP). Gorn, Diego, Lares, Lester, Cor Angar und Milten kommen auch mit, du bekommst je 200 EXP. Überraschenderweise kommt auch Falk mit (200 EXP). Und Thorus würde auch mitkommen, wenn er nicht dauernd von Onars Hof zurück zu Akils Hof laufen und damit Selbstmord begehen würde (ist in PEP V07 gefixed).

Jetzt bleibt nur noch eins zu tun. Gehe in den Hafen und aufs Schiff. Der Kapitän, die Piraten und deine Mannschaft sind bereits an Bord. Frage den Kapitän, ob das Schiff bereit ist zum Ablegen, dann befiehlt der das Lichten der Anker (1000 EXP).

Und das ist das Ende dieser Mod.

Lord Hagen - Die Befreiung von Khorinis / Clearing Khorinisa

Was du jetzt machen musst, ist ja wohl klar. Töte alle Orks in Khorinis. Du musst nicht jeden einzelnen erwischen, aber alle ihre Anführer. Wenn du das erledigt hast, gibt es eine grosse Meldung mit Fanfare und 5000 EXP für die Stadt und das gleiche noch mal für die Umgebung. Es kommt aber auch vor, dass du eine Sammelmeldung bekommst, dass Khorinis komplett befreit ist und du bekommst 10000 EXP. Muss noch mal schauen, wann man was kriegt.

Das Schiff musst du natürlich auch von den Orks befreien.

Wenn Khorinis befreit ist, kannst du gefangene Besatzungsmitglieder, die im Knast sitzen, befreien. Die Schalter vor den Zellen sind jetzt wieder aktiviert.

Lord Hagen kannst du jetzt mitteilen, dass die Orks in Khorinis Geschichte sind, und bekommst 500 EXP. Von Gorn, Diego, Lee, Lester, Cor Angar, Milten bekommst du jeweils 100 EXP, wenn du ihnen sagst, dass die Orks erledigt sind.

Nebenquests in Die Rückkehr

Allgemeines

Du findest hier eine Beschreibung der neuen Nebenquests in Die Rückkehr, die du in den Kapiteln 1-4 erhältst. Viele kannst du natürlich auch noch im 5.Kapitel erledigen, ich beziehe mich immer auf den frühest möglichen Erhalt der Quests. In den Kapiteln 5 und 6 gibt es keine neuen Nebenquests. Die Nebenquests der Kapitel 6b und 7 sind nicht hier beschrieben, sondern bei den Lösungen der jeweiligen Kapitel.

Kardif - Der Erpresser / The extortioner (1.Kapitel)

Kardif gibt dir diese Quest in seiner Hafenkneipe. Du hast beim Betreten entweder Moe schon verprügelt, oder ihn weggelockt und bist dann reingeschlüpft. Du kannst Kardif nach einem Job fragen. Kardif will Moe loswerden, der erpresst von Kardifs Gästen Geld und das ist schlecht fürs Geschäft. Er bietet dir einen Job an, wenn du dafür Moe vertreibst.

- Wenn du Moe schon verprügelt hast, ist Kardif erfreut, du bekommst 200 EXP. Jetzt musst du nur noch Moe sagen, dass er verschwinden soll, der trollt sich auch dann sofort.
- Wenn du in die Kneipe gekommen bist, ohne Moe zu verprügeln, musst du ihn jetzt verprügeln, vorher geht der nicht weg. Falls du den Kampf verlierst, kriegst du den Job von Kardif nicht und die Quest ist gescheitert.

Nachdem Moe weg ist, gehst du wieder zu Kardif (200 EXP). Eine richtige Arbeit hat Kardif nicht für dich. Du sollst nur ab und zu mal reinschauen, er hat dann vielleicht Aufträge für dich, aber da kommt nie etwas. Allerdings kannst du dir täglich deine Bezahlung abholen, bzw. aufsummiert für mehrere Tage. Kardif zahlt täglich 50 Gold in V1.0 oder 10 Gold in V1.1.

Viper - Die Erzladung / Cargo of ore (1.Kapitel)

Viper triffst du in Kardifs Hafenkneipe. Er hatte das Glück, dass Ian ihn zusammen mit Snipes und Aleph losgeschickt hatte, um eine Ladung Erz ins Alte Lager zu transportieren, als die Alte Mine eingestürzt ist. Die 3 haben sich dann eine Zeitlang im Wald versteckt und schliesslich beschlossen, zum Neuen Lager zu gehen. Mit dem Erz war ihnen das aber zu gefährlich, deshalb sollten Snipes und Aleph es vergraben. Und dann stürzte auch noch die Barriere ein…

Viper wurde dabei bewusstlos, und danach war alles voller Orks. Seine Kumpel hat er nicht wieder gesehen, aber er hat es in einem günstigen Moment über den Pass geschafft. Er wüsste wohl gern, wo das Erz vergraben ist, hat aber wegen der Orks wenig Hoffnung, daran zu kommen.

Du kannst ihm anbieten, nach dem Erz zu suchen. Viper will dir einen Anteil von 100 Erz geben, falls du es findest. **Du musst dich damit einverstanden erklären, sonst erhältst du diese Quest erst gar nicht.** Das ist aber egal, im Endeffekt bekommst du je nach Spielverlauf sowieso die Hälfte oder ein Drittel des Erzes.

Wo genau du suchen musst, weiss er nicht, er kann nur sagen, dass sie sich in der Nähe der Brücke zwischen Alter Mine und Neuem Lager getrennt haben. Er sagt dir noch, dass auf Lobarts Hof ein neuer Arbeiter aufgetaucht sein soll, der Snipes heisst, vielleicht ist das ja der ehemalige Buddler.

Snipes ist tatsächlich auf Lobarts Hof. **Hier musst du aufpassen. Du hast bei ihm 4 Gesprächsoptionen, aber nur eine bringt dich weiter.** Du vermasselst dir bei einer falschen Option nicht diese Quest, aber alles Weitere mit Snipes. Er streitet dann ab, Viper zu kennen bzw. in der Barriere gewesen zu sein und spricht dann nicht mit dir über das Erz.

Du solltest also die Option mit der unerledigten Sache wählen, da erhältst du weitere Informationen und auch 250 EXP. Snipes will 1/3 von dem Erz. Dafür erzählt er dir dann auch, dass sie das Erz in einer Höhle in der Nähe von Cavalorns Hütte vergraben wollten. Aber dann stürzte die Barriere ein und der Eingang zur Höhle wurde verschüttet. Snipes erhielt dabei einen Schlag an den Kopf und war bewusstlos. Danach war Aleph nicht mehr da. Snipes meint, dass Aleph und das Erz in der Höhle geblieben sein müssten.

Du kannst dann Viper sagen, dass du Snipes getroffen hast (150 EXP). Falls du bei Snipes die falsche Gesprächsoption gewählt hast, kannst du ihm nur mitteilen, dass der neue Arbeiter bei Lobart nicht der gesuchte Snipes ist, und du musst dich dann auf gut Glück auf die Suche nach Aleph machen.

Die Höhle, in der Snipes Aleph zuletzt gesehen hat, ist die Goblinhöhle unterhalb von Talbins und Engroms Lager. Aber da gibt es kein Erz, nur einen Knochen von Aleph. Es gibt jetzt einen neuen Tagebucheintrag, dass Aleph sein Geheimnis wohl mit ins Grab genommen hat. Aber vielleicht könnte ein Nekromant da noch etwas machen.

Du musst diesen Knochen vor dem 5.Kapitel gefunden und mit Xardas darüber gesprochen haben, sonst ist die Quest gescheitert.

Xardas kann Aleph zwar nicht wiederbeleben, aber er kann mit einem Teil von Aleph einen Zombie-Geist von ihm beschwören. Du hast dann 5 Minuten Zeit, mit ihm zu sprechen. Danach ist er frei von der Beschwörung und wird versuchen, sich zu rächen, weil du seine Ruhe gestört hast. Dann gibst du Xardas den Knochen und sagst ihm, dass er anfangen soll.

Aleph erscheint (100 EXP) und du kriegst aus ihm heraus, dass das Erz in einer Höhle im Wasser an einer Brücke über den Fluss vergraben ist. Genauer geht es nicht mehr, die Zeit ist um und Aleph greift dich an. Es gibt 500 EXP, wenn du ihn getötet hast. Jetzt wird das Erz im Minental gespawned.

Die Höhle, von der Aleph gesprochen hat, ist bei der Brücke vor dem Haupttor der Burg. Wenn du die Burg vor dir hast, springst du von der Brücke nach links in den Fluss und schwimmst ein kurzes Stück. Die Höhle ist in der Felswand links, der Eingang liegt fast ganz unter Wasser (Bild). In dieser Höhle ist jetzt ein Schatzkreuz ähnlich denen von Greg. Hier findest du das Erzpaket. Du musst es auspacken (es sind 1500 Erz drin), sonst kannst du ncht mit Viper und Snipes darüber sprechen.

Du gehst jetzt am besten zuerst zu Snipes und dann zu Viper und bringst ihnen das Erz. Je nach Reihenfolge fallen die EXP unterschiedlich aus.

- Wenn du bei Snipes beim 1.Gespräch die falsche Gesprächsoption gewählt hattest, kannst du ihm auch keinen Anteil geben. Du teilst dir dann das Erz mit Viper, bekommst 100 EXP und behältst 750 Erz.
- Wenn du Snipes zuerst seinen Anteil bringst, bekommst du von ihm 250 EXP. Bei Viper gibt es bei der Übergabe 1000 EXP. Dein Anteil sind 500 Erz.
- Gehst du zuerst zu Viper, kriegst du bei ihm nur 500 EXP, bei Snipes ebenfalls 500 EXP. Dein Anteil sind 500 Erz.

Bartok - Bartok's Freund / Friend Bartoka (1.Kapitel)

Du bekommst diese Quest nicht, wenn du bereits Mitglied der Jägergilde bist. Wenn Bartok dir von dieser Gilde erzählt, erwähnt er auch seinen Freund. Wenn du schon Mitglied bist, findet das Gespräch nicht statt.

Bartok vermisst seinen Freund Trokar. Der wollte sich ein paar Sumpkrautstengel besorgen und ist seitdem verschwunden.

Du findest Trokar tot in der Nähe des Innosschreins hinter Akils Hof. Da treiben sich einige Orks und Wargs rum, die du erledigen musst, um an seine Leiche zu kommen. Du brauchst Trokars Ring aus seinem Inventar als Beweis. Den Ring bringst du Bartok und bekommst 200 EXP.

Cassia - Die Schale des Erzbarons / Bowl of Ore Baron (1.Kapitel)

Cassia hat ausser den Blutkelchen noch einen weiteren Auftrag für dich. Du sollst ihr die Schale eines Erzbarons aus der Burg im Minental besorgen.

Du erledigst diese Quest am besten zusammen mit der 4.Händlergildenquest Antiquitäten / Antiques, da musst du auch in den Lagerraum der Burg. Du bekommst in der Burg Hinweise. Kliff sagt dir, dass die Schale in einem Raum im Warenlager eingeschlossen ist. Den Schlüssel fürs Warenlager hat Engor verloren. Den Schlüssel für den Raum im Lager soll Parcival oder Oric haben. Von Milten erfährst du, dass Engor den Schlüssel zum Warenlager beim Luftschnappen verloren hat.

Hier findest du die Schlüssel.

- Schlüssel zum Warenlager: Auf dem Dach beim Haupttor

- Schlüssel im Warenlager: Den musst du Parcival stehlen

Die Schale ist in der Truhe in dem separaten Raum des Warenlagers. Wenn du sie Cassia gibst, bekommst du 750 EXP und kannst eine Belohnung wählen.

- Meisterdegen (DEX 60, DMG 120, Radius 100)
- 1 Elixier der Geschicklichkeit

Constantino - Constantino's seltsame Bitte / Strange request Konstantino (2.Kapitel)

Constantino hat gehört, dass du viel rumkommst und fragt dich, ob du dir nicht ein bisschen Gold verdienen willst, indem du Ausschau nach einer seltenen Zutat für ein Experiment hältst. Diese Zutat ist ein starkes Gift. Du kannst auch ablehnen, dann erhältst du diese Quest nicht.

Du findest das Gift in Vinos Brennerei. Wenn du es Constantino bringst, bekommst du 300 EXP und 500 Gold.

Wenn du Ignaz noch als Händler behalten willst, gibst du Constantino das Gift erst im 5.Kapitel. Wenn du für Karras die Quest Ein Gang in die Stadt / Pass to city (3 Spruchrollen von Ignaz besorgen) erledigt hast, stirbt Ignaz ein paar Tage, nachdem du Constantino das Gift gegeben hast (du musst dazu aber mal die Welt wechseln). Wie und warum, erfährst du in der Quest Ein rätselhafter Mord / Mysterious murder.

Lord Andre - Ein rätselhafter Mord / Mysterious murder (2.Kapitel)

Der Alchemist Ignaz im Hafenviertel ist ermordet worden, Lord Andre vermutet eine Vergiftung. Du bekommst den Auftrag, den Mord auifzuklären.

Der erste Verdacht richtet sich natürlich auf Constantino, schliesslich hast du ihm selbst eine Flasche Gift besorgt. Aber Constantino behauptet, nichts mit dem Mord zu tun zu haben (100 EXP).

Also musst du dich woanders umhören. Wirte bekommen ja einiges mit, und bei Ignaz anderen Kollegen solltest du auch mal nachfragen.

- Kardif weiss nichts über den Mord (100 EXP).
- Bei Coragon ist es das gleiche (100 EXP).
- Von Zuris bekommst du den entscheidenden Tip (100 EXP). Er meint, die von der Miliz hätten keine Ahnung von Spurensicherung, und du solltest besser selbst den Tatort untersuchen. Jetzt wird das entscheidende Beweisstück gespawned.

Vor Ignaz Hütte im Gebüsch vor der Tür findest du nun eine leere Giftflasche, und die Flasche sieht genauso aus wie die, die du Constantino gegeben hast. Wenn du Constantino

mit der Flasche konfrontierst (300 EXP), streitet er allerdings weiter ab, der Mörder zu sein, bis du mit der Miliz drohst.

Du hast bei Constantino jetzt 2 Möglichkeiten

- Du kannst ihn bei Lord Andre ausliefern, der akzeptiert die Giftflasche als Beweis für Constantinos Schuld. Du erhältst 500 EXP und 500 Gold, Constantino wandert in den Knast, die Quest ist abgeschlossen.
- Du fragst ihn nach Beweisen für seine Unschuld und glaubst ihm das.

Er behauptet jetzt, ihm wurde die Giftflasche getohlen. Da war ein Fremder im Laden, der nach einem seltenen Trank gefragt hat. Die bewahrt er nicht im Laden auf, sondern in einem Lagerraum. Als er zurückkam, waren der Fremde und das Gift verschwunden.

Eigentlich sollte dir jetzt dir jetzt die Torwache bei Mika einen Hinweis geben, wohin der Fremde verschwunden ist, macht sie aber nicht. Die hätte dir normalerweise gesagt, dass der den Weg Richtung Leuchtturm genommen hat.

Du musst jetzt in die Banditenhöhle links vom Stadttor und triffst dort Ortego (200 EXP). Der wartet auf jemanden und hält dich für den, auf den er wartet. Er will das Gold für den Mord an Ignaz. Als sich dann herausstellt, dass du nicht der bist, für den er dich gehalten hat, greift er an. Du musst ihn töten (400 EXP) und findest bei ihm einen Brief, aus dem hervorgeht, dass er einen Auftraggeber für den Mord hatte.

Aus dem Brief geht zwar nicht hervor, wer der Auftraggeber ist, aber der ist beim Lesen des Briefs im anderen Teil der Höhle aufgetaucht. Es ist Karras, der Feuermagier. Er irrt ein bisschen durch die Höhle, du kannst ihn schliesslich ansprechen, wenn er die Orkstatue erreicht hat (500 EXP). Er gibt zu, Ortegos Auftraggeber zu sein. Die Feuermagier haben beschlossen, Ignaz wegen seiner aus ihrer Sicht gefährlichen Forschungen töten zu lassen. Er will, dass du niemandem davon erzählst.

Du gehst zu Lord Andre und sagst ihm, dass der Fall aufgeklärt ist und zeigst ihm Ortegos Brief als Beweis. Lord Andre sieht natürlich auch, dass Ortego ein Auftragskiller war. Du hast jetzt wieder 2 Möglichkeiten

- Du sagst Lord Andre, dass die Feuermagier dafür verantwortlich sind und erhältst 1000 EXP und 500 Gold. Dann gehst du zu Karras und bekommst 200 EXP, aber auch -10 auf deinen InnosPayCount.
- Du sagst Lord Andre, dass du das nicht herausgefunden hast und bekommst 500 EXP und 500 Gold. Bei Karras gibt es dann 50 EXP und 1 Elixier des Geistes.

Thorben - Ein seltsamer Händler / The strange dealer (2.Kapitel)

Thorben fragt dich, ob du Gritta gesehen hast, die ist verschwunden. Sie hatte eine Verabredung mit einem Händler für superbillige Stoffe vor dem Südtor. Dann ist sie mit ihm in den Wald gegangen und wurde seitdem nicht wieder gesehen.

Thorben kommt erst jetzt auf die Idee, dass der Händler ein Bandit gewesen sein könnte. Auf deinen Vorschlag, zur Miliz zu gehen, antwortet er, dass er sich das nicht leisten kann. Die würden für ihre Hilfe 500 Gold wollen.

Du hast jetzt 3 Möglichkeiten

- Du gibst ihm die 500 Gold für Lord Andre und bekommst von Thorben 500 EXP und 20 Dietriche. Thorben geht dann zur Kaserne und die Miliz kümmert sich um das Problem. Nach einem Weltenwechsel ist Gritta dann wieder da. Thorben ist happy und es gibt 100 EXP.
- Du sagst Thorben, dass 500 Gold zuviel sind. Das ist das Todesurteil für Gritta, sie wird mit 5 Banditen in dem Goblinlager rechts vom Südtor gespawned und getötet. Du findest nur noch ihre Leiche (50 EXP). In ihrem Inventar ist ihr Ehering, wenn du den Thorben bringst, bekommst du 50 EXP.
- Du übernimmst die Sache selbst, Gritta wird mit 5 Banditen in dem Goblinlager rechts vom Südtor gespawned. Du musst die 5 Banditen töten (250 EXP bzw. 300 EXP). Gritta ist im Zelt und hat noch gar nicht mitbekommen, dass sie entführt worden ist. Dann bringst du sie zurück zum Südtor, dort gibt es 500 EXP. Thorben bedankt sich für deine Hilfe mit 300 EXP und einem Bonus DEX +1.

Gritta - Der prophetische Traum / Prophetic dream (2.Kapitel)

2 Tage, nachdem du Gritta zurückgebracht hast, erzählt sie dir von einem Traum. Sie hat von ihrem verschwundenen Ehemann Brendik geträumt und hat Sehnsucht nach ihm. Sie bittet dich, nach ihm zu suchen. Als Anhaltspunkt gibt sie dir mit, dass er immer Pirat werden wollte.

Also ab nach Jharkendar zu Greg. Greg kennt Brendik, der gehört zu seiner Mannschaft (100 EXP). Weil der unruhig wurde, nachdem das Piratenschiff versenkt worden ist, hat er ihm eine Beschäftigung verpasst. Brendik ist auf einem Aussenposten und beobachtet das Banditenlager. Wenn du da sowieso hin willst, sollst du Brendik gleich ausrichten, dass er zurück ins Lager kommen soll.

Du findest Brendik auf dem Felsen bei dem Teleporter im Sumpf. Wenn du vor dem Teleporter stehst, ist ein Stück links eine Leiter, über die du da hochkommst. Du erzählst Brendik, dass Gritta dich geschickt hat (300 EXP). Brendik ist nicht begeistert, er will auf keinen Fall zu Gritta zurück. Er hält sie für unerträglich, weil sie so oberflächlich ist und nur Klamotten im Kopf hat.

Sag Brendik noch, dass Greg ihn im Lager sehen will (50 EXP). Gritta sagst du dann, dass Brendik lebt, aber bei den Piraten bleiben will (200 EXP).

Thorben - Ein glückliches Paar / Happy pair (2.Kapitel)

Jetzt sollst du für Thorben den Heiratsvermittler machen. Gritta würde wohl gerne wieder heiraten, und bei Elvrich hat er Angst, dass der mit dem nächsten Weiberrock durchbrennt. Warum also nicht die beiden verkuppeln?

Du musst mit Gritta und Elvrich reden. Die beiden hatten sowieso schon ein Auge auf den jeweils anderen geworfen, aber nie darüber gesprochen. Die beiden heiraten.

Thorben ist happy, hol dir da 400 EXP ab.

Ulf - Ulf's Ring / Ring Ulfa (2.Kapitel)

Ulf sitzt im 2.Kapitel vor der Toten Harpyie oder ist drinnen. Ulf ist deprimiert, weil er seinen Ring verloren hat. Bei dieser Quest gibt es Unterschiede bei den Versionen.

- In V1.0 erzählt er dir, dass er unterwegs von Wölfen angegriffen wurde.
- In V1.1 waren es die Banditen an der Brücke bei Akils Hof. Das macht die Suche ein bisschen einfacher.

Der Ring liegt in der Felsschlucht zwischen dem Friedhof bei Orlans Teleporter und den Waranen in der Nähe der Brücke bei Akils Hof.

Wenn du Ulf den Ring gibst, erhältst du zur Belohnung 300 EXP und

- In V1.0 gibt es 1 Elixier der Stärke
- In V1.1 erhalten
    - Feuermagier 1 Elixier des Geistes
    - Alle anderen 1 Elixier des Lebens

Abigail - Abigail's Degen / Sword Abigal (2.Kapitel)

Du triffst Abigail in Jharkendar im Piratenlager. Die Unterhaltung mit ihr entgleist ein bisschen, und sie will dich verprügeln. Sie versucht, ihr Schwert zu ziehen, aber dann fällt ihr ein, dass sie es ja bei der Jagd auf Sumpfratten verloren hat. Sie ist dabei von einem Feuerteufel angegriffen worden, hat vor Schreck ihre Waffe verloren und ist abgehauen. Der Degen ist ein Erbstück von ihrem Vater. Sie verspricht dir eine Steintafel, wenn du den Degen findest.

Feuerteufel gab es auch in G2 DNdR nur in der Bibliothek und einen zwischen Logans Lager und der Grossen Höhle. In V1.0 wurde der entfernt, in V1.1 ist er wieder drin. In der Nähe findest du an einem Baum Abigails Degen (Fundort).

Wenn du den Degen bei Abigail abgibst, gibt es zur Belohnung 350 EXP und 1 Steintafel des Lebens II.

Abigail - Das Geschenk für Hanna / Gift for Khanny (2.Kapitel)

Nachdem du den Degen bei Abigail abgeliefert hast, fragt sie dich, ob du ihr noch einen Gefallen tun kannst. Sie hat ein goldenes Kollier für ihre Schwester in Khorinis, kann es ihr aber nicht bringen, weil das Piratenschiff ja versenkt wurde. Wenn du das für sie erledigst, will sie dich mit 500 Gold belohnen. Ihre Schwester ist die Besitzerin des Hotels, Hanna.

Im Hotel steht jetzt aber nicht mehr Hanna hinterm Tresen, sondern ein Typ namens Gaspar. Gaspar sagt dir, dass er das Hotel übernommen hat, nachdem Hanna von der Miliz verhaftet und in den Knast gesteckt wurde. Sie soll einen der Kaufleute bestohlen haben.

Lord Andre bestätigt das (50 EXP), Hakon ist bestohlen worden und die gestohlenen Gegenstände wurden bei Hanna gefunden. Und Gaspar bezeugt, dass er Hanna an Hakons Truhe gesehen hat. Lord Andre kommt es zwar auch komisch vor, dass ausgerechnet Gaspar danach das Hotel übernommen hat, aber die Beweislage spricht gegen Hanna.

Danach sprichst du mit Hakon (50 EXP). Hakon will auch nicht glauben, dass Hanna ihn bestohlen hat, dazu kennt er sie zu gut. Es war auch nicht viel, was gestohlen wurde, warum sollte sie das riskieren? Dabei fällt ihm ein, dass er alles zurückbekommen hat bis auf einen Ring, der nicht bei Hanna gefunden wurde.

Nun gehst du zu Gaspar und fragst ihn, was er denn genau gesehen hat (50 EXP). Er meint nur, dass er das alles schon Lord Andre erzählt hat. Mit dir will er nicht mehr reden und empfiehlt dir, das Hotel zu verlassen.

Du musst jetzt wieder zu Abigail und sagst ihr, dass ihre Schwester im Knast sitzt (50 EXP). Abigail dreht total durch und will Khorinis angreifen. Als sie sich dann wieder beruhigt hat, kannst du sie nach Gaspar fragen. Hanna hat ihr von ihm erzählt. Gaspar wollte ihr das Hotel abkaufen, aber sie hat abgelehnt. Deshalb hat sich Gaspar das Hotel auf diese Art unter den Nagel gerissen, aber das musst du erstmal beweisen.

Gehe jetzt mal zu Coragon einen heben und frage ihn, ob es etwas Interessantes gibt (100 EXP). Er erzählt dir, dass Joe aus dem Hafenviertel bei ihm gezecht hat und kein Gold hatte, um zu bezahlen. Joe hat ihm dann einen Ring als Bezahlung gegeben. Du kannst Coragon den Ring für 100 Gold abkaufen, in den Ring ist der Name Hakon eingraviert.

Also stattest du jetzt Joe in Kardifs Kneipe einen Besuch ab und sprichst ihn auf den Ring an (250 EXP). Joe behauptet erst, den Ring gefunden zu haben, aber wenn du ihm mit Lord Andre drohst, rückt er mit der Wahrheit raus. Er hat den Ring nicht gestohlen, sondern von Gaspar für die Erledigung eines Auftrags bekommen. Der Auftrag lautete, Hanna eine Zeitlang abzulenken, weil Gaspar sie überraschen wollte. Joe erklärt sich bereit, das auch bei Lord Andre auszusagen.

Nun erzählst du Gaspar, dass du Beweise gegen ihn hast und er in den Knast wandern wird (50 EXP). Dann gehst zu Lord Andre und berichtest von deinen Nachforschungen (300 EXP). Gaspar wird verhaftet und Hanna kommt frei.

Hanna bedankt sich mit 300 Gold für deine Hilfe. Nun kannst du ihr auch das Kollier von Abigail geben (250 EXP).

Hakon gibst du seinen Ring zurück und bekommst 50 EXP und 100 Gold. Bei Abigail kannst du dir die 500 Gold für die Erledigung des Auftrags abholen.

Thorus - Raven's Garde / Guardsman Ravena (2.Kapitel)

Nachdem du Zugang zur Mine im Banditenlager hast, kannst du Thorus fragen, wie du an seine Rüstung kommst. Er antwortet, dass du die nicht bekommen kannst, sie ist nur für Angehörige von Ravens Garde. Das war auch schon in G2 DNdR so, aber da hast du diese Quest und die Rüstung nicht erhalten.

Nach dem Tod von Raven kannst du ihn wieder auf die Rüstung ansprechen. Da er wegen dem Ableben von Raven nicht gerade unglücklich ist, akzeptiert er dich als neuen Gardisten und gibt dir die Schwere Garderüstung (STR 75 / 90 / 80 / 0 / 0).

Cor Angar - Angars Amulett / Amulet Angara (2.Kapitel)

Hier gibt es einige Änderungen zu der bekannten Quest aus G2 DNdR, deshalb habe ich sie mit reingenommen.

Du kannst die Quest jetzt schon im 2.Kapitel bekommen, und Cor Angar triffst du nicht in der Burg, sondern im Wald hinterm Orkzaun. Er hat eine Hütte direkt am Orkzaun, ist also gar nicht zu verfehlen. Nach der Begrüssung kommt das Gespräch auf die Überlebenden der Sekte.

- Wenn du bereits im Waldlager warst, kannst du ihm sagen, dass da einige seiner Brüder unter Führung von Netbek leben (250 EXP).
- Wenn du von Baal Orun die Quest Suche Cor Angar / Searches of Barks Angara bekommen hast, erzählst du ihm von dem neuen Lager der Sekte in Khorinis unter Leitung von Baal Orun (500 EXP).

Cor Angar hat starke Kopfschmerzen, die ihn wahnsinnig machen. Und dann hat er er auch noch in einer Gruft im Süden sein Amulett verloren. Die Gruft ist dieselbe wie in G2 DNdR. In Die Rückkehr musst du die Gruft aber allein besuchen, Cor Angar kommt nicht dahin.

In der Gruft sind Skelette und ein Skelettmagier. Der Skelettmagier hat Cor Angars Amulett und 1 Elixier des Geistes im Inventar. In der Gruft findest du noch 1 Elixier des Lebens und das Buch Chromanin Band I. Durch das Lesen des Buches wird die Quest Chromanin / Khromanin ausgelöst.

Bei Cor Angar bekommst du 750 EXP, wenn du ihm das Amulett bringst. Danach macht Cor Angar sich auf den Weg nach Khorinis.

Lesen Chromanin Band I - Chromanin / Khromanin (2.Kapitel)

In Cor Angars Gruft hast du das Buch Chromanin Band I gefunden. Das Lesen dieses Bands startet die Quest. Du musst einen Band nach dem anderen finden und den Hinweisen folgen. In der Tabelle findest du die Fundorte und die EXP beim Lesen der Bände. Die Fundorte sind auch auf dieser Karte eingezeichnet.

Achte darauf, dass du die Bücher nur im Minental liest. Nur dann wird der jeweils nächste Band gespawned (V1.1) bzw. an dem Ort gespawned, an dem er sein soll (V1.0).

Band I	Cor Angars Gruft	
Band II	(100 EXP)	Ganz oben in Gomez Turm auf dem Geländer
Band III	(250 EXP)	In der Höhle hinter dem Wasserfall bei der Alten Mine
Band IV	(500 EXP)	Rechts hinter der Brücke bei Xardas Turm
Band V	(750 EXP)	Auf dem Teleporter, wo in G1 der erste Fokus liegt
Band VI	(1000 EXP)	Auf der Ankunftsplattform am Pass

Zum Abschluss musst du wieder zurück zu Cor Angars Gruft. Drinnen steht jetzt ein Todeslord, den du töten musst (2500 EXP + Bossgegnerbonus Stufe 3). Du musst aber vorher mit ihm sprechen, sonst wird die Quest nicht beendet. In seinem Inventar findest du u.a. 1 Kronstöckl und 2000 Gold.

Albert - Verstärkung / Reinforcement (2.Kapitel)

Tandor in der Burg erzählt dir, dass er mit einem Trupp Paladinen die Gegend ausgekundschaftet hat und sie dabei von einer Übermacht von Orks überrascht worden sind. Er allein konnte fliehen, die anderen sind seitdem verschollen.

Die vermisste Gruppe, bestehend aus Paladinen und Milizionären, findest du in einer Schlucht in der Nähe des Waldlagers. Sie wird geführt von dem Paladin Albert, von dem erhältst du diese Quest. Er ist erfreut, als er hört, dass du wieder in die Burg willst. Du sollst Garond darüber informieren, dass sie überlebt haben und wo sie sich jetzt aufhalten. Und Tandor grüssen.

Du unterrichtest Garond von Alberts Aufenthaltsort und bekommst 300 EXP. Tandor bestellst du die Grüsse von Albert (EXP kapitelabhängig). Dann gehst du wieder zu Albert und richtest ihm von Garond aus, dass er ausharren soll, bis Lord Hagen Verstärkung geschickt hat. Dann geht es weiter mit der Quest Das Kriegsschiff der Orks / Drakar orks.

Albert - Das Kriegsschiff der Orks / Drakar orks (2.Kapitel)

Albert hat die Idee, dass du versuchen könntest, die Orks von ihrem Nachschub an Truppen abzuschneiden. Der läuft über das Orkschiff, das unten in der Bucht vor Anker liegt. Du sollst mal versuchen, das Orkschiff so zu sabotieren, dass es nicht mehr auslaufen kann.

Mit UluMulu bzw. Totem der Stärke kannst du das machen, ohne dich mit den Orks auf dem Schiff anlegen zu müssen, wenn die dir noch zu stark sind. Dein Sabotageakt stört die Orks nicht im Geringsten. Aber am besten killst du die alle. Du musst zumindest den Kapitän und die Wache davor töten, um später die Quest Die Kriegspläne der Orks / Military plans of orks zu bekommen. Und dann hast du sowieso das halbe Schiff am Hals.

Im Laderaum ist die Rudermaschine, wenn du die zerstörst, kann das Schiff nicht mehr steuern und also auch nicht auslaufen. Das machst du mit den Schaltern hinter der Maschine, die Kombination von links gesehen ist 2 – 4 – 1 - 3. Danach knirscht es ordentlich und das Ruder ist hin (500 EXP).

Dann machst du dich auf zur Kapitänskabine. Die ist verschlossen, aber die Wache davor hat den Schlüssel im Inventar. Der Kapitän bringt 1000 EXP + Bossgegnerbonus Stufe 2. In seinem Inventar ist 1 Drachenwurzel und 1 Brief, den du aber nicht lesen kannst. In der Kabine findest du auch noch 1 Elixier des Lebens.

Jetzt berichtest du bei Albert, dass das Schiff nicht mehr auslaufen kann und du bekommst 2000 EXP. Wenn du ihm den Brief von dem Orkkapitän zeigst, geht es gleich weiter mit der Quest Die Kriegspläne der Orks / Military plans of orks.

Albert - Die Kriegspläne der Orks / Military plans of orks (2.Kapitel)

Wenn du Albert den Brief zeigst, den du dem Orkkapitän abgenommen hast, kann der damit auch nichts anfangen, er kann kein Orkisch. Er erkennt darauf aber einen militärischen Stempel der Orks und meint, die Informationen in dem Brief könnten wichtig sein. Du musst dir jetzt einen Dolmetscher besorgen.

Also gehst du mit dem Brief zu Ur-Shak, der dir den Brief übersetzt (200 EXP). Die Orks haben vor, die Burg erneut zu stürmen. Deshalb haben sie mit dem letzten Schiff eine Gruppe Sklaven geschickt, die eine neue Ramme bauen sollen.

Du erzählst Albert von dem Inhalt des Briefes (150 EXP). Albert will natürlich verhindern, dass die Orks bis zur Burg kommen. Du bekommst den Auftrag, sie zu vernichten, dafür gibt er dir noch 2 Paladine mit, die sich dir am Ausgang des Lagers anschliessen.

Die Orkgruppe (Sklaven und 5 Sklavenwachen) findest du im Wald (Karte), die sind schnell erledigt. Berichte Albert von deinem Erfolg und du erhältst von ihm 500 EXP und den Ring Innos Heldenmut (Schutz 10/10/15/15).

Mud - Mud's Erz / Ore Mada (2.Kapitel)

Mud findest du auf einem Plateau westlich vom Schläfertempel (Karte) (50 EXP). Der ist aber nicht so drauf wie in G1, hier hat er nur noch fürchterliche Angst, dass ihn die Orks erwischen. Er sitzt da auf ungefähr 20 Kisten Erz, das wird Garond interessieren. Mud ist beim Fall der Barriere vor den Orks hierher geflüchtet und versteckt sich seitdem. Er

möchte, dass du ihn mit in die Burg nimmst, das geht aber nicht, weil es zu gefährlich ist. Aber du versprichst ihm, dass Garond jemand schicken wird, wenn er von dem Erz erfährt.

Garond ist begeistert, als er von dem Erz hört und schickt gleich 3 Paladine los. Du bekommst 300 EXP und wahlweise

- 1 Elixier der Stärke
- 1 Elixier der Geschicklichkeit
- 1 Elixier des Geistes
- 1 Elixier des Lebens
- 1000 Gold

Mud ist mit seiner neuen Wache zufrieden, du erhältst 200 EXP.

Grüße von Ratford / Greetings from Retforda (2.Kapitel)

Die Jäger Ratford und Drax findest du an einer abgebrannten Hütte im Wald hinterm Orkzaun, kurz hinter dem Holzsteg, der in den Wald führt.

Du musst zuerst mit Drax reden, erst danach kannst du mit Ratford sprechen. **Wichtig dabei ist, dass du den Ring, den du Raven bei seinem Tod abgenommen hast, im Inventar hast.**

Ich habe den Ring schon ein paarmal verkauft, der sieht wie ein ganz normaler Goldring aus. Falls dir das auch passiert und du ihn nicht wiederfindest, hier der Insertcode: itmi_goldringraven.

Du quatschst mit Drax über alte Zeiten und dabei kommt das Gespräch auf Raven, Drax bedauert, dass du ihn damals nicht gekillt hast. Du erzählst ihm dann, dass du ihn später in Jharkendar erwischt hast. Er bezweifelt das, deshalb brauchst du den Ring von Raven als Beweis. Drax gibt dir für den Ring 1 Steintafel der Geschicklichkeit III. Wenn du die Steintafel erhalten hast, kannst du mit Ratford reden und diese Quest erhalten.

Jetzt kannst du mit Ratford sprechen und er fragt dich, ob du in Ravens Lager den Händler Fisk getroffen hast. Wenn Fisk lebt, startet diese Quest. Du sollst Fisk ganz einfach nur Grüsse von Ratford bestellen.

Fisk findest du bis zum 4.Kapitel im Banditenlager und danach in der Höhle am Nordstrand im Piratenlager. Wenn Fisk im 5.Kapitel in Khorinis ist, kannst du die Quest nicht mehr lösen. Du richtest Ratfords Grüsse aus (200 EXP) und Fisk kriegt gleich ein schlechtes Gewissen, er hat noch Schulden bei ihm. Die will er jetzt abbezahlen und er gibt dir ein Paket für Ratford. Für deine Mühe gibt es 500 Gold.

Das Paket bringst du Ratford, abhängig davon, wo du Lehrling warst, gibt es

Bosper	5 Schattenläuferhörner

Harad	5 Klingenrohlinge
Constantino	1 Kronstöckl
???	1500 Gold

Das Paket wird danach nicht aus deinem Inventar entfernt. Aber wenn du es öffnest, verschwindet es einfach.

Goblin bei Xardas Turm im Minental - Das seltsame Wesen / Strange essence (2.Kapitel)

Wenn du vor dem Eingang von Xardas Turm im Minental stehst, findest du rechts auf den Felsen einen Goblin, der vor einer Truhe steht. Wenn du ihn angreifst, spricht er dich an.

Xardas hat ihn früher mal beschworen und er musste ihm bei seinen Experimenten helfen, deshalb hat Xardas ihm auch das Sprechen beigebracht. Dann ist Xardas irgendwann verschwunden, aber der Goblin musste hierbleiben. Er möchte, dass seine Seele endlich Ruhe findet. Du könntest ihm dabei helfen, dafür verspricht er dir den Schlüssel für die Truhe, vor der er steht.

Dafür benötigst du eine Verbannungsspruchrolle. Der Goblin sagt dir, dass im Turm eine Rolle liegen soll. Alternativ müsstest du eine bei Xardas selbst besorgen. **Du darfst die Spruchrolle nur bei dem Goblin lesen. Das ist eine Einmal-Spruchrolle, nach dem Lesen ist sie 'verbraucht' und verschwindet aus deinem Inventar.**

Die Rolle im Turm ist kein Problem, die kannst du mitnehmen, wenn du die derzeitigen Bewohner des Turms erledigt hast. Wenn du dir die Spruchrolle von Xardas holen willst, will der wissen, wofür du sie brauchst. Es gibt 4 mögliche Antworten, aber nur, wenn du die Wahrheit sagst, bekommst du die Verbannungsspruchrolle und 100 EXP.

Mit der Verbannungsspruchrolle gehst du wieder zu dem Goblin (500 EXP) und benutzt sie. Der Schlüssel wird beim Verschwinden des Goblins in deinem Inventar gespawned. In der Truhe findest du 1 Elixier der Geschicklichkeit und 750 Gold.

Kliff - Die Flucht / Runaway (2.Kapitel)

Kliff findest du in der Burg, er ist der Koch von Garond. Er hat keine Lust mehr zum Kochen und will raus aus der Burg an irgendeinen ruhigen Ort. Wenn du ihm dabei hilfst, verspricht er dir den Schlüssel für die Truhe ganz oben auf Gomez Turm.

Wenn du das Waldlager bereits kennst, kannst du ihm das als sein zukünftiges Domizil vorschlagen. Wenn nicht, bekommst du einen Tagebucheintrag, dass du das machen solltest, wenn du das Waldlager entdeckst.

Kliff will den gefährlichen Weg dahin aber nicht ohne eine ordentliche Rüstung und Waffe machen, dabei ist er aber wählerisch. Er akzeptiert alle Drachenjäger-, Miliz- und Paladinrüstungen (100 EXP). Bei den Schwertern nimmt er auch nicht alle, aber ich möchte hier

nicht auflisten, welche er nimmt (50 EXP). Wenn du kein Passendes dabei hast, geht es nämlich auch ohne.

In V1.0 konnte man noch eine Milizrüstung in einer Truhe in Garonds Saal finden. In V1.1 ist die entfernt worden. Deshalb können in V1.1 nur Söldner / Drachenjäger und Milizen / Paladine diese Quest beenden. Alle anderen scheitern daran, dass sie keine Rüstung finden.

Du kannst die Burg mit Kliff nur heimlich verlassen, das geht nur zwischen 23:00 und 04:00 Uhr. Kliff folgt dir zum Waldlager. Es ist ein bisschen problematisch, ihn da loszuwerden. Du musst in einer bestimmten Position, vom Eingang zum Waldlager aus gesehen, rechts von GorNaBar stehen, dann spricht er dich an. Du bekommst 850 EXP und einen Truhenschlüssel.

Das ist aber nicht der Schlüssel für die Truhe auf Gomez Turm, den hat er einem Freund gegeben. Der hat den Schlüssel in einer Truhe bei den Reisfeldern des ehemaligen Neuen Lagers gebunkert. Du findest die passende Truhe für den Schlüssel im Haus des Reislords. In der Truhe ist der Schlüssel für die Truhe auf Gomez Turm. Und in der Truhe, welch eine Enttäuschung nach dem ganzen Aufwand, sind lediglich 6 Erz.

Orto - Orto möchte jagen / Hunting for Orto (2.Kapitel)

Orto ist die Torwache im Fort Asghan. Er langweilt sich, er möchte lieber ein bisschen im Inselinnern auf die Jagd gehen, als Wache zu schieben, aber er traut sich nicht, Lord Varus zu fragen. Du bietest an, mit dem mal darüber zu reden.

Lord Varus hat kein Problem damit, wenn die Paladine sich ein bisschen beschäftigen und gibt seine Zustimmung. Orto freut sich natürlich, er geht mit 4 weiteren Paladinen auf die Jagd. Vorher bekommst aber 250 EXP und einen Bonus STR +1.

Ferdinand - Die Kraft der Tradition / Force of traditions (2.Kapitel)

Auf einer Bank beim Tor in Fort Asghan sitzt der Paladin Ferdinand und ist unglücklich. Er möchte gern seinen Lieblingswein trinken, aber der schmeckt ihm nur aus einem silbernen Becher. Seinen Becher hat er auf dem Schiff vergessen. Im Lagerhaus des Forts gibt es wohl silberne Becher, aber der Verwalter Rayne rückt aus Angst vor Lord Varus nichts raus.

Du kannst ihm jeden silbernen Becher geben und hast vielleicht auch einen im Inventar. Gib ihm den noch nicht, sondern mache erst mit der Quest Rayne's Probleme / Problems Rejna weiter, sonst erhältst du die erst gar nicht.

Wenn du einen silbernen Becher hast, gibst du ihn Ferdinand (50 EXP). Du kannst ihm für den Becher 1000 Gold abnehmen, aber danach ist er sauer und spricht nicht mehr mit dir. Dann kannst du die Quest Ferdinand's Kurier / Courier Ferdinand nicht mehr bekommen. Besser ist, du schenkst ihm den Becher, er gibt dir jetzt 100 EXP, 1 Schwarzes Erz.und die Quest Ferdinand's Kurier / Courier Ferdinand.

Rayne - Rayne's Probleme / Problems Rejna (2.Kapitel)

Du bekommst diese Quest nur, während die Quest Die Kraft der Tradition / Force of traditions läuft. Deshalb solltest du Ferdinand den silbernen Becher erst geben, wenn du diese Quest von Rayne erhalten hast.

Rayne ist der Verwalter des Lagerhauses im Fort. Er erzählt dir vom Inhalt des Lagers, und dass Lord Varus den einzigen Schlüssel hat. Einen Becher für Ferdinand will er nicht rausrücken, auch nicht verkaufen. Am Ende sagt er dir noch, dass er völlig überlastet ist und Unterstützung braucht, aber die anderen Paladine wollen ihm nicht helfen. Du versprichst ihm, einen Helfer zu suchen.

Du musst jetzt die Paladine im Lager fragen, aber die lehnen alle ab, Rayne zu helfen. Nachdem du den 11.Paladin gefragt hast, bekommst du einen neuen Tagebucheintrag, in dem steht, dass es Zeit ist, drastischere Massnahmen zu ergreifen.

Jetzt erzählst du Lord Varus, dass Rayne Unterstützung braucht und ihm niemand helfen will. Lord Varus stellt dafür einen Mann ab (100 EXP). Wenn du von Rayne die Information bekommen hast, dass Lord Varus den Schlüssel zum Lagerhaus hat, kannst du ihm den jetzt stehlen und das Lagerhaus ausräumen. Wenn du Varus schon vorher beklaut haben solltest, kannst du den Schlüssel nicht bekommen.

Nun holst du dir bei Rayne deine Belohnung ab. Die ist variabel, hängt davon ab, ob die Quest Die Kraft der Tradition / Force of traditions läuft, also, ob du Ferdinand bereits den Becher gegeben hast oder nicht.

- Quest läuft: 500 EXP und 1 silberner Becher für Ferdinand
- Quest abgeschlossen: 100 EXP und 1 Kronstöckl

Ferdinand - Ferdinand's Kurier / Courier Ferdinand (2.Kapitel)

Du kannst Ferdinand fragen, was für einen Wein er trinkt. Sein Lieblingswein ist ein Import aus Myrtana und heisst ‚Tränen des Glücks'. Auf Khorinis ist der kaum zu bekommen, nur der Händler Matteo hat noch 2 Flaschen. Ferdinand wartet gerade auf die Lieferung, er hat vor 4 Tagen einen Kurier zu Matteo geschickt, aber der ist immer noch nicht zurück. Ferdinand fragt, ob du in der Stadt mal nachsehen kannst, warum.

Bei Matteo war der Kurier und hat die beiden Flaschen Wein abgeholt. Er wollte anschliessend aber noch zu Lobarts Hof. Wenn du die Stadt durchs Südtor verlässt, findest du nach ein paar Metern die Leiche des Kuriers, der ist von einem Wolfsrudel getötet worden. Nachdem du die 4 Wölfe getötet hast, findest du in seinem Inventar die 2 Flaschen Tränen des Glücks.

Wenn du Ferdinand den Wein bringst, gibt es 300 EXP und 1 Flasche Tränen des Glücks darfst du behalten. Das Trinken des Weins bringt einen Bonus von 25 HP. Du solltest dir also überlegen, ob du die Flaschen überhaupt abgibst. Danach geht bei Ferdinand sowieso nichts mehr, also kannst du diese Quest auch scheitern lassen.

Lance - Lance's Talisman / Talisman Lantsa (2.Kapitel)

Vor dem Eingang zu Lord Varus steht Lance Wache. Lance ist beim Dienst auf der Mauer des Forts sein Geldbeutel runtergefallen, und dann kam gleich irgendein Biest angerannt, hat sich den Beutel geschnappt und ist damit auf den Strand verschwunden. Er kann seinen Posten nicht verlassen, aber in dem Beutel ist etwas, das er unbedingt wiederhaben will. Er hat den Ring von Lord Hagen nach einer Schlacht gegen die Orks bekommen, das Gold ist ihm egal.

Den Geldbeutel findest du in einer Felsnische auf dem Strand, von einem Lurker bewacht. Du musst den Beutel öffnen, drin ist der Ring und 300 Gold. Den Ring bringst du Lance und bekommst 400 EXP.

Vatras - Nachricht für Vatras / Messages for Vatrasa (4.Kapitel)

Diese Quest bekommst du von Vatras direkt nach dem Umwandlungsritual zur Heilung des Auge Innos am Sonnenkreis. Vatras hat lange nichts mehr von den Wassermagiern in Jharkendar gehört und macht sich Sorgen. Du sollst mal nachsehen, was da los ist.

Du musst jetzt die Quest Die Orks im Tal / Orks in a valley erledigen. In Jharkendar sind jetzt auch die Orks eingefallen und du musst es befreien. Dann berichtest du Vatras von den Vorkommnissen dort, und dass da jetzt alles in Ordnung ist, du erhältst 500 EXP und 1000 Gold.

Quests der Bruderschaft

Allgemeines und Aufnahme

Zuerst möchte ich hier auf Eiskönigs Version aufmerksam machen. Eiskönig hat mir vor längerer Zeit angeboten, darauf aufzubauen. Und das habe ich dankend angenommen.

Die Bruderschaft ist nach dem Fall der Barriere gespalten worden. Ein Teil ist im Minental geblieben und hat dort unter Führung von Baal Netbek das Waldlager gegründet. Der andere grössere Teil hat in Khorinis ein neues Lager auf dem Weidenplateau errichtet. In diesem Lager kannst du in die Bruderschaft eintreten und erhältst diese Quests.

Ohne den Novizenrock der Bruderschaft kannst du in dem Lager nichts werden. Den Novizenrock kannst du dir gleich zu Beginn des Spiels bei Lester holen. Den ziehst du an und besuchst Baal Orun. Der spricht dich an, weil er meint, dass du auf der Suche nach dem wahren Glauben bist. Wenn du in die Bruderschaft eintreten willst, muss er dir aber erst vertrauen, deshalb sollst du einen Auftrag für ihn erledigen. Mit den anderen Baals kannst du erst reden, wenn Baal Orun dir vetraut.

Du musst jetzt erst die Quest Das Päckchen für Larius / Parcel for Lariusa erledigen. Wenn du die erledigt hast, bekommst du die Quest Aufnahme in die Bruderschaft / The introduction into the Brotherhood und kannst dich den Prüfungen der anderen Baals stellen.

Baal Orun - Das Päckchen für Larius / Parcel for Lariusa (1.Kapitel)

Du erhältst diese Quest von Baal Orun nur, wenn du ihn mit dem Novizenrock bekleidet aufsuchst. Um sein Vertrauen zu gewinnen, sollst du dem Statthalter in Khorinis, Larius, ein Päckchen bringen. Larius wird dir dann seinerseits auch ein Päckchen mitgeben, dass du bei Baal Orun abliefern sollst. Er warnt dich, dass Larius misstrauisch ist und das Päckchen nur annehmen wird, wenn er überzeugt ist, dass du von Baal Orun kommst. Und du musst dir etwas einfallen lassen, wie du an Larius rankommst, du hast ja noch keinen Zugang zum Rathaus.

Der Gärtner beim Rathaus hilft dir weiter. Er verrät dir, dass Larius um 18:00 einen Spaziergang macht, dann kannst du mit ihm sprechen. Larius sitzt in der Zeit von 17:00- 19:00 auf einer Bank neben dem Rathaus. Damit er dir glaubt, dass du von Baal Orun kommst, musst du den Novizenrock tragen, sonst kannst du ihm das Päckchen nicht geben. Falls du das vergessen hast, hast du noch 2 Versuche. Wenn du dabei immer noch nicht den Novizenrock anhattest, kannst du Larius nicht mehr darauf ansprechen, die Quest ist gescheitert.

Falls du das Päckchen nicht übergeben konntest, kannst du nicht mehr in der Bruderschaft aufgenommen werden. Baal Orun verlangt das Päckchen zurück, wenn du es nicht mehr hast, greift er dich an.

Wenn du Larius das Päckchen gegeben hast, bekommst du einen Geldbeutel von ihm (das Ganze ist ein Drogendeal, 100 Sumpfkrautstengel für 1000 Gold). Den bringst du Baal Orun und bekommst 500 EXP. Er traut dir jetzt und will das auch im Lager verbreiten. Wenn du ihn fragst, ob du dich der Bruderschaft anschliessen kannst, startet die Quest Aufnahme in die Bruderschaft / The introduction into the Brotherhood.

Baal Orun - Aufnahme in die Bruderschaft / The introduction into the Brotherhood (1.Kapitel)

Baal Orun hast du bereits überzeugt. Er erzählt dir von der neuen Bruderschaft, aber ausser, dass sie nicht mehr den Schläfer anbeten, hat sich bei denen nichts geändert. Die sind noch genauso drauf wie im Minental.

Cor Angar ist nicht dabei, und keiner weiss, wo der nach dem Fall der Barriere abgeblieben ist. Du bekommst von Baal Orun die Quest Suche Cor Angar / Searches of Barks Angara. Er bittet dich, falls du Cor Angar treffen solltest, ihm auszurichten, dass die Bruderschaft noch existiert und seine Hilfe benötigt. Dann gibt er dir noch einen speziellen Traumruf-Stengel für Baal Parvez, der in der Stadt Novizen anwerben soll. Ohne den kannst nicht mit Baal Parvez sprechen.

Jetzt musst du auch noch die anderen 4 Baals davon überzeugen, dass du vertrauenswürdig bist. Wie aus G1 gewohnt, kannst du nicht direkt mit den Baals sprechen, sondern musst sie über kleine Umwege auf dich aufmerksam machen. Du musst alle Baals überzeugen, um in der Bruderschaft aufgenommen werden. Dazu erledigst du diese Quests:

- Baal Cadar
    - Die Sumpfkrauternte / Gathering bolotnika
    - Sumpfkraut für Baal Cadar / Bolotnik for Idol Kadara
- Baal Namib
    - Die Ration für Harlok / Doze for Kharloka
    - Die Kraft des Geistes / Strength of mind
- Baal Parvez
    - Der Novize für Baal Parvez / The novice for Idol Parveza
- Baal Tyon
    - Das magische Elixier / Magic eleksir

Wenn du die 4 Baals überzeugt hast, gehst du zu Baal Orun. Wenn du willst, kannst du jetzt in die Bruderschaft eintreten und erhältst 1 Novizenrock und 500 EXP.

Nachdem Baal Orun dich in die Sekte aufgenommen hat, kannst du im 3.Kapitel Templer oder Guru werden.

Um Templer zu werden, musst du GorNaKosh fragen. Er nimmt dich auf, wenn du diese 4 Quests abgeschlossen hast:

- Terrakot's Hammer / Molot Tarakota
- Suche Cor Angar / Searches of Barks Angara
- Die Pläne der Paladine / Plans of paladins
- Die Labyrinthe des Geistes / Labyrinthes of spirit

GorNaKosh übergibt dir bei der Aufnahme die Leichte Rüstung der Bruderschaft (STR 100, 100 / 80 / 15 / 10) und einen Zweihänder (STR 75, DMG 105, Range 100), ausserdem gibt es noch 500 EXP.

Guru wirst du bei Baal Orun, wenn du die Quests abgeschlossen hast, die für die Quests zur Aufnahme als Templer nötig sind. Zusätzlich musst du aber noch die Quest Die Besessenen / Oderzhimye erledigen. Hier gibt es mal wieder einen Unterschied zwischen den Versionen:

- In V1.0 kannst du diese Quest gleich nach deiner Aufnahme in die Bruderschaft bekommen.
- In V1.1 bekommst du sie erst im 3.Kapitel.

Bei der Aufnahme als Guru bekommst du eine Robe (60 / 30 / 50 / 50) und einen Kampfstab (Mana 35, DMG 115, Range 110).

Caine – Die Sumpfkrauternte / Gathering bolotnika (1.Kapitel)

Um an Baal Cadar ranzukommen, musst du mit Caine sprechen, das ist der Vorarbeiter bei den Krautsammlern direkt vorm Lager. Das geht auch nur da zwischen 08:00 und 21:00 Uhr, wenn du es abends im Lager versuchst, klappt das nicht.

Caine kann dir helfen, mit Baal Kadar zu sprechen. Dazu musst du nur die 50 Sumpfkrautpflanzen, die er dir gibt, bei Baal Cadar abliefern. Du bekommst dann die Quest Sumpfkraut für Baal Cadar / Bolotnik for Idol Kadara.

Wenn du die erledigt hast und noch gildenlos bist, kannst du Caine sagen, dass du die Pflanzen abgeliefert hast (50 EXP).

Baal Cadar - Sumpfkraut für Baal Cadar / Bolotnik for Idol Kadara (1.Kapitel)

Um an diese Quest zu kommen, musst du zuerst die Quest von Caine Die Sumpfkrauternte / Gathering bolotnika bekommen haben. Mit den 50 Sumpfkrautpflanzen

von Caine gehst du zu Baal Cadar. Den kannst du auch nur während seiner Arbeitszeit zwischen 08:00 und 21:00 Uhr auf das Kraut ansprechen.

Gib Baal Cadar das Sumpfkraut von Caine (50 EXP). Danach spricht er dich an, weil ihm aufgefallen ist, dass du den Sammlern behilflich gewesen bist. Weil mit dem bisschen Sumpfkraut, dass vorm Lager wächst, der Bedarf der Bruderschaft nicht gedeckt wird, haben sie Aussenlager mit Sammlern eingerichtet. Du kannst Baal Cadars Vertrauen gewinnen, wenn du ihm die Ernte aus den Aussenlagern bringst.

Die Aussenlager der Bruderschaft sind

- Hinterm Steinkreis bei Lobarts Hof
- Am See bei der Feuerprüfungshöhle und dem Schwarzen Troll
- Auf den Felsen in der Nähe des Steinkreises im Wald

Du bekommst von den ersten beiden Vorarbeitern (Novizenrock nicht vergessen) jeweils 50 Pflanzen. Beim Steinkreis im Wald scheint Sumpfkraut besser zu wachsen, da gibt dir Hanis 100 Pflanzen.

Du gehst jetzt mit den 200 Pflanzen zu Baal Cadar und bekommst 500 EXP und seine Zustimmung zur Aufnahme in der Bruderschaft. Wenn du die Pflanzen eingesammelt hast, aber ein Teil oder alles fehlt, wird er sauer und greift dich an, die Quest ist natürlich gescheitert.

Harlok - Die Ration für Harlok / Doze for Kharloka (1.Kapitel)

Harlok hilft dir dabei, mit Baal Namib zu reden. Dafür will er deine Tagesration Sunpfkraut von Talas. Wenn du ihm die 3 Joints gibst (150 EXP), verrät er dir, dass du Baal Namibs Aufmerksamkeit erregen kannst, wenn du demonstrierst, dass du mit Magie umgehen kannst. Du sollst bei seinem Unterricht einen seiner Schüler einschläfern. Er hat auch eine Schlaf-Spruchrolle zu verkaufen.

Der Preis, den er verlangt, ist glatter Wucher, er will 500 Gold für die Spruchrolle. Da im 1.Kapitel das Gold noch knapp ist, kauf die Schlaf-Spruchrolle besser bei Zuris, der will nur 100 Gold dafür.

Baal Namib - Die Kraft des Geistes / Strength of mind (1.Kapitel)

Um mit Baal Namib reden zu können, muss Harlok dir bei der Quest Die Ration für Harlok / Doze for Kharloka erzählt haben, dass du den mit Magie beeindrucken kannst.

Wenn du vor Baal Namibs Augen bei seinem Unterricht einen seiner Schüler einschläferst, spricht er dich an. Er meint, dass er in dir grosse Kraft spürt und nichts gegen deine Aufnahme in der Bruderschaft hätte (500 EXP). Wenn du Mana bereits auf 40 geskillt hast, bekommst du seine Zustimmung sofort. Sonst musst du dich eben steigern und holst sie dir später. Du kannst übrigens auch Ringe usw. benutzen, um auf 40 Mana zu kommen.

Baal Parvez - Der Novize für Baal Parvez / The novice for Idol Parveza (1.Kapitel)

Baal Parvez findest du in der Stadt entweder am Markt oder in Coragons Taverne. Zieh den Novizenrock an und gib ihm den Joint von Baal Orun. Baal Parvez will für seine Zustimmung zu deiner Aufnahme in der Bruderschaft, dass du einen weiteren Novizen rekrutierst. Er meint, dass in der Stadt genug Ungläubige rumlaufen, die aussteigen möchten.

Es gibt nur einen möglichen Kandidaten, das ist Valentino. Von Regis und Coragon erfährst du, dass sie beide nicht viel von dem halten. Von Ignaz bekommst du die Quest mit dem Test der Vergessen-Spruchrolle. Dann verprügelst du Valentino nachts um 04:00, wenn er auf dem Heimweg aus Coragons Kneipe ist und lässt ihn mit der Spruchrolle vergessen.

Jetzt musst du Regis erzählen, dass du Valentino verprügelt hast. Regis hatte Valentino bei seiner Prügelei mit ihm einen Ring abgenommen. Diesen Ring gibt er dir jetzt, du sollst ihn an den nächsten weitergeben, der Valentino verprügelt. Dann gehst du zu Coragon, der dir erzählt, dass Valentino am vergangenen Abend seine Zeche nicht zahlen konnte. Deshalb hat auch Coragon ihm welche aufs Maul gehauen. Gib ihm Valentinos Ring, den dir Regis gegeben hat (300 EXP).

Valentino steht tagsüber ab 10:00 bei Vatras und hört sich die Predigt an. Wenn du den Ring bei Coragon abgegeben hast, kannst du ihn darauf ansprechen, dass er in der Stadt ziemlich unbeliebt ist. Valentino hat das selbst auch schon bemerkt und möchte sich verändern. Er hatte sogar schon mal mit dem Gedanken gespielt, in die Bruderschaft einzutreten.

Also schlägst du ihm vor, ihn einem Guru vorzustellen und bringst ihn dann zu Baal Parvez. Der nimmt Valentino als Schüler auf und du bekommst 350 EXP. Er ist jetzt auch mit deiner Aufnahme in der Bruderschaft einverstanden (200 EXP). Valentino bedankt sich noch für deine Hilfe (100 EXP).

Baal Tyon - Das magische Elixier / Magic eleksir (1.Kapitel)

Mit Baal Tyon kannst du problemlos sprechen, dem reicht es, wenn dir Baal Orun vertraut. Für seine Zustimmung zur Aufnahme in der Bruderschaft musst du natütlich auch wieder eine Aufgabe erledigen. Baal Tyon hat gehört, dass einer der Alchemisten auf Khorinis einen ungewöhnlichen Trank, ein Elixier zur Transformation des Bewusstseins, besitzt. Das möchte er studieren, und verlangt von dir, das Rezept zur Herstellung des Elixiers zu beschaffen.

Also fragst du die Alchemisten nach dem Elixier

- Salandril hat noch nie etwas davon gehört.
- Ignaz weiss ebenfalls nichts.

- Constantino hilft dir nur, wenn du sein Lehrling bist. Er selbst hätte dieses Rezept auch gern, und er hat Gerüchte gehört, dass es im Besitz der Feuermagier ist.
- Sagitta vermutet auch, dass die Feuermagier das Rezept haben.

Du musst also ins Kloster der Feuermagier. Um an das Rezept zu kommen, musst du Schlösserknacken und Taschendiebstahl gelernt haben. Wenn du über die Mauer ins Kloster gehst, brauchst du in V1.0 auch noch mindestens 50 DEX. So kommst du als Gildenloser ins Kloster:

- 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 Taschendiebstahl gelernt und in 1.0 einen DEX-Wert von 50 haben, sonst kommst du aus dem Kloster nicht wieder raus. Den Klosterschlüssel musst du Sergio stehlen.

Du erledigst den Gang ins Kloster am besten zusammen mit der 2.Hüterquest Die Opfergabe / Sacrificial, da musst du auch in den Klosterkeller.

Wenn du im Kloster bist, sprichst du mit dem letzten Alchemisten auf der Insel, Neoras. Der hilft dir aber nur weiter, wenn du bereits Vorkenntnisse in Alchemie hast und Lehrling bei Constantino bist. Hier musst du Folgendes beachten, wenn du Feuermagier werden und später selbst das Elixier brauen willst.

- Du musst Lehrling bei Constantino sein und mit Constantino über das Rezept gesprochen haben
- Du darfst das Rezept nicht in deinem Inventar haben. Wenn du dir das Rezept bereits vorher geholt hast, lege es ab
- Du musst Neoras sagen, dass du mehr über die Eigenschaften des Elixiers lernen willst

Nur wenn du diese Bedingungen erfüllst, gibt Neoras zu, dass das Rezept im Kloster aufbewahrt wird. Aber er rät dir, nicht danach zu suchen, das Rezept ist ausschliesslich Feuermagiern vorbehalten.

Das Rezept liegt in einer Truhe in der Schatzkammer im Klosterkeller. Den Schlüssel zur Schatzkammer musst du Gorax stehlen, dann knackst du dort die Truhen und nimmst das Rezept an dich.

Das Rezept bringst du Baal Tyon und bekommst 1000 EXP. Der gibt dir die Zustimmung zur Aufnahme aber noch nicht. Er hat beim Lesen des Rezepts festgestellt, dass ihm einige Zutaten, die zur Herstellung des Elixiers benötigt werden, fehlen. Du bekomst von ihm eine Liste, daraus geht hervor, was du noch besorgen musst.

- 1 Crawlerei
- 1 Steingolemherz
- 1 Feuerwaranzunge
- 1 Kronstöckl

Bis auf das Kronstöckl kannst du die benötigten Zutaten alle bei Lutero kaufen. Wenn du alles beisammen hast, bringst du es Baal Tyon und bekommst 500 EXP. Du hast jetzt auch seine Zustimmung zur Aufnahme.

Du kannst Baal Tyon anbieten, den Trank zu testen. Er muss den erst fertigstellen, du sollst am nächsten Tag wiederkommen. Mittags ist der Trank fertig und du kannst probieren (100 EXP). Du erhältst einen Bonus Mana +5.

Wenn du das Rezept hast und nur die Aufnahmequests der Bruderschaft machst, aber eigentlich in eine andere Gilde willst, hast du als Lehrling bei Constantino und als zukünftiger Feuermagier Alternativen. Für Feuermagier gilt, dass Neoras ihnen vorher gesagt haben muss, dass das Rezept im Kloster aufbewahrt wird. Die Bedingungen dazu sind weiter oben beschrieben.

- Lehrlinge von Constantino bekommen für das Rezept 2 Kronstöckl und 100 EXP. Sie können das Rezept anschliessend für 1000 Gold zurück kaufen.
- Feuermagier, die Lehrling bei Constantino waren, können bei Neoras lernen, wie man den Trank herstellt. Die Voraussetzung dafür ist, dass sie bereits gelernt haben, das Elixier des Geistes herzustellen. Es ist nicht nötig, dass sie das Rezept in ihrem Besitz haben.

Die ideale Vorgehensweise für zukünftige Feuermagier ist also:

- Das Rezept Constantino geben und zurückkaufen
- Das Rezept bei Baal Tyon abgeben
- Später als Feuermagier die Herstellung des Elixiers lernen.

Von Neoras erfährst du jetzt den Namen des Elixiers. Du benötigst für die Herstellung des Tranks von Amun-Su.

- 1 Skelettknochen
- 1 Aquamarin
- 1 Schwarze Perle
- 1 Feuerwaranzunge
- 1 Sumpfkraut
- 1 Feuerwurzel

- 1 Minecrawlerzange
- 1 Steingolemherz
- 1 Crawlerei
- 1 Kronstöckl

Viran - Die Stahllieferung / Delivery of steel (1.Kapitel)

Diese Quest bekommst du nur als Gildenloser, wenn du bereits Baal Oruns Vertrauen gewonnen hast.

In der Schmiede des Lagers der Bruderschaft herrscht Rohstoffknappheit, Viran will möglichst viele Stahlrohlinge. Er verspricht dir dafür eine Waffe. Die Waffe und die EXP, die du bekommst, hängen von der Menge des gelieferten Stahls ab. Du kannst nur 1 x abgeben, mehr als 51 Rohlinge solltest du dabei nicht bei ihm abliefern.

Rohlinge	EXP	Waffe
1-5	150	Kurzschwert
6-10	200	Edles Schwert
11-20	400	Bartaxt
21-50	600	Edles Langschwert
>50	1000	Rubinklinge

Baal Orun – Zugang zu Lord Hagen (keine eigene Quest) (1.Kapitel)

Du musst Lord Hagen von den Drachen im Minental berichten, um nach Jharkendar und später ins Minental zu kommen. Du kannst Baal Orun nach deiner Aufnahme in die Bruderschaft fragen, ob er dir dabei helfen kann, ins Rathaus zu kommen.

Wie du ja schon mitbekommen hast, hat Baal Orun gute Beziehungen zu Larius. Er vereinbart mit Larius, dass er den Wachen sagt, dass du einen Termin bei ihm hast. Zur Identifikation wird das Passwort ‚Y'Berion' vereinbart.

Die Wache vorm Rathaus lässt dich rein, wenn du das Passwort weißt und du kannst Lord Hagen von den Drachen berichten und nach dem Auge Innos fragen.

GorNaKosh - Terrakot's Hammer / Molot Tarakota (1.Kapitel)

Nachdem Baal Orun dich in die Sekte aufgenommen hat, kannst du Templer oder Guru werden. Um Templer (oder auch Guru) zu werden, musst du GorNaKosh's Prüfung bestehen. Auf der Insel gibt es irgendwo ein magisches Artefakt, Terrakots Hammer. Wenn du ihm den bringst, nimmt er dich bei den Templern auf.

Terrakots Hammer ist wirklich gut bewacht im rechten Teil der Höhle bei der Grossen Pyramide. Dieser Teil ist verschlossen, du kannst ihn mit einem Schalter in dem Gebäude auf

der Kleinen Pyramide öffnen. Der Schalter ist nicht ganz einfach zu finden, er wird nicht angezeigt und ist ziemlich zugewachsen. Er befindet sich, vom Eingang aus gesehen, in der gegenüber liegenden linken Ecke.

In dem Teil der Höhle erwarten dich Crawler, Crawlerkrieger und 4 Steingolems. Das ist der einfachere Teil. Wenn du dich dann links hältst, triffst du auf einen Bossgegner, eine Minecrawlerkönigin (400 EXP + Bossgegeberbonus Stufe 1).

Wenn du dich rechts hältst, wartet fürs 1.Kapitel eine echte Herausforderung für dich. Der Steingolem Antramentor ist ebenfalls ein Bossgegener, wenn du ihn tötest, bekommst du 500 EXP + Bossgegeberbonus Stufe 2.

Es ist nur nicht ganz so einfach, ihn zu killen. Mit konventionellen Waffen ist der im 1.Kapitel nur sehr schwer zu töten. Es funktionieren nur stumpfe Waffen, und damit musst du ernsthaft ewig auf ihn einprügeln. Dann gibt es hier mal wieder einen Unterschied zwischen den Versionen:

- In V1.0 ist Antramentor zu gross, um aus der Höhle mit dem Hammer in den Gang zu kommen, in dem du dich aufhältst. Wenn du dich da richtig positionierst, kannst du ihn mit ständigen Links-Rechts-Schlägen nach ca. einer Viertelstunde erledigt haben.
- In V1.1 ist Antramentor geschrumpft, der kommt aus seiner Höhle raus. Und ist hier im 1.Kapitel konventionell kaum zu besiegen.

Was Antramentor überhaupt nicht mag, ist die Windfaust. Bei mittlerer Intelligenz war er bei mir nach 4x Windfaust hinüber. Wenn du Antramentor erledigt hast, findest du in seinem Inventar einen Truhenschlüssel. In der Truhe, die er bewacht hat, sind Terrakots Hammer und 500 Gold.

Wenn du den Hammer bei GorNaKosh ablieferst, bekommst du 1000 EXP und 1 Elixier des Lebens. Bei Baal Orun gibt es auch noch 100 EXP für die Beschaffung des Hammers.

Baal Orun - Suche Cor Angar / Searches of Barks Angara (1.Kapitel)

Diese Quest ist nicht gildenspezifisch, sondern alle Gilden können sie bei den Aufnahmequests der Bruderschaft bekommen und auch später abschliessen, wenn sie einer anderen Gilde angehören.

Seit dem Fall der Barriere wird Cor Angar vermisst. Baal Orun bittet dich, falls du ihn irgendwo treffen solltest, ihm auszurichten, dass sie ihn vermissen.

Cor Angar triffst du im Wald hinterm Orkzaun. Er hat eine Hütte direkt am Zaun, ist also gar nicht zu verfehlen. Nach der Begrüssung kommt das Gespräch auf die Überlebenden der Sekte.

Wenn du bereits im Waldlager warst, kannst du ihm sagen, dass da einige seiner Brüder unter Führung von Netbek leben (250 EXP). Dann erzählst du ihm von dem neuen Lager

der Sekte in Khorinis unter Leitung von Baal Orun (500 EXP). Wenn du die Quest Angars Amulett / Amulet Angara erledigt, also Cor Angars Amulett beschafft hast, macht der sich auf den Weg nach Khorinis.

Nachdem du Cor Angar gefunden hast (tot oder lebendig), berichtest du Baal Orun davon und du erhältst 500 EXP. Falls Cor Angar lebt und du der Bruderschaft angehörst, gibt es zusätzlich noch 1000 Gold.

Bei GorNaKosh gibt es auch noch 250 EXP, wenn Cor Angar lebt, oder 50 EXP, wenn er tot sein sollte.

Baal Orun - Die Pläne der Paladine / Plans of paladins (1.Kapitel)

Baal Orun ist beunruhigt über Gerüchte, dass die Paladine im Minental von den Orks überrannt worden sind und die Orks demnächst in Khorinis einfallen könnten. Du sollst, am besten direkt bei Lord Hagen, in Erfahrung bringen

- Warum die Paladine in Khorinis sind
- Wie die Situation im Minental und wie wahrscheinlich ein möglicher Überfall der Orks ist
- Was die Paladine vorhaben, wenn die Orks tatsächlich in Khorinis einmarschieren

Lord Hagen kann dir nur einen Teil der Fragen beantworten. Aber über die Lage im Minental ist er auch nur unzureichend informiert. Du musst also ins Minental zu Garond, wo du weitere Informationen erhältst. Aber erst, wenn du den Beweis von Garond für die Drachen im Minental bei Lord Hagen übergeben hast, kannst du die Quest abschliessen.

Die Antwort für Baal Orun bestehen aus 5 Teilen. Du bekommst nach Abschluss auf jeden Fall 1 Elixier des Geistes.

- Wenn du immer zwischendurch berichtest, gibt es für jeden Teil 100 EXP und für die abschliessende Antwort 500 EXP.
- Hast du auf Zwischenberichte verzichtet, bekommst du 1500 EXP.

Fortuno - Die Labyrinthe des Geistes / Labyrinthes of spirit (2.Kapitel)

Diese Quest ist fast identisch mit der aus G2 DNdR bis auf eine entscheidende Kleinigkeit. Ohne Fortuno kannst du in der Bruderschaft weder Templer noch Guru werden. Für alle anderen Gilden hat sich nichts geändert.

Fortuno ist total durcheinander, da hilft nicht mal mehr ein Joint, er sagt dass er einen Grünen Novizen braucht. Das Rezept ist in der Truhe neben ihm. Wenn du es gelesen hast, kannst du am Alchemietisch den Grünen Novizen herstellen. Du benötigst dafür 2 Sumpfkrautpflanzen und 1 Feldknöterich. Bau gleich 2 Joints und rauch einen selbst (50 EXP).

Bring Fortuno den Joint (250 EXP), der zieht sich den gleich rein. Danach geht es ihm besser, aber er kann sich an nichts erinnern. Früher in der Sekte soll es Tränke gegeben haben, mit denen Amnesie geheilt werden konnte.

Der Alchemist Miguel hilft dir da weiter, er gibt dir das Rezept für das Elixier der Geistesveränderung. Um den Trank brauen zu können, brauchst du Sekret aus Blufliegenstacheln. Wie du das extrahierst, kannst du bei Edgor im Sumpf lernen. Roten Tränenpfeffer kannst du in Khorinis bei Sagitta und Zuris kaufen.

Du benötigst für den Trank

- Das Sekret aus 2 Blutfliegenstacheln
- 1 Manaextrakt
- 1 Essenz der Heilung
- 1 Roten Tränenpfeffer

Braue dir gleich 2 Tränke und schlucke einen selbst (EXP kapitelabhängig). Wenn du stirbst, hast du vergessen, bei Edgor zu lernen. Den anderen gibst du Fortuno (250 EXP). Der kann sich jetzt wieder daran erinnern, dass Raven ihn mit einem Vergessen-Zauber behandelt hat, nachdem er die Krypta in der Mine geöffnet hatte.

Jetzt kannst du Fortuno von dem Lager der Bruderschaft in Khorinis erzählen. Er ist erst noch unsicher, entschliesst sich dann aber, nach Khorinis zu gehen. Von Baal Orun gibt es 100 EXP, wenn Fortuno im Sektenlager auf Khorinis ist.

Baal Orun - Die Besessenen / Oderzhimye (3.Kapitel)

Nach dem Auftauchen der Suchenden auf Khorinis im 3.Kapitel leidet ein Teil der Bruderschaft an starken Kopfschmerzen. Baal Orun hält das für eine Form der Besessenheit. Die Tenpler und Gurus sind davon nicht betroffen, weil ihr Glaube stärker ist. Baal Orun schickt dich ins Kloster, dort soll es ein Heilmittel geben.

Bei Pyrokar gibt es tatsächlich ein Heilmittel, das lässt er sich aber mit 300 Gold pro Flasche gut bezahlen. Du musst mindestens 15 Besessene in der Bruderschaft heilen, das wird also nicht ganz billig. Bei jeder Heilung erhältst du 50 EXP.

Wenn du bei Baal Orun fertig meldest, bekommst du 150 EXP und 1000 Gold.

Baal Cadar - Das Rezept Kor Galoma / The recipe of Barks Galoma (2.Kapitel)

Baal Cadar hat gehört, dass du ins Minental willst. Er bittet dich, dann einen Abstecher ins Alte Sumpflager zu machen und ein Rezept zu suchen. Es handelt sich dabei um das Rezept von Cor Kalom zur Verbesserung von Sumpfkraut.

Das Rezept ist wie in G1 in der Truhe in Cor Kaloms Hütte. Dahin musst du dich aber erstmal durchkämpfen, der Sumpf ist voller Viecher und das Lager ist von Echsenmenschen, Zombies und ein paar Suchenden besetzt.

Auf einem der Tische liegt ein Stengel Schwarzer Weiser, nimm den auch mit, den brauchst du für die Quest ' Nord- Dunkel ' für Lestera / ' Northern Dark ' for Leicester.

Lies das Rezept, bevor du es abgibst (150 EXP). Bei Baal Cadar gibt es für das Rezept 1500 EXP sowie 3 Heil- und 3 Manaelixiere.

In Die Rückkehr kannst du die Krautstampfer benutzen, um aus Sumpfkraut Joints herzustellen, wie am Alchemietisch. Wenn du Cor Kaloms Rezept gelesen hast, kannst du an den Krautstampfern im Lager der Bruderschaft auch die verbesserten Joints ‚Schwarzer Weiser' und ‚Traumruf' herstellen. Das können alle Gilden, nicht nur die Bruderschaft. Zur Herstellung benötigst du einen Stampfer in deinem Inventar und natürlich Sumpfkraut.

Am Krautstampfer werden 3 Zufallszahlen gebildet und es gibt 2 Variablen, die beeinflussen, wie hoch deine Chancen sind, einen speziellen Joint zu bekommen. Diese Variablen werden, ausser wenn du einen normalen Joint bekommst, hochgezählt. D.h. deine Chancen verbessern sich ständig, das ist ein ‚Learning by doing'-System.

Es gibt 4 Möglichkeiten am Krautstampfer:

1. Zuerst wird überprüft, ob die Variable, die bestimmt, ob du einen Traumruf bekommst, >= einem Random(200)-Wert ist. Wenn das zutrifft, bekommst du einen Traumruf und die Variable wird erhöht, 1 Sumpfkraut verbraucht.
2. Wenn Möglichkeit 1 nicht zutrifft, wird überprüft, ob die Variable, die bestimmt, ob du einen Schwarzen Weisen bekommst, >= einem Random(100)-Wert ist. Wenn das zutrifft, bekommst du einen Schwarzen Weisen und die Variable wird erhöht, 1 Sumpfkraut verbraucht.
3. Wenn Möglichkeit 1 und 2 nicht zutreffen, wird ein Random(50)-Wert gebildet. Wenn der >=25 ist, bekommst du einen ganz normalen Joint. Das ist das schlechteste Ergebnis, das du bekommen kannst, weil keine Variable erhöht wird, aber 1 Sumpfkraut verbraucht wird.
4. Wenn alle vorherigen Möglichkeiten nicht zutreffen, ist das vor allem am Anfang nur gut für dich. Es wird kein Sumpfkraut verbraucht, aber beide Variablen zum Erhalt eines speziellen Joints werden erhöht.

Ich habe mal mit 70 Pflanzen experimentiert, herausgekommen sind 19 Schwarzer Weiser und 16 Traumruf. Beide Variablen waren bei ca. 65, und die Ausbeute wird ständig höher.

Die Vorteile, die sich daraus ergeben, sind vor allem für Magier interessant.

- Wenn du den ersten Schwarzen Weisen rauchst, gibt es 100 EXP. Nach jeweils 25 davon bekommst du einen Bonus Mana +1.
- Wenn du den ersten Traumruf rauchst, gibt es 250 EXP. Nach jeweils 25 davon bekommst du einen Bonus Mana +3.

Lester - ' Nord- Dunkel ' für Lestera / ' Northern Dark ' for Leicester (1.Kapitel)

Diese Quest bekommst du in beiden Versionen noch nicht, nach dem Release der Übersetzung ist sie aber drin. Nachdem Lester sein Tal verlassen und in Xardas Turm eingezogen ist, kannst du ihn fragen, ob ihm irgendetwas bei der Überwindung seiner Erschöpfung helfen kann. Er meint, dass ein Stengel Schwarzer Weiser, den er im Alten Sumpflager immer geraucht, ihm gut tun würde.

Du findest einen im Alten Sumpflager im Minental in Cor Kaloms Hütte. Am besten erledigst du diese Quest zusammen mit der von Baal Cadar Das Rezept Kor Galoma / The recipe of Barks Galoma, da musst du auch dahin.

Bei Lester bekommst du für den Schwarzen Weisen 500 EXP.

Bugbehebung (ist mit PEP V08 gefixed)

Baal Orun - Die guten Beziehungen / Good communications (5.Kapitel)

Du musst im 5.Kapitel irgendwie auf das Paladinschiff kommen. Wenn du Baal Orun fragst, ob er dir helfen kann, will er etwas arrangieren. Das dauert aber ein bisschen und er sagt dir gleich, dass das teuer wird.

Nach 2 Tagen hat Baal Orun einen Passierschein besorgt, der kostet dich allerdings 2000 Gold. Wenn du sofort bezahlst, kriegst du 1000 EXP. Wenn du das Geld erst auftreiben musst, gibte es nur 500 EXP.

Quests der Nekromanten

Allgemeines und Aufnahme

Nekromanten gibt es nicht viele, jedenfalls welche, mit denen du etwas anfangen kannst. Da sind nur Xardas und Kreol im Minental. Und Xardas verschwindet dann auch noch im 5.Kapitel.

Die beschriebenen Aufträge erhältst du nur von Xardas. Lernen kannst du alles sowohl bei Xardas als auch bei Kreol. Den 5. und 6.Kreis der Magie kannst du nur bei Kreol lernen, eben weil Xardas ab dem 5.Kapitel nicht mehr da ist. Deshalb solltest du als Nekromant bei der 3.Hüterquest von Tegon Die Weisheit der Hüter / Wisdom of Keepers darauf verzichten, Kreol zu töten.

Um Nekromant zu werden, musst du erstmal von denen erfahren. Das geht nur über Vatras, wenn du ihn ganz am Anfang fragst, welcher Gilde du dich anschliessen solltest. Er erzählt dir dann von den Paladinen, Feuermagiern und Söldnern. Wenn du ihn dann nach weiteren Gilden fragst, erfährst du von den Wassermagiern, der Bruderschaft und eben auch von den Nekromanten.

Nachdem du von Vatras weißt, dass es die Nekromanten gibt, kannst du Xardas fragen, ob er dich als Schüler aufnimmt und du bekommst die Quest Der Pfad Nekromanta / Way nekromanta.

Xardas - Der Pfad Nekromanta / Way nekromanta (1.Kapitel)

Nachdem du Xardas wegen der Aufnahme als Nekromant gefragt hast, braucht er noch 2 Tage, um sich zu entscheiden. Wenn du ihn dann wieder fragst, stimmt er zu und du erhältst von ihm eine Robe (30 / 10 / 10 / 10) und 1000 EXP.

Um dann Nekromant zu werden, brauchst du lediglich einen Mana-Skill >70. Wenn du den erreicht hast, kannst du Nekromant werden und Xardas gibt dir eine bessere Robe (60 / 40 / 50 / 50), in V1.1 den Stab der Schwarzmagier (DMG 150) (in V1.0 wurde der vergessen, da macht er auch nur 55 DMG) sowie 500 EXP. Du kannst also bereits im 1.Kapitel Nekromant werden.

Du kannst jetzt bei Xardas die Kreise der Magie lernen, bei ihm deine magische Energie steigern und mit ihm handeln. Xardas lehrt dich für 3500 Gold und 20 LP auch Sankta Nomen, damit kannst du, wenn dein Mana am Ende ist, stattdessen Lebensenergie verbrauchen. Und du kannst Dämonologie lernen. Mit Stufe 1 kannst du für 10 LP einfache Dämonen beschwören, mit Stufe 2 für 20 LP Dämonenlords.

Ausserdem braucht er für seine Experimente ständig Zutaten, für die du bei ihm sowohl Gold als auch EXP bekommen kannst. Hier gibt es einen grossen Unterschied zwischen den Versionen. In V1.1 wurde das Gold, das er zahlt, so drastisch zusammengestrichen, dass du besser bei einem x-beliebigen Händler verkaufst.

	V1.0	V1.1
Goblinknochen	15	1
Skelettknochen	20	2
Zombieflisch	25	3
Schädel	50	5

Ausserdem kauft Xardas noch Dämonenherzen, dabei bekommst du wahlweise Boni oder Gold. Auch hier wurde gekürzt.

	Mana	HP	Gold
V1.0	1	3	200
V1.1	1	2	10

Xardas 1.Auftrag - Die Manuskripte Ksardassa / Manuscripts Ksardasa (1.Kapitel)

Dein erster Auftrag als Nekromant lautet, für Xardas ein paar Manuskripte aus dem Kloster der Feuermagier zu besorgen. Xardas war ja früher selbst Feuermagier und hatte nach seinem Abschied diese Schriftstücke dort liegen lassen. Ein Teil ist in der Bibliothek geblieben, der andere in seinem Raum im Kloster. Für diesen Raum gibt er dir einen Schlüssel mit.

Du musst also ins Kloster der Feuermagier. Um an die Schriftstücke zu kommen, musst du Taschendiebstahl gelernt haben. Wenn du über die Mauer ins Kloster gehst, brauchst du in V1.0 auch noch mindestens 50 DEX. So kommst du ins Kloster:

- 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 Taschendiebstahl gelernt und in 1.0 einen DEX-Wert von 50 haben, sonst kommst du aus dem Kloster nicht wieder raus. Den Klosterschlüssel musst du Sergio stehlen.

Jetzt solltest du speichern. Um in die Bibliothek zu kommen, musst du Parlan den Schlüssel stehlen. Xardas Manuskripte liegen auf einem der Buchständer, vom Eingang aus gesehen auf dem gegenüberliegenden rechten. Da Karras und Hyglas die Bibliothek auch nachts nicht verlassen, ist es nicht ganz so einfach, an die Manuskripte zu kommen. Ich habe mehrere Versuche gebraucht, um in den Schleichmodus zu kommen, ohne dass die das mitgekriegt haben. Und selbst dann hat Hyglas den Diebstahl ab und zu noch bemerkt und mich niedergestreckt.

Wenn du es partout nicht unbemerkt hinbekommst, lässt du dir halt von Karras und / oder Hyglas eins verpassen, stehst anschliessend auf und bezahlst bei Parlan 1000 Gold Strafe für Diebstahl.

An den anderen Teil der Manuskripte ist einfacher zu kommen. Du wartest, bis alles schläft, und schleichst in den verschlossenen Raum, für den Xardas dir einen Schlüssel gegeben hat. Der ist da, wo Babo am Fegen ist. Die Manuskripte liegen auch hier auf einem Buchständer. Falls du Schlösserknacken kannst, in der Truhe sind das Buch ‚Geheimnisse der Zauberei' (250 EXP), 500 Gold und ein Porträt von Xardas, das brauchst du aber nicht zum Abschluss dieser Quest.

Die Manuskripte bringst du Xardas und erhältst 300 EXP. Xardas erzählt dir, dass es in den Manuskripten um jahrelange Forschungsergebnisse geht. Es geht um eine Formel, die ähnlich wie in G1 bei der Übertragung der Energie des Erzhaufens auf Uriziel wirkt. Diese Formel soll aber auch auf Lebewesen anwendbar sein.

Xardas 2.Auftrag - Der vergebliche Pfad / Vain way (1.Kapitel)

Nachdem du die Quest Die Manuskripte Ksardassa / Manuscripts Ksardasa erledigt hast, musst du einen Tag warten, bis du diesen Auftrag erhältst. Xardas kommt mit seiner Formel nicht voran, da sind neue Probleme aufgetaucht. Um die zu lösen, benötigt er das seltene Buch ‚Der vergebliche Weg'. Es ist im Besitz eines Magiers in der Stadt. Xardas hat den Namen vergessen, aber der wollte ihm das Buch damals nicht geben. Ihm fällt noch ein, dass der Stadtmagier von Khorinis war.

Gemeint ist Gallahad, den wirst du wohl schon kennengelernt haben, sonst solltest du das jetzt nachholen (Gallahad's Missionen / Task Gallakhada). Wenn Gallahad schon im Rathaus sein sollte, ist das kein Problem. Als Nekromant brauchst du die Rathauswache nur auf deine Schwarze Kutte aufmerksam machen, die lässt dich sofort durch. Wenn du Gallahad nach dem Buch fragst (50 EXP), hast du 2 Gesprächsoptionen:

- Du sagst ihm am besten nicht, dass du das Buch für Xardas haben willst, das könnte dazu führen, dass Gallahad von Xardas getötet wird. Gallahad sagt dir dann, dass er das Buch nicht mehr hat, sondern an einen fahrenden Händler verkauft hat. Xardas ist dann wütend, weil er meint, dass Gallahad dich veräppelt hat, und schickt ihm ein paar Dämonen. Gallahad ist tot und die Quest gescheitert (100 EXP). Du kannst dann aber trotzdem den nächsten Auftrag Orotschi die Herze / Orochi hearts bekommen.
- Wenn du ihm sagst, dass du selbst dich für das Buch interessierst, gibt es wieder 2 Möglichkeiten abhängig von der Quest Gallahad's Missionen / Task Gallakhada, bei der du ihm mit Empfehlungsschreiben zu seinem alten Job als Stadtmagier verhelfen musst.
    - Wenn die Quest erledigt ist, gibt er dir das Buch ‚Der vergebliche Weg', wenn du etwas Seltenes im Austausch anbieten kannst.

- Ist die Quest noch nicht abgeschlossen, hast du wieder 2 Möglickeiten.
    - Du schliesst sie ab und holst dir dann das Buch ‚Der vergebliche Weg'.
    - Du sagst Xardas, dass Gallahad das Buch ‚Der vergebliche Weg' hat, aber nicht rausrücken will.
        - Du kannst es dir jetzt nochmal überlegen und Xardas sagen, dass du das Buch selbst beschaffst (150 EXP).
        - Du sagst Xardas, dass er das selbst regeln soll (300 EXP). Der schickt dann seine Dämonen los und Gallahad wird getötet.

Gallahad rückt das Buch nur gegen etwas ähnlich seltenes wie das Buch raus, Pflanzen, Tränke oder Spruchrollen, aber er will nichts Übliches. Das akzeptiert er:

Kronstöckl	50 EXP
Elixier der Stärke	100 EXP
Elixier der Geschicklichkeit	100 EXP
Elixier des Lebens	100 EXP
Elixier des Geistes	100 EXP
Spruchrolle der Vertreibung	500 EXP

Die Spruchrolle der Vertreibung findest du in Xardas Turm im Minental (Das seltsame Wesen / Strange essence).

Was auch immer du Gallahad für das Buch gibst, landet in seinem Handelsinventar. Das Kronstöckl und die Elixiere kannst du für die handelsüblichen Preise zurückkaufen. Die Spruchrolle der Vertreibung kostet nichts, nachdem du ihm die gegeben hast, kannst du sie dir kostenlos gleich wieder zurückholen. Von diesen Spruchrollen gibt es nur zwei, und sie werden beim Lesen verbraucht. Falls du irrtümlich auf diese Weise eine vernichtet hast, gibst du sie erst Gallahad, holst sie dir wieder zurück, und kannst dann noch die Quest Das seltsame Wesen / Strange essence abschliessen.

Lies das Buch, bevor du es Xardas gibst, du bekommst 300 EXP. Xardas mault ein bisschen, wenn du ihm das Buch bringst, darin fehlen einige für ihn wichtige Seiten. Aber dafür kannst du ja nichts, du bekommst 500 EXP.

Xardas 3.Auftrag - Orotschi die Herze / Orochi hearts (1.Kapitel)

Du kannst diese Quest im 1.Kapitel bekommen, abschliessen kannst du sie aber erst im 2.Kapitel. Xardas braucht diesmal für seine Forschungen 50 Orkherzen. So viele Orks gibt es in Khorinis und Jharkendar noch nicht, dazu musst du ins Minental. Herzen nehmen kannst du u.a. bei Grom lernen.

Wenn du noch Adept bist und deine Stärke noch unter 60 liegt, päppelt Xardas dich mit 1 Elixier der Stärke ein bisschen hoch.

Wenn du die 50 Herzen hast, bekommst du bei Xardas 2500 EXP. Xardas setzt jetzt seine Forschungen fort.

Xardas 4.Auftrag - Nekronomikon / Nekronomikon (2.Kapitel)

2 Tage, nachdem du die Quest Orotschi die Herze / Orochi hearts erledigt hast, hat Xardas den nächsten Auftrag für dich. Er kommt bei seinen Forschungen wieder nicht weiter, aber er hat in den Manuskripten aus dem Kloster der Feuermagier einen Hinweis auf das Buch Nekronomikon gefunden. Und du sollst es beschaffen.

Das Buch Nekronomikon ist ein Klassiker der Dunklen Magie. Xardas weiss nicht, wo das Buch zu finden ist, aber er kennt jemanden, der helfen kann. Das Buch war zuletzt im Besitz eines Nekromanten namens Nergal, der zu seiner Zeit einer der mächtigsten Dunklen Magier war. Er ist zwar schon lange verstorben, aber Xardas beschwört seinen Geist in Nergals altem Turm, der im Osten von Khorinis steht. Der Eingang ist allerdings versiegelt.

Nergal ist keines natürlichen Todes gestorben, sondern wurde von einem Paladin ermordet. Das hat Beliar verärgert und er hat dem Paladin verflucht und ihm seine Seele genommen. Dadurch wurde er zu einer Existenz als Untoter verdammt. Der Paladin hiess Inubis und er wurde in der Krypta bei Onars Hof begraben. Xardas meint, dass du hier mit deiner Suche beginnen sollst. Du könntest dabei allerdings auf Inubis stossen, und die Untoten Paladine sind nicht einfach, er gibt dir zur Unterstützung 3 Spruchrollen ‚Untote vernichten' mit.

In der Kryta bei Onars Hof tötest du erstmal die Kryptawächter und nimmst deren Truhenschlüssel an dich. Danach öffnest du am besten zuerst die Truhen links und rechts, jedesmal erscheinen einige Skelette. Deshalb solltest du nach dem Öffnen einer Truhe sofort in den gegenüberliegenden Raum laufen, dann kannst du die Skelette vereinzelt anlocken und erledigen. Wenn du dann die 3.Truhe öffnest, erscheinen nicht nur die üblichen Skelette, sondern beim Ausgang auch noch Inubis. Wenn du noch nicht stark genug für solche Kämpfe bist, hast du jetzt einen Untote-Vernichten-Spruch parat und erledigst damit Inubis, danach kannst du dich um die restlichen Skelette kümmern.

Inubis ist ein Bossgegner und du bekommst 1500 EXP + Bossgegenerbonus Stufe 2. In seinem Inventar findest du 1 Kronstöckl, 1500 Gold und den Schlüssel zu Nergals Gruft.

Wegen einem Bug mit dem Extraschaden bei den Magierstäben solltest du Inubis auf keinen Fall mit dem Stab erledigen. Es kann dabei vorkommen, dass die Variable ‚InubisIsDead' nicht auf True gesetzt wird. Das führt dann dazu, dass du Nergals Turm nicht betreten kannst. Wenn diese Variable nicht auf True ist, wirst du trotz Schlüssel von einem Blitz getötet.

Nergals Turm ist auf der anderen Seite von Onars Hof, bei den Trollen bei Grom. Wenn du die Tür geöffnet hast, bringst du dich am besten erstmal in Sicherheit, dahinter lauern ein

paar Zombies und 1 Skelettmagier. Wenn du die erledigt hast, kannst du den Turm plündern. Du findest hier u.a. 1 Elixier des Geistes, 2 Schwarze Perlen und 1000 Gold. In V1.1 findest du ausserdem das Buch ‚Shades in night', das Lesen bringt einen Bonus von 2 LP.

Bevor du den Buchständer liest, solltest du speichern. Dann erscheint nämlich Nergal und verpasst dir sofort was. Auch Nergal ist ein Bossgegner, du bekommst 600 EXP + Bossgegnerbonus Stufe 2. In seinem Inventar findest du Nergals Asche.

Du kannst die ganze Geschichte mit Inubis und Nergal auch schon im 1.Kapitel erledigen, wichtig ist nur, dass du später Xardas die Asche von Nergal geben kannst.

Nergals Asche ist genau das, was Xardas gebraucht hat, du bekommst 500 EXP. Xardas ist aber noch nicht bereit, das Ritual zur Beschwörung von Nergal durchzuführen. Er meint, dass Nergal gefährlich ist und dass das Ritual genau geplant werden muss.

Nach 2 Tagen hat Xardas seine Vorbereitungen abgeschlossen, und du darfst am Ritual teilnehmen (100 EXP). Xardas will das Ritual an dem Pentagramm in seinem Turm durchführen. Du sollst dich auf einen der Zacken neben Xardas stellen, die anderen werden von Xardas und 3 von ihm beschworenen Sklaven besetzt. Ihr bildet um das Pentagramm eine magische Barriere, die Nergals Seele nicht durchdringen kann, so kann Xardas Nergals Seele befragen. Deshalb verbietet Xardas dir, deine Position nach Ritualbeginn zu verlassen.

Das Ritual beginnt und Nergals Seele wird von Xardas beschworen. Dann palavern die beiden ewig. Jetzt hast du 2 Möglichkeiten.

- Du wartest auf das Ende des Rituals. 80 Sekunden nach seinem Erscheinen hat Nergal Xardas alles mitgeteilt, was der wissen will, Nergal verschwindet wieder, Xardas Sklaven fallen tot um. Du bekommst 1000 EXP und Xardas gibt dir den Auftrag, das Nekronomikon aus dem Turm von Asheron zu holen. Nergal hat Xardas auch erzählt, dass das Buch von einem unsterblichen Wesen bewacht wird, das aber mit einer einfachen Lichtspruchrolle besiegt werden kann.
- Du verlierst die Geduld und betrittst das Pentagramm betrittst (100 EXP). Damit hebst du die magische Barriere auf, Xardas Sklaven sind sofort hinüber, Xardas selbst wird bewusstlos. Du stehst Nergal allein gegenüber.
  Nergal dankt dir, dass du die magische Barriere aufgehoben hast, zum Dank will er dich jetzt töten. Und weil du sowieso gleich tot bist, verrät er dir noch, dass das Buch Nekronomikon im Turm von Asheron versteckt ist, und zwar gut bewacht.
  Dann musst du mit ihm kämpfen. Nergal ist wirklich nicht einfach, wenn du ihn besiegt hast, bekommst du 5000 EXP + Bossgegnerbonus Stufe 4.
  Xardas ist dann erstmal wütend, aber weil du erfahren hast, wo sich das Nekronomikon befindet, beruhigt er sich wieder und du bekommst den Auftrag, das Buch zu holen (100 EXP).

Der Turm von Asheron ist am Meer östlich von Jacks Leuchtturm, der Eingang ist am besten zu erreichen, wenn du im Hafen ins Wasser springst und nach rechts an den Buchten vorbeischwimmst. Es gibt auch einen Weg die Klippe runter, ich persönlich halte den aber für zu gefährlich, man kann da leicht tödlich stürzen. Unten im Turm erwartet dich ein Schattengolem. Wie Xardas dir gesagt hat (oder auch nicht, je nachdem, wie du dich beim Ritual verhalten hast), kannst du den mit einer Lichtspruchrolle besiegen. Halte die bereit, und wenn er losläuft, aktivierst du die, das passt genau. Du bekommst 500 EXP + Bossgegnerbonus Stufe 2.

Hinter dem Schattengolem ist ein Gitter, das bei deiner Annäherung hochfährt und sich wieder schliesst, wenn du durchgegangen bist. Dahinter ist ein Teleporter, der dich auf die Spitze des Turms bringt. Dort findest du das Nekronomikon.

Der Teleporter funktioniert allerdings nur in eine Richtung, du kommst mit dem Teleporterstein oben nicht wieder nach unten. Du hast nur eine Möglichkeit, den Turm wieder zu verlassen, du musst springen oder, wenn du diese Quest erst im 3.Kapitel machst, teleportieren. **Achtung, unbedingt speichern.** Der Turm ist hoch, einfach runterspringen überlebst du nicht. Falls du bereits Akrobatik gelernt hast, kannst du mit einem Sprung das Meer erreichen. Falls nicht, bleibt dir nur ein Sprung in einen sehr kleinen Tümpel auf der Seeseite des Turms, um den Turm zu verlassen. Es ist nicht einfach, den zu treffen, du wirst wohl einen Haufen Versuche brauchen, bis du in dem gelandest bist.

Mit dem Nekronomikon gehst du jetzt zu Xardas. Lies es vorher, du bekommst einen Bonus Mana +10 und in V1.1 auch noch einen Bonus Intelligenz +1. Wenn du das Nekronomikon bei Xardas abgibst, bekommst du 1000 EXP. Falls du vergessen haben solltest, das Buch zu lesen, kannst du es dir aus seinem Handelsinventar zurück holen, es kostet nichts.

Gothic II – Die Rückkehr 1.12.9 Rebalance Enhanced

Kurze Zusatzquests & wichtige Änderungen:

Bürger der Stadt - Constantinos Zustimmung

Um Bürger der Stadt zu werden benötigt man die Zustimmung aller Meister. Viel hat sich nicht geändert, doch bekommt man Constantinos Zustimming nicht mehr umsonst. Es gibt 2 Möglichkeiten Constantinos Zustimmung zu bekommen:

1. Man sagt ihm, man will bei ihm Lehrling werden. Das führt nach einigen weiterenDialogoptionen dazu, dass der Held Constantinos Kräuterliste bekommt. Um nun seine Zustimmung zu bekommen, muss man ihm die Kräuter bringen! Danach kann man noch umschwenken und bei einem anderen Meister anfangen, hat man aber einmal diesen Weg gewählt, muss man ihn zu Ende gehen und die Kräuter abgeben.

2. Man sagt ihm, man will bei einem der anderen Meister anfangen. Nun fordert Constantino, dass man sich zumindest in den Grundlagen der Alchemie auskennt. Ihr müsst also einen Trank beherrschen, bevor er euch seine Zustimmung gibt. Die beste Anlaufstelle dafür ist Ignaz. Habt ihr einen Trank gelernt, geht zurück zu Constantino und ihr bekommt dessen Zustimmung. Ebenso wie bei der ersten Option ist dieser Weg endgültig, sobald man ihn gewählt hat, ein Wechseln zu der anderen Option, dem Abgeben der Kräuter, ist nicht möglich.

Zugang zum Kloster - Das Päckchen für Neoras

Sobald man die Quest von Baal Tyon erhalten hat, nach dem Rezept für den sagenumwobenen Trank zu suchen, sollte man mit Sagitta sprechen, nicht nur, dass sie einem den Tipp mit den Feuermagiern gibt, nein sie hilft einem sogar legal Zugang zum Kloster zu bekommen. Dafür muss man lediglich ihren Boten spielen und für Meister Neoras Kräuter liefern. Also mit dem Kräuterpaket auf zum Kloster und von Pedro ganz offiziell einen Schlüssel erhalten. Für diesen kleinen Botengang wird man abschließend noch von Neoras mit 500 Gold belohnt.

Spricht man vor Sagitta mit Constantino über das Thema, bekommt man diese Quest nicht, (die anderen Alchemisten spielen keine Rolle) da Sagitta einem nicht länger den Tipp gibt, unabhängig davon, ob man bei Constantino Lehrling ist oder nicht. Ist man bei ihm Lehrling sollte man so oder so mit ihm über das Thema sprechen, in beiden Fällen muss man dann über die Klostermauer. Hilfe:

illegale Weg ins Kloster

Zugang zur Schatzkammer des Klosters

Die Quest von Baal Tyon wurde noch weiter abgeändert, sodass man nun kein Taschendiebstahl mehr benötigt. Hat man sich erst einmal Zugang zum Kloster verschafft, entweder über die Quest mit Sagitta oder über den neuen Weg über die Berge, sollte man Meister Neoras auf das Rezept ansprechen. Danach mit Meister Gorax über die Sicherheit der Schätze im Kloster sprechen. Anschließend ist im Schlafraum der Magier (rechts der Kirche) in einem Bücherregal ein Schlüssel erschienen. Dieser öffnet die Schatzkammer. Das Rezept befindet sich in der unverschlossenen Truhe am Ende des Raumes rechts.

Joints für Cadar

Diese Quest ist Novizen der Bruderschaft vorbehalten. Deine Brüder kommen mit der Produktion der Joints nicht hinterher, deshalb bitter Baal Cadar dich, ihnen zu helfen. Du sollst so viele Joints herstellen wie du kannst. Cadar nimmt dann entweder 10/20/40 Joints an und belohnt einen mit 250xp/500xp/1000xp und einem schwarzen Weißen.

Die Nervensäge

Anders als in den vorherigen Returning Versionen, in denen man sich auf seinen Türsteher Job bei Kardif ausruhen konnte, bekommt man in dieser Version zumindest etwas mehr zu tun. In Kapitel 2 erscheint eine Nervensäge vor Kardifs Bar. Kardif bittet und natürlich diesen zu vertreiben. Gesagt getan, wie gehen also unserem Job als Türsteher und Rausschmeißer nach und machen der Nervensäge unmissverständlich klar, dass er in und um die Kneipe herum, nicht länger erwünscht ist. Kardif freut sich, dass er sich auf uns verlassen kann und gibt uns einen aus. Sollten man gegen die Nervensäge verlieren, ist Kardif sauer und zahlt uns solange keinen Lohn als Rausschmeißer, bis wir die Zecke der Nervensäge beglichen haben.

Rukhars Unzufriedenheit

Nachdem man, die alt bekannte Quest mit der Saufwette in Orlans Taverne abgeschlossen hat und sich im zweiten Kapitel befindet, äußert Rukhar seine Unzufriedenheit mit seinem momentanen Leben und fragt den Helden, ob er nicht eine Aufgabe für ihn wüsste. An dieser Stelle hat man nun entweder bereits den Ort, an dem Rukhar einer neuen Beschäftigung nachgehen gefunden, oder muss dies erst machen.

Gemeint ist die alte Schnappsbrennerei im nördlichen Wald beim Steinkreis. Dort drinnen befindet sich ein Bossmob, Mirbl, der allerdings nicht besonders stark ist. Hat man diese Höhle entdeckt und gesäubert, kann man Rukhar von ihr berichten. Dieser fragt einen noch nach einer Rüstung, z.B. Jägerrüstung.

Nun sollte man kurze Zeit später Rukhar in seiner neuen Behausung einen Besuch abstatten. Ihm gefällt die Höhle besser als er es sich erträumt hat und dankt uns mit einem speziellen Wein (+10 Leben).

Festers Beutezug

Nachdem man mit Jharkendar fertig ist, spricht Fester einen bei der nächsten Begegnung auf eine Gruppe Banditen an, die wohl einen großen Beutezug hinter sich haben. Fester will die alten Streitigkeiten bereinigen und mit einem diese Banditen ausräuchern und die Beute teilen. Die Banditen sollen hinter Onars Hof sein. Geht man dort hin, wird man von Fester, Raoul und Bullco erwartet. Natürlich wollen sie sich bei dir Rächen. Nun hast du 2 Möglichkeiten:

1. Verprügel alle

2. Wenn du Bullco und Raoul vorher bereits verprügelt hast, kannst du Fester sagen, dass heute nicht sein Glückstag sei, Bullco und Raoul hauen ab und man steht Fester alleine gegenüber. Nachdem Fester wieder aufsteht, kann man ihn drauf ansprechen und die Quest ist abgeschlossen.

Herzen für Xardas

Diese Quest ist Nekromanten vorbehalten. Xardas benötigt für seine Forschungen einige Herzen. Insgesamt verlangt er 100 Orkherzen, 10 Echsenmenschenherzen und 1 Herz eines besonders wilden Lurkers, ein neuer Bossgegner im Minental. Der Lurker erscheint, wenn man diese Quest annimmt, in der Höhle hinter dem Wasserfall bei Grimes Schürfstelle, diese ist unterhalb des Trollplateaus mit dem Zugang zur alten Mine. Als Belohnung bekommen wir satte 2500 XP.

Reinars alte Schulden

Wenn wir im dritten Kapitel Khaled über den Weg laufen, wird dieser uns ansprechen. Er macht sich große Sorgen seit Gorns Rückkehr wegen der Drachen und befürchtet seine alten Klingen werden nicht ausreichen. Deshalb schickt er dich los ihm bessere, seltene Waffen zu besorgen. Wie gut, dass er uns sagt, das Reinar aus Khorinis ihm noch einen Gefallen schuldet und zufällig ist Reinar Händler seltener Waffen. Lehnen wir seinen Auftrag ab, ist er sauer und handelt fortan nicht mehr mit uns.

In Khorinis angekommen suchen wir natürlich Reinar. Dieser ist entweder an seinem Laden im oberen Viertel vor dem Rathaus oder steht bei Harad. Nach einigem hin und her können wir ihn schließlich davon überzeugen, dass wir wirklich von Khaled geschickt worden sind. Leider hat er nicht mehr genug Klingen um seine Schuld bei seinem alten Freund zu begleichen, da er uns seine Diener in der nähe von seltsamen Pyramiden von einem Troll überrascht worden sind und viele seltene Waffen dort zurücklassen mussten.- Dieser Troll befindet sich natürlich an dem Ausgrabungsort der Wassermagier in Khorinis. Der einfachste Weg ist die Teleporter zu benutzen. Wenn wir die Tempelanlage verlassen, stehen wir auch direkt dem Troll gegenüber. Da wir bereits in Kapitel 3 sind, ist ein einfacher Troll natürlich kein Problem mehr für uns. In seinem Inventar finden wir dann das Bündel mit seltenen Waffen.

Ein wenig weiter oben steht auch schon unser alter Freund Raoul. Dieser nimmt uns das Paket ab und will uns ruhig stellen. Wir schlagen ihn, wie schon so oft, nieder und holen uns das Paket zurück und pressen seinen Auftraggeber aus ihn heraus. Es war Sylvio. Doch das muss uns jetzt erstmal nicht interessieren. Raoul fleht uns an, das für uns zu behalten und bezahlt für unser Schweigen mit einer schwarzen Perle. Sollten wir gegen Raoul verlieren haben ist die Quest jedoch nicht gescheitert. Sprechen wir Raoul ein weiteres mal auf seinen Auftraggeber an, sagt er zwar wir, sollen ihn in Ruhe lassen, wir können ihm aber trotzdem jederzeit was aufs Maul hauen und uns das Paket wiederholen. Es geht uns also eigentlich nur die schwarze Perle flöten.

Mit den Waffen geht es zurück nach Reinar in Khorinis, dieser ist heilfroh sie wieder zu haben, ganz besonders weil in dem Paket ein unglaublich wertvolle Waffe war, die er an Hakon verkaufen will, sollten wir also Interesse an dieser Waffe haben, müssen wir später zu Hakon (Todbringer: 1H - 150 Schaden, 10 Feuerschaden, 10 Magieschaden, 130 Str, 105 Radius - 7000 Gold. Vollstrecker: 2H - 190 Schaden, 20 Feuerschaden, 20 Magieschaden, 160 Str, 140 Radius - 9000 Gold).

Für unsere Mühe bekommen wir einen Kronstöckl von Reinar und natürlich die Waffen (Magisches Runenschwert, Sodragan, Schwert der Unvernunft) für Khaled. Reinar ermahnt uns extra diese Waffen nicht zu verkaufen oder zu verlieren, da Khaled sonst sehr ungehalten sein würde, von daher bringen wir sie besser direkt zurück.

Zurück auf Onars Hof übergeben wir Khaled die 3 Waffen. Dieser ist heilfroh, dass er endlich ordentliche Waffen zu verkaufen hat und belohnt uns für unsere Mühen mit einer gratis Stunde im 1-Hand, oder 2-Hand Kampf (+ 2%).

Wir können die Waffen auch anderweitig deponieren, zum Beispiel auf den Boden fallen lassen und bekommen eine andere Möglichkeit Khaled davon zu berichten. Und zwar können wir ihm eine Lüge auftischen und behaupten, wir wurden von Banditen überfallen und mussten dabei die Schwerter zurücklassen. Er kauft uns die Geschichte zwar ab, die Quest wird dann jedoch als gescheitert verbucht und wir bekommen keine Belohnung (außer die Schwerter die wir ja schon haben)

Die Schatzsucherquestreihe

Allgemeines

Die Schatzsucherquestreihe ist eine Questreihe die von Marcello erstellt wurde und hat einige Sachen die man beachten sollte. Man kann die Quests nur bekommen wenn man das Angebot des Hüters Dagot, den Hütern beitreten zu wollen, annimmt. Man darf solange man diese Questreihe am Laufen hat nicht die Prüfung des Glaubens fertig melden. Da sonst alle Quests abbrechen.

Fetsch - Ein merkwürdiger Schatzsucher (1.Kapitel)

Wenn man das erste Mal zur Feuerprüfungshöhle geht, egal ob als Quest als Novize oder einfach so, findet man im Raum wo die Truhe mit dem Runenstein ist, einen Abenteurer der euch auch sofort anspricht. Er ist ein bisschen knapp bei Kasse und möchte, dass du ihm 500 Gold gibst. Ihr habt jetzt die Wahl entweder man gibt ihm die 500 Gold oder man kämpft. Wollt ihr Gold geben und ihr sagt ihr habt keines will er eure Waffe, ob ihr die geben wollt oder nicht ist egal, er greift euch auf jeden Fall an. Wenn ihr kämpft passt auf der Abenteurer ist sehr stark, normalerweise streckt er euch leicht nieder. Das soll er auch, als **Warnung** falls ihr ihn besiegt ist die Questreihe später gescheitert. Wenn ihr trotzdem ihm nicht das Gold überlassen wollt, lasst euer Gold einfach vor dem Gespräch auf den Boden fallen, lasst euch niederstrecken, vergisst aber nicht dass ihr keine Waffe gezogen habt da er die sonst wegnimmt. Seit ihr aufgestanden oder habt ihr ihm das Gold überlassen, macht er sich über eure Schwache Leistung lustig und geht dann zu Grimbald.

Sobald eines eurer Attribute STR, DEX oder Max-Mana mindestens den Wert 80 erreicht spricht der Abenteurer euch an. Wenn ihr ihn in der Höhle besiegt habt will er euch töten und ihr müsst natürlich dagegen halten. Wenn er ihn getötet habt, ist die Questreihe abgebrochen und ihr könnt die folgenden Quests der Questreihe nicht mehr bekommen, was blöd wäre da ihr auf vieles verzichtet.

Wenn er euch allerdings niedergeschlagen hat, stellt er sich vor. Er ist ein Schatzsucher aus dem Süden und heißt Fetsch, er und seine Diener wurden von Magiern angegriffen und er wurde beraubt die Diener sind dabei geflohen. Er bittet euch nun um Hilfe als Belohnung verspricht er euch ein sagenumwobenes Buch. Er möchte, dass du seine Diener wieder findest Des Schatzsuchers Diener. Die sind weder schwer zu finden noch schwer zurück zu bringen.

Bei der Suche nach den 2 Dienern begegnest du einem der Magier, die Fetsch angegriffen haben und erzählt dir das du deinen Weg nochmal überdenken sollst. Du solltest danach zu Xardas gehen. Xardas kennt diesen Magier nicht aber er erzählt, dass es mal einen Disput innerhalb der Hüter gab, genaues weiß er aber nicht. Du sollst auf jeden Fall nicht von deinem Weg abkommen.

Sobald du dann den 2. Diener zu Fetsch eskortierst hast bittet dich Fetsch zu warten bis er seine Vorbereitung getroffen hat (500 EXP).

---

2 Tage später spricht er dich wieder an, er möchte bevor ihr alle gemeinsam diese Magier aufsucht und sie bekämpft, bessere Rüstungen für seine Diener haben Besondere Lederrüstungen. Die Quest könnt ihr zwar im 1. Kapitel erhalten aber erst nach Zugang ins Minental abschließen. Wenn ihr dann die ganzen Quests um die Lederrüstungen erledigt habt, könnt ihr Fetsch die geben er meckert zwar das dies so lange gedauert hat aber wen kümmert das (1000 EXP).

Ein Tag später möchte Fetsch noch, dass seine Diener besser kämpfen lernen Eine spezielle Kampfausbildung. Haben die Diener ihre Ausbildung abgeschlossen kann man Fetsch davon berichten (500 EXP).

Fetsch ist nun bereit die Magier auf zu suchen. Du sollst später wieder kommen und mit Razihl reden (1500 EXP). Seine Diener sind dann wieder bei Grimbald am Lagerplatz. Zwischen 0:01 und 3:30 Uhr wird Razihl dich ansprechen.

Fetsch ist seit einer ganzen Weile weg und nicht wiederkommen. Die 2 machen sich Sorgen du sollst mit Anton und Razihl mal nachschauen wo Fetsch geblieben ist. Sie vermuten, dass er in der Schwefelmine in der Feuerprüfungshöhle ist, das ist der linke Gang wenn man in der Höhle ist, da gibt es Schwefeladern die aber nicht so wichtig sind. Auf dem Weg werden euch ein paar Zombies begegnen. Sobald ihr in der Höhle angekommen seid taucht wieder der Magier auf der euch damals bei der Suche der Diener schon begegnet ist (500 EXP).

Einige Spieler haben berichtet, dass der Magier nicht auftauchte, der Trigger ist wohl ziemlich klein ihr müsst also in der Höhle ein bisschen rumwandern. Wichtig dabei ist, dass ihr Anton und Razihl dabei habt. Wenn Anton natürlich tot ist nur Razhil.

Bei dem Erscheinen des Magiers haut Anton ab, der Magier heißt Halphas, er erzählt euch nun, dass er mal dem Kreis der Hüter angehörte und dass er mit einem anderen ehemaligen Hüter namens Passus, den Kreis verlassen hat. Es soll einen Disput zwischen ihnen gegeben haben, die 2 finden die Wege der Hüter falsch und versuchen im Verborgenen die Hüter bei ihren Plänen zu stören. Halphas weiß außerdem, dass auch du bei den Hütern um ihre Gunst kämpfst und bittet dich deine Entscheidung nochmal zu überdenken.

Du sollst den Weg der Hüter nicht beschreiten, denn ihre Pläne wären nicht richtig. Außerdem erzählt er dir noch das Fetsch ein Diener der Hüter wäre und er kein Mensch ist und nur da wäre um Halphas und Passus zu töten, dabei benutzt er dich. Du weißt natürlich nicht was du davon halten sollst, aber in dem Moment verwandelt sich Razhil der immer noch bei dir steht, in einen dunklen Magier der der dich und Halphas nun vernichten will.

Der sollte nicht zu schwer werden, da Halphas ihn gut ablenkt und du ihn in Ruhe umhauen kannst.

Halphas sagt dir nach dem Kampf, dass dies die Macht von Fetsch war, du weißt aber nicht, ob nicht Halphas versucht dich zu täuschen. Danach sagt dir Halphas das die Stimme die du im Moment hörst Fetsch ist der sich weiter hinten in der Höhle aufhält und versucht dich zu kontrollieren (500 EXP). Nach dem Gespräch geht Halphas nach hinten in die Höhle, in dem Moment taucht aber Passus auf und erklärt dir das du mit ihm zu Halphas musst und ihm helfen sollst.

In der hinteren Höhle steht Fetsch der dich auch anspricht, der hat dich nur benutzt und ist wirklich ein Diener des Hüters Dagot. Er sagt dir aber nicht ob die Geschichte von Halphas wahr ist, stattdessen möchte er das du mit ihm diese abtrünnigen Hüter beseitigst, du hast jetzt 2 Möglichkeiten wo ganz klar die 2. die bessere ist aber auch schwieriger (1000 EXP).

---

1. Möglichkeit du hilfst Fetsch, Passus und Halphas zu erledigen. Du erledigst die 2 was nicht besonders schwer ist, da Fetsch die auch ganz schnell umhaut. Nach dem Gespräch mit Fetsch über den Sieg gegen die abtrünnigen Hüter taucht Dagot auf. Dagot schimpft mit seinem Diener, dass er unschuldige Menschen in die Sache mit hineingezogen hat und verbannt ihn als Strafe. Du bist natürlich verwundert, du weißt nicht ob deine Entscheidung nun richtig oder falsch war. Dagot sagt du hättest das richtige getan den Abtrünnigen zu misstrauen (2500 EXP).

---

2. Möglichkeit du hilfst Passus und Halphas gegen Fetsch anzutreten. Das sollte aber auch nicht sehr schwer werden Fetsch ist zwar ein harter Brocken aber zusammen leicht zu besiegen. Nach dem Kampf taucht die wahre Gestalt von Fetsch auf, es ist ein Dämon der noch 2 Zombies erscheinen lässt. Vorsicht dieser Dämon ist ein sehr harter Brocken. Der Dämon Fetsch ist ein Bossmonster und bringt Bossgegnerbonus Stufe 3. Sind die Zombies und der Dämon besiegt taucht wieder Dagot auf er ist so sauer, dass er Halphas und Passus vernichtet. Ihm passt es gar nicht, dass du seinen Diener erledigt hast und ist Stinksauer, dass du dich von den 2 abtrünnigen Hütern hast täuschen lassen. Allerdings wollen die anderen Hüter dir noch die Chance geben dich dem Kreis der Hüter anzuschließen (2500 EXP). Nimmt vorher noch die Waffe von Fetsch mit Magisches Runenschwert 1H (STR 50/ DMG Scharf 140/ Range 90).

Fetsch - Des Schatzsuchers Diener (1.Kapitel)

Wenn ihr euch von Fetsch habt umhauen lassen und später Fetsch beim Platz von Grimbald aufsucht und eines eurer Attribute STR, DEX oder MaxMana >= 80 ist, spricht Fetsch euch an, ihr sollt für ihn seine Diener finden Razhil und Anton. Er gibt euch noch 3 mittlere und 3 starke Heiltränke mit.

Als erstes müsst ihr Razhil finden der ist bei dem Sektenaußenlager beim Steinkreis wo ihr mit Lares hingeht. Er steht neben Hannis. Razhil hat sich bei der Flucht verletzt gebt ihm einen Heiltrank, der stärkste gibt natürlich am meisten EXP. Außerdem erzählt er dir das du Anton wohl bei einem Alchemisten finden kannst, er war mal Lehrling bei einem.

In dem Moment taucht ein Magier in einer ungewöhnlichen Robe auf. Er erzählt die das dein Weg den du gewählt hast düster ist und die ganze Welt darunter zu leiden hat wenn du weiter auf ihn wandelst. Er erzählt von den Hallen von Wakchan und das du nicht jedem trauen kannst. Danach verschwindet er wieder. Du solltest danach zu Xardas gehen.

Xardas kennt diesen Magier nicht aber er erzählt, dass es mal einen Disput innerhalb der Hüter gab, genaues weiß er aber nicht. Du sollst auf jeden Fall nicht von deinem Weg abkommen.

Nun könnt ihr Anton suchen, ihr könnt Constantino und Ignaz nach Anton befragen, beide kennen ihn aber nicht. Salandril gibt euch den entscheidenden Hinweis, dass ihr doch mal bei den Pyramiden suchen sollt. Dort angekommen findet ihr auch Anton am Alchemie Tisch vor dem Portal (100 EXP). Er traut sich nicht alleine zu Fetsch du sollst ihn eskortieren. Er gibt dir noch ein paar Tränke und ein paar kleine Monster tauchen auf den Weg zu Fetsch auf. Egal ob Anton überlebt oder nicht die Mission könnt ihr trotzdem abschließen. Falls ihr Anton erfolgreich eskortiert habt gibt er euch noch eine reine Lebensenergie mit und ihr erhaltet 150 EXP.

Sobald ihr bei Fetsch angekommen seid gibt es erst mal 500 EXP, er fragt euch noch ein bisschen zu diesem Magier aus aber das war es dann auch, er braucht jetzt etwas Zeit ihr sollt dann später noch mal zurückkehren .

Fetsch - Besondere Lederrüstungen (1.Kapitel)

Nach 2 Tagen könnt ihr zu Fetsch zurück. Er möchte das du die Jungs mit Orhundfellrüstungen ausrüstet. Du musst also jemanden finden der dir die Rüstungen zusammenbauen kann. Fetsch gibt dir dafür 300 Gold mit.

Man kann nun 2 Wege gehen beide führen später zum selben Ziel. Erste Möglichkeit, man kann erst Alfred fragen, der sagt dir du sollst zu Jemanden gehen der mehr Erfahrung damit hat. Danach gehst du zu Wolf, der sagt das die Orkhunde zu sehr geschändet werden und die Felle zu schwer zu bearbeiten sind, er schickt dich zu Gestath. Da dieser im Minental ist kannst du also erst im 2. Kapitel dorthin nach Jharkendar. Gestath mag keine Orkhunde die stinken ihm zu sehr du sollst es in der Stadt versuchen. Also gehst du zu Bosper. Der 2. Weg ist das du direkt zu Bosper gehst. Du bekommst weder EXP noch ändert sich sonst etwas. Es ist quasi egal du musst später sowieso ins Minental. Liegt einfach daran das im Script ein "oder" statt ein "und" steht.

Bei Bosper angekommen gibt er dir eine Liste mit was du benötigst und gibt dir auch Hinweise wo du die Sachen finden könntest. Arbeite die Sachen nach dieser Reihenfolge ab.

- Behälter mit Farben → Matteo oder für 20 Dunkelpilze bei Viran (150 EXP)

- Fell eines Orkhundes → zwischen Erols Hütte und dem Jägerlager (Orkhundmutter)
- Baumwolle → findet man hinter Martins Kisten oder bei Brahim zu kaufen.
- Stahl → von Carl als Miliz umsonst oder Ein heikler Auftrag erledigen, falls die Mission scheitert wird eines an der Schmiede gespawned.
- Jagdmesser → Wolf hatte mal eins und verweist einen an Jergan, man sollte die Suche hiernach erst beginnen, wenn man alles andere hat.

Hat man alles besorgt muss man jetzt wegen dem Jagdmesser zu Jergan also warten bis man Zugang ins Minental hat. Jergan gibt einem das Messer nur sofort wenn man Nekro-Adept, Nekromant, Wasser-, Feuermagier, Guru oder Drachenjäger ist andernfalls will er sich erst mit euch prügeln. Du bekommst 400 EXP falls du gewinnst oder Jergan dir das Messer sofort gibt, andernfalls also wenn du verlierst bekommst du nur 100 EXP. Allerdings ist das Messer, dass du bekommst stumpf also zurück zu Wolf, der gibt dir für die Nachricht einige besondere Pfeile und Bolzen.

Das Messer kann dir Hodges schleifen doch der hat erst eine Bitte an dich es geht weiter mit Ein Bauer will hoch hinaus. Wenn du Hodges dann geholfen hast, schleift er dir das Messer, am nächsten Nachmittag kannst du es dir wieder abholen.

Sollte Hodges gestorben sein, musst du Carl fragen ob er das Messer nicht schleifen könnte der schickt dich aber zu Brahim der verkauft ein geschliffenes Messer. Du kannst natürlich auch Hodges einfach umbringen wenn du nicht die Mission von ihm machen willst, aber dann entgehen dir wieder viele EXP und Belohnungen, des Weiteren bricht die Mission Goblin's in Khorinis ab.

Brahim möchte dir ein Dolch mit ähnlichen Eigenschaften verkaufen. Allerdings erst am nächsten Tag, zu einer bestimmten Tageszeit bekommst du unterschiedliche Rabatte.

06:00 – 12:00	3000 Gold
12:01 – 16:00	5000 Gold
16:01 – 17:00	500 Gold
17:01 – 19:00	2000 Gold
19:01 – 20:00	1500 Gold
20:01 – 05:59	kein Kauf möglich

Mit allen Sachen, kannst du zurück zu Bosper und diese ihm geben (500 EXP). Nach 3 Tagen hat er die Rüstungen fertig. Zurück zu Fetsch der meckert natürlich ist aber zufrieden (1000 EXP). Nun gibst du die Rüstungen Razhil und Anton und die Quest ist geschafft (jeweils 50 EXP).

Edda - Ein heikler Auftrag (1.Kapitel)

Carl möchte für sein Stahlpaket solange du nicht der Miliz angehörst, ein Waldbeerenkompott von Edda haben, besorgst du ihm ein solches, will er dir das Stahlpaket geben. Also gehst du zu Edda.

Edda könnte dir ein solches Kompott geben, jedoch schwärmt sie für Carl, weshalb sie dich bittet, ihm einen Liebesbrief zu bringen. Du nimmst die Möglichkeit:

- Ich werde mal sehen...

Wenn du Carl den Brief geben willst, hast du erneut 2 Möglichkeiten zu antworten.

- Direkte Variante erzählen. Das sorgt dafür, dass dir Carl nicht vertraut du musst zurück zu Edda und das Kompott für 1500 Gold holen.
- Ich bin etwas unsicher Variante. Carl glaubt dir (100 EXP).

Edda freut sich riesig, so sehr, dass die dir eine Pilzbrühe +3 Mana schenkt und dir verspricht, Carl ein ganz besonderes Kompott zu ihrem Treffen mitzubringen.

Jetzt gehst du also erneut zu Carl und berichtest ihm, dass Edda ihm ein ganz besonderes Kompott zum Date mitbringen wird. Carl freut sich ebenso sehr wie Edda und belohnt dich mit dem Stahlpaket. Oder aber man hat es für 1500 Gold gekauft und gibt es Carl, es gibt von Carl auf jeden Fall 300 EXP.

Hoges - Ein Bauer will hoch hinaus (2.Kapitel)

Hodges will das Jagdmesser nur für dich schleifen wenn du ihm hilfst ein Söldner zu werden, damit er mehr Anerkennung bekommt. Falls du Söldner bist oder Bennet bereits aus dem Knast befreit hast kannst du zu Cord gehen und ihn fragen ob er Hodges Vorsprecher wird. Falls nicht geht zu Bennet der macht das auf jeden Fall.

Jetzt musst du zu Torlof gehen der möchte aber nicht das ein Bauer ein Söldner wird. Wenn ihr dann mit Hodges darüber spricht macht er sich bis zum nächsten Tag Gedanken darüber wie es weiter geht.

Am nächsten Tag hat er auch etwas gefunden es geht dann weiter mit der Quest Goblin's in Khorinis. Hat man zusammen mit Hodges die Quest erledigt kann man zurück zu Torlof gehen (150 EXP).

Hat Hodges überlebt redet mit ihm, am nächsten Tag kann man mit ihm zu Lee gehen. Er wird nun als Söldner befördert man kann nun eine Belohnung wählen:

- Gold: 2500 Gold
- Waffe: 2Hand: Ithakische Axt (STR 110/ DMG Scharf 135/ Range 70) 1Hand: Drachenschwanz (STR 90/ STR Scharf 127/ Range 90)
- Rüstung: Robuste Stahlrüstung (STR 10/ W 100/ P 80/ F 10/ M 30) als Söldner kann man auch die schwere Söldnerrüstung (STR 85/ W 85/ P 70/ F 5/ M 5) wählen
- Nichts: 4500 EXP
- Etwas das die Kräfte steigert: Xardas Stärkungstrank (+2STR, +2DEX, +15HP)

- Rune: Spruchrollen: 2x Feuerregen, 2x Eiswelle, 1x Golem beschwören und 1x Windfaust

Nun ist Hodges glücklich und schleift bis zum nächsten Nachmittag dein Jagdmesser (200 EXP)

Hodges/Goblin-Wächter - Goblin's in Khorinis (1.Kapitel)

Im Talkessel zwischen Stadt und Taverne gibt es eine Höhle vor der ein Goblin - Wächter steht der euch in einer fremden Sprache weg schickt. So erhaltet ihr die Quest im 1. Kapitel. Weiter geht die aber erst im 2. Kapitel wo ihr die auch von Hodges bekommen könnt. Hodges wollte sich etwas überlegen wie ihr Torlof überzeugen könnt Hodges als Söldner aufzunehmen.

Hodges hat gesehen wie ein paar Goblins Vorräte von Onars Schmiede klauten und damit Richtung Trainingsplatz sind. Du glaubst ihn erst nicht so richtig entscheidest dich dann aber doch der Sache auf den Grund zu gehen. Du findest auf dem Weg Richtung Höhle, die sich hinter dem Haus von Onar befindet, auch vier Hinweise. In der Höhle angekommen spricht dich wieder ein Goblin an, dessen Sprache du nicht verstehst, du gehst dann in den hinteren Bereich der Höhle. Dort triffst du Grimgash er erzählt dir in der Menschensprache das die Goblins eine Invasion planen, er will dich allerdings jetzt ausschalten. Er greift mit ein paar Goblin - Elite dich an.

Mit dem Brief aus Grimgashs Inventar gehst du zurück zu Hodges der schickt dich weiter zu Lee. Lee gibst du die Informationen von Grimgash und den Zettel. Der Zettel muss erst noch entschlüsselt werden, Lee schickt dich dann zu Vatras. Vatras kennt aber nicht die Sprache der Goblins, der sagt Xardas hat die Sprache früher studiert.

Wenn ihr zu Xardas geht hat der keine Zeit für dich sprich ihn erneut zwischen 23:00 und 8:00 Uhr an. Er übersetzt den Brief ihr könnt ihn lesen und damit zurück zu Lee gehen. Die Invasion wird von einem Goblin - Anführer namens Zyaltork angeführt. Er möchte, dass du die Bedrohung durch die Goblins beendest. Jetzt hast du die Wahl du kannst das alleine machen dann ist die Quest Ein Bauer will hoch hinaus gescheitert oder fragst ob es Hilfe gibt.

Wenn du die Hilfe gewählt hast rede mit Hodges er möchte unbedingt mit du stimmst zu. Du kannst dann noch die Söldner Ganthor, Sammy der Eiserne und Balzur mitnehmen. Ganthor findet ihr bei Pepe, Balzur ist bei Gunnar der bei der Bauern Scheune steht. Sammy ist bei Buster. Zusammen geht ihr nun in die Höhle der Goblin - Wächter ist jetzt weg. Da kommen eine Menge Goblins außerdem ist Zyaltork ein Bossgegner, Bossgegnerbonus Stufe 1. Wenn ihr die Goblins erledigt habt könnt ihr alle zurück zum Hof schicken. Nimmt die Waffe von Zyaltork als Beweis für Lee mit. Geht zurück zu Lee und gebt ihm die Waffe, falls Hodges überlebt habt bekommt ihr 800 EXP, falls nicht nur 150 EXP. Die Mission ist abgeschlossen.

Fetsch - Eine spezielle Kampausbildung (2.Kapitel)

Nach einem Tag könnt ihr zu Fetsch zurück. Er möchte, dass die Jungs besser trainiert werden. Im Tagebuch bekommst du den Hinweis das du es in der Stadt versuchen sollst also gehst du zu Wulfgar.

Der möchte aber sich mit Nadja vergnügen also gehst du zu Bromor der will dafür 2000 Gold sehen. Wenn du ihm die gibst musst du zwischen 1:00 und 4:00 Uhr zu Wulfgar. Er möchte natürlich von Niemandem gesehen werden es gibt eine spezielle Route die von Vanadin angefertigt wurde.

Falls du dich doch erwischen lässt, ist Wufgar sauer auf dich und fordert von dir nochmals 3000 Gold. Solltest du es geschafft haben gibt es 450 EXP.

Du gehst zu Fetsch und sagst ihm er soll seine Leute zum Training schicken (500 EXP). Nach 4 Tagen gehst du zu Wulfgar er beendet das Training, zurück zu Fetsch, erzählt er dir, dass sie nun bereit sind die Magier aufzusuchen (1500 EXP). Du sollst dann später mit den Jungs bzw. Razhil reden es geht weiter mit Ein merkwürdiger Schatzsucher.

Abschluss

Dagot schickt dich nach dem Spektakel um Fetsch zu Xardas. Du willst natürlich das sagenumwobene Buch haben das Fetsch dir versprochen hat, doch das gibt es gar nicht, Fetsch hat dich damit nur getäuscht, damit du das machst was er wollte. Mit den Worten 'Strebe stets nach Wissen' verabschiedet sich Dagot.

In der Höhle wo du gegen Razhil gekämpft hast liegt nun das Buch 'Ist Wissen Macht? Band 1' lies das. Falls du Anton suchst der steht jetzt wieder bei Grimbald hat aber nichts weiter Interessantes.

Bei Xardas angekommen willst du ihn von den Ereignissen berichten doch Xardas wimmelt dich nur ab, auch das du sagst das Dagot dich schickt sagt Xardas nur, dass Dagot gesagt hätte du sollst nach Wissen streben und beendet damit die Diskussion.

Wenn du jetzt zu dem Ort zurückkehrst wo du gegen Fetsch gekämpft hast findest du dort 2 Zombies und einen Skelettmagier vor. Was du aber auch finden kannst ist das Buch 'Wissen ist Macht! Band 2'. Wenn du 'Ist Wissen Macht? Band 1' und 'Wissen ist Macht! Band 2' gelesen hast bekommst du 10LP und +3 Intelligenz. Die Qustreihe ist beendet.

(Siehe auch BiesterKillers Post)

Allgemeines

Du findest hier eine Beschreibung der neuen Nebenquests in Die Rückkehr, die du in den Kapiteln 1-4 erhältst. Viele kannst du natürlich auch noch im 5.Kapitel erledigen, ich beziehe mich immer auf den frühesten möglichen Erhalt der Quests. In den Kapiteln 5 und 6 gibt es keine neuen Nebenquests. Die Nebenquests der Kapitel 6b und 7 sind nicht hier beschrieben, sondern bei den Lösungen der jeweiligen Kapitel.