

GOLDEN GATE

Lösung der Golden Gate Mod

Versuch einer Übersetzung

Adanos, Fabiosek, Sentarion

Am 24. Juli 2014

Version: 1.0

0. Mehr zur Geschichte:

Jarkendar - Einst ein ungezähmter und vergessener Teil der Insel Khorinis, heute wimmelt es dort von allen möglichen Einwohnern. Seit dem Tod von Raven ist die Region für niemanden mehr erkennbar. Im Gegenteil, sie hat Berühmtheit erlangt.

Neben den Lagern der Piraten und Banditen wurde ein starkes Orklager eingerichtet. Auch die Wassermagier unter dem Kommando von Saturas kommen ins Tal, die das Innere des Tempels von Adanos erkunden wollen.

Inzwischen haben Piraten einen neuen grausamen Anführer - Hannibal. In kurzer Zeit wird er eine Plage der Region. Er wagt es sogar, Khorinis anzugreifen und brennt die Hafensstadt nieder. Eine spezielle Expedition der Paladine unter dem Befehl von Lord Hagen wagt sich ins Tal, um Piraten zu beseitigen.

Bei all diesen Ereignissen ist das Schlimmste jedoch, dass in der Region, die seit Jahrhunderten Adanos gehört, Herden beliarischer Kreaturen die Region überschwemmen. Niemand weiß, was dies verursacht, selbst die Wassermagier sind hilflos ... Die ganze Situation gerät unter mysteriösere Umstände, weil die Herden der Belians kamen, während ein Bauer Steintafeln mit alten Inschriften fand. Von einem der Wassermagier untersucht, stellt sich heraus, dass es sich um ein unbezahlbares Relikt handelt, das eine verborgene Krypta voller Schätze und Reichtümer beschreibt. Die Krypta trägt den Namen Das Goldene Tor. Leider geht die Steintafel am nächsten Tag unter mysteriösen Umständen verloren.

Der namenlose Held, nachdem er Myrtana verlassen hat, wo der Krieg endlich vorbei war, möchte nach Khorinis zurückkehren. Er wollte sich an alte gute Zeiten seiner Abenteuer erinnern. Wenn er in die Stadt kommt, lernt er alles über die Situation. Natürlich beschließt er, sich auf den Weg zum Jharkendar zu machen...

In welches Camp gehe ich?

Wem werde ich helfen?

Was steckt hinter der Pest von Beliar?

Wie komme ich zur mysteriösen Krypta?

Sie werden diese und andere Antworten finden, wenn Sie die Mod spielen -

THE GOLDEN GATE.

Auf diese kurz zusammengefasste Weise präsentiert sich der Entwurf des Plots der G2 NotR-Modifikation.

0.1. Das Paladinlager

Es ist ein reguläres Lager der Paladine, das von Lord Hagen angeführt wird. Einige Dutzend Paladine und wenige Milizsoldaten leben im Lager, wobei einige von ihnen Lord Hagens Männern vertrauen. Außerdem werden wir dort einige Einwohner von Khorinis tref-

fen, die mit den Paladinen handeln oder ihnen helfen. In der Mod können wir uns ins Abenteuer wagen, beginnend als regulärer Ritter und befördert zum Gouverneur von Khorinis!

0.2. Das Wassermagierlager

Sechs Magier sind im Lager. Jeder von ihnen untersucht etwas anderes. Das Wassermagierlager ist vorübergehend eingerichtet, da das Ziel darin besteht, den Tempel von Adanos zu erreichen (der unter der Kontrolle der Banditen steht). Die Banditen wollen sich nicht darauf eilassen, also müssen die Magier warten, bis die nötigen Ereignisse eintreten, in der Hoffnung, dass sie endlich ihr Ziel erreichen.

0.3. Das Banditenlager

Die Banditen haben seit dem Tod von Raven eine schwere Wandlung durchgemacht. Bandit Alvaro wurde Anführer der Banditen, nachdem Thorus nach Myrthana aufgebrochen war. Er hat im Lager viele Veränderungen vorgenommen. Unter Anderem teilte er die Banditen in Gilden ein: die Gilde der Jäger, die Gilde der Wachen und die Gilde der Goldminenaufseher. Abgesehen davon gibt es in der Mine keine Sklaven, sondern gut bezahlte Digger. Die Jäger kümmern sich um Lebensmittel und Häute, die Wachen schützen das Lager vor Angriffen der Bestien, und die Minenaufseher kümmern sich um die Sicherheit der Digger und verwalten die Arbeit der Digger. Das Ziel von Alvaros und den anderen Banditen ist es, Begnadigungen zu erhalten. Sie wollen ein neues Leben beginnen und sich irgendwo an einem friedlichen Ort niederlassen. Deshalb ist die Ankunft der Paladine und der Wassermagier für sie nützlich. Sie hoffen, dass sie irgendwie eine Begnadigung erhalten.

0.4. Das Orklager

Die Orks haben ihr Lager im Canyon, genau wie in G2 NotR, aber jetzt ist es viel größer. Viele Orks kamen nach Jharkendar. Die meisten von ihnen ließen sich im Canyon nieder und die anderen in der Nähe des Hauses der Priester. Varek ist der Ork-Häuptling, aber auch die fünf höchsten Ork-Schamanen sind von großer Bedeutung. Sie verbringen die meiste Zeit in der ehemaligen Gelehrtenbibliothek, die heute als Tempel dient. Allerdings verehren sie dort nicht Beliar. Jetzt verehren die Orks den Geist ihrer Vorfahren, der ihnen Sicherheit und Schutz gewähren. Sie wendeten sich von Beliar ab, als sie erfuhren, dass er sie versklavte und benutzte, um seine abscheulichen Ziele zu erreichen. Deshalb haben die Orks jetzt eine feindliche Haltung gegenüber Beliar's Kreaturen und sind Freunde der Menschen (abgesehen von dem Piratenlager, mit dem sie einen kleinen Krieg führen). Im Orklager gibt es eine Arena, in der Kämpfe organisiert werden.

0.5. Das Piratenlager

Das Piratenlager ähnelt nicht dem Lager, das wir aus der Erweiterung Die Nacht des Raben kennen. Es geht nicht nur um das Aussehen, sondern auch um die Einstellung der Piraten. Von der ehemaligen Crew Gregs sind nur noch drei im Lager. Der Rest von ihnen wurde auf Befehl des grausamen Hannibal getötet oder ging auf die Insel, auf der sich das Hauptquartier aller Piraten unter dem Kommando von Hannibal befindet. Weil Greg und Henry den neuen Vorgesetzten nicht akzeptieren wollten, befahl Hannibal, sie aufzuhängen. Jeder der Piraten ist grausam und rücksichtslos und kämpft gelegentlich, um jemandes Geldbörse zu plündern. Deshalb muss man in diesem Lager die ganze Zeit auf der Hut sein. Jeder dieser Halsabschneider hat zahlreiche Menschenleben auf dem Gewissen. Nur Stärke und Klugheit sorgen dafür, dass man in diesem Lager mehr Respekt erlangt.

1. Aufgaben im Paladinlager

1.1. Ruf im Paladin-Lager

Der richtige Ruf kann von Lord Hagens vertrauenswürdigsten Männern erlangt werden: Captain Garond (siehe 1.4 und 1.5), Lord Andre (siehe 1.2 und 1.3), Paladin Lio (siehe 1.6) und Samuel (siehe 1.6). 1.8.) Und mit Mika (siehe 1.7.) Indem Sie Aufgaben für sie ausführen (4 ist genug). Um diese Quest abzuschließen, müssen Sie Hagens Brief an Saturas und Saturas 'Brief an Hagen übermitteln. Wenn wir jedoch die Siegel auf beiden Listen brechen, schlägt die Aufgabe fehl.

Belohnung: Aufnahme in das Paladin-Lager, Breitschwert und schwere Wachrüstung.

Erfahrung: 2000

Ruf: 10.

1.2. Bericht der Wachen

Sprechen Sie mit den Wachen, die auf beiden Seiten des Lagers vor den Toren stehen, und melden Sie sich dann bei Lord Andre.

Belohnung: Keine

Erfahrung: 100

Ruf: 2.

1.3. Info aus dem Banditenlager

Informieren Sie sich so gut wie möglich über die Situation im Banditenlager und suchen Sie nach einem Schleifstein für den Wetzstein. Am besten sprichst du mit Sancho, der den Eingang zum Banditenlager bewacht. Der Schleifstein kann bei Bonzo für 150 Münzen ge-

kauft werden, Informationen dazu erhalten wir von Sandra. Wenn wir nicht genug Gold haben, kann Andre uns 100 geben.

Belohnung: drei Heilpflanzen.

Erfahrung: 300.

Ruf: 3.

1.4. Eine Quest von Garond

Diese Quest wird uns tatsächlich von Andre gegeben, nachdem er das Spionieren im Banditenlager abgeschlossen hat (siehe 1.3.). Garond hat Magenprobleme und benötigt 10 Blaulieder, die im und um das Paladin-Lager zu finden sind.

Belohnung: 200 Gold

Erfahrung: 100

Ruf: 3.

1.5. Töte die Schädlinge

Töte die Ratten in den Tempelruinen im Paladinlager (es gibt 12 von ihnen). Wenn wir mindestens 5 Stücke rohes Fleisch haben, rät Garond uns, sie zu Gritta zu bringen, wo daraus 5 Stück Eintopf gekocht werden können.

Belohnung: Trank der Stärke.

Erfahrung: 150.

Ruf: 2.

1.6. Lios Aufgabe

Wenn wir die richtige Dialogoption wählen, gehen wir mit Lio auf eine kleine Jagd, wir müssen selbst ein paar Scavenger töten. Wenn wir Andre Felle geben, erhalten wir eine Heilessenz

Belohnung: Heilessenz (wenn wir Andre Felle mitbringen)

Erfahrung: 100

Ruf: 2.

1.7. Gereizt

Mika möchte, dass wir ihm einen Bogen besorgen, wegen dem er und Hakon stritten. Je nachdem, wie wir das Gespräch mit ihm führen, wird er uns an Andre weiterleiten oder wir müssen eine Person suchen, die etwas über dieses Thema weiß. Die Verdächtigen sind laut Andre der Händler Fernando und der Paladin Samuel. Sprich mit Samuel, geh zu Fernando, der zugibt, Andres Habseligkeiten gestohlen zu haben. Wir können auf Fernandos Vorschlag eingehen, was ihn veranlasst, uns außerhalb des Lagers anzugreifen, oder ihn Hagen melden. In beiden Fällen bekommen wir endlich den Bogen und die anderen Dinge

zurück. Wenn wir den Bogen nicht innerhalb von drei Tagen bringen, ist die Mission fehlgeschlagen.

Belohnung: Ring der Stärke von Mika (wenn wir den Bogen innerhalb von 3 Tagen bringen), 50 Gold von Andre.

Erfahrung: 300 (200, wenn wir den Bogen nicht innerhalb von drei Tagen bringen)

Ruf: 3.

1.8. Sumpfkrautstengel

Der Paladin Samuel bittet Sie, ein paar (3) Stengel von Diego zu beschaffen. Wir können mit Diego sprechen oder sie im Banditenlager suchen.

Belohnung: Goldnugget.

Erfahrung: 100.

Ruf: 2.

1.9. Wulfgars Bitte

Wulfgar gibt diese Quest in Auftrag, nachdem er die Quests von Samuel und Lio abgeschlossen hat (siehe 1.8. Und 1.6.). Er will herausfinden, ob es in Jarkendar einen Banditen namens Brago gibt. Brago ist der Anführer der Jäger. Alles, was Sie tun müssen, ist mit ihm zu sprechen und es Wulfgar zu sagen.

In Kapitel II hat Wulfgar eine weitere Anfrage. Da er ins Banditenlager ziehen will, bittet er uns, Hagens Meinung zu erfahren, natürlich stimmt der nicht zu. Diese Quest kann in Kapitel IV abgeschlossen werden. Wenn wir Gouverneur von Khorinis werden, wird Wulfgar seine Bitte erneut vorlegen. Sie können zustimmen oder nicht.

Belohnung: 100 Gold in Kapitel I (wenn wir uns daran erinnern)

Erfahrung: 200 in Kapitel I, 1000 in Kapitel II.

Ruf: 4.

1.10. Das Verschwinden des Paladins Samuel

Lord Hagen befiehlt uns, den Paladin Samuel zu finden. Wir finden ihn in der Höhle (wenn man die Sümpfe erreicht, muss man rechts abbiegen) (siehe Abb. 1 und 2) in Form eines Scavengers. Unsere Aufgabe ist es, den lebenden Scavenger in das Paladinlager zu bringen.

Belohnung: keine

Erfahrung: 1000 oder 100, wenn wir den verwandelten Samuel nicht ins Lager bringen.

Ruf: 4 oder 2, wenn Samuel stirbt



Abbildung 1. Die Höhle, in der sich Samuel befindet.

1.11. Den Zauber wandeln

Der Paladin Samuel wurde in einen Scavenger verwandelt. Wir müssen einen Weg finden, um die humanoide Form wiederherzustellen. Sprechen Sie dazu mit Mynkos, der Ihnen rät, einen speziellen Trank zu verabreichen, der jedoch nicht funktioniert. Er lässt uns warten, bis er etwas darüber in den Büchern der Erbauer findet. Er wird etwas darüber in Kapitel III finden. Dann wird er uns einen besonderen Zauber geben, der den Scavenger erhöht, und nach einer Weile wird er Samuel wieder in seine normale Form bringen.

Belohnung: Goldschatulle mit 1000 Gold.

Erfahrung: 500.

Ruf: 5 oder 4, wenn wir Gold als **Belohnung** nehmen.



Abbildung 2. Karte zeigt, wo sich Samuel befindet.

1.12. Was ist mit Thorben passiert?

Gritta weiß nicht, wo ihr Onkel ist. Sprich einfach mit Thorben, der sich im Ork-Lager befindet (in der Nähe des Zelt des Häuptlings), und dann mit Gritta.

Belohnung: zwei Würste.

Erfahrung: 100.

Ruf: 2.

2. Aufgaben im Piratenlager

2.1. Eintritt in das Piratenlager

Der Eintritt in das Piratenlager kostet 5.000 Goldmünzen oder 4.000, wenn Sie die Quest Orkäxte abschließen (siehe 2.2.). Gold kann gewonnen werden, indem man es in der Mine abbaut (Rathgar lehrt im Ork-Lager), Kämpfe in der Arena gewinnt, 1000 Gold kann uns Hagen geben, wenn wir ihm einen ersten Bericht geben, 500 Gold können in Boris versteckter Truhe gefunden werden (Sie können es erreichen, wenn wir es finden Ein seltsa-

mer Ring, der am Grund des Sees im Tal ruht. Mit diesem Ring betreten wir die Höhle, dank derer wir nicht von der Falle getötet werden und ziehen durch den Hebel), Bones kann uns davon erzählen, wenn wir seinen Ring finden (im Tal unten) und ihn zu ihm bringen (wenn wir den Lagerraum leeren, bevor wir Bonesovs Ring bringen, gibt er uns 200 Gold). Der Schlüssel zur Truhe befindet sich im Crawler, der in der Höhle ist.

Belohnung: Erlaubnis, das Piratenlager zu betreten.

Erfahrung: 2000.

Ruf: 10.

2.2. Ork-Äxte

Bring 5 Ork-Äxte aus dem Ork-Lager, eine befindet sich im ersten Wachturm, zwei auf einer Kiste neben der Arena, eine im Arena-Zelt und eine in Misoths Zelt. Zusätzlich können Sie sie beim Händler Hokar kaufen.

Belohnung: Senken Sie den Eintrittspreis in das Piratenlager um 1000 Gold oder, wenn Sie die Erlaubnis haben, um 300 Gold (400, wenn Sie mehr als 5 mitbringen).

Erfahrung: 300.

Ruf: 3.

2.3. Eliminiere Jules

Alligator- Jack verspricht, uns 2.000 Gold zu zahlen, wenn wir Jules töten, der sich eine Sammlung von fünf mit Smaragd verkrusteten goldenen Bechern schnappte - Jacks Beute. Um ihn zu töten, gibt uns Alligator einen speziellen Feuerball. Jules verlässt das Lager nach 22 Uhr und geht zur Höhle, wo Sie sicher eine Kugel bekommen können. Nachdem man Jack die Becher gebracht hat, wird er uns fragen, wie viel Gold bei Jules war (es waren 1000). Eine Lüge zahlt sich nicht aus, wenn wir ihn betrügen, gibt er uns nur 100 Gold, wenn wir die Wahrheit sagen, gibt er 300 Gold.

Belohnung: 100 oder 300 Gold.

Erfahrung: 300

Ruf: 3.

2.4. Crispo

Wir beginnen diese Suche während des Gesprächs mit Smash, der uns rät, mit Crispo zu sprechen, da er kürzlich in das Camp aufgenommen wurde und einige Tipps geben kann. Er weigert sich jedoch zu sprechen, bis wir ihn zu einem Duell herausfordern. Crispo ist jedoch sehr stark und schwer zu schlagen. Wenn du den ersten Kampf verlierst, sprich mit Smash, der dir von einem Gift erzählt - dem Questrezept für Smash (siehe 2.5). (Wir werden die gleiche Quest erhalten, wenn auch in einer anderen Form, wenn wir Crispo besie-

gen). Wenn wir das Rezept und das Gift haben, das wir Smash geben, wird er es Crispo geben, der sehr schwach sein wird, jetzt ist er leicht zu besiegen.

Belohnung: keine.

Erfahrung: 400.

Ruf: 2.

2.5. Rezept für Smash

Sie sollten ein Rezept erhalten, das den Körper stark schwächt. Informationen werden von Slate für 500 Gold zur Verfügung gestellt und Sie an den Schamanen Gorhes weitergeleitet. Dieser wird uns helfen, wenn wir die entsprechende Dialogoption wählen - ich möchte meinen Gegner besiegen. Achtung! Wenn wir während des ersten Gesprächs mit Gorhes ihn beleidigt haben, dann wird er uns einen Trank brauen, aber für 1000 Gold. Um Gift zu brauen, müssen Sie die Knochen menschlicher Leichen (Piratenlager), Sumpfhaiezähne und Blutfliengstacheln finden (Sie können zum Jäger Vam gehen oder diese Bestien im Sumpf suchen und sie erlegen). Geben Sie Smash das Rezept.

Belohnung: Smashes Hilfe oder das Lebenselixier (wenn Sie Crispo sofort besiegt haben)

Erfahrung: 600

Ruf: 3.

2.6 Die Jagd mit Green

Green lädt uns zur Jagd ein, das Spiel sollen zwei weitere Piraten sein. Damit die Mission im Kampf erfolgreich ist, müssen Sie mindestens 3 Schläge ausführen.

Belohnung: keine.

Erfahrung: 300.

Ruf: 2.

2.7. Asthars Geldbörse

Asthar bittet uns, seine Geldbörse zu finden. Wir müssen mit Smash sprechen, um Informationen zu erhalten, müssen wir ihm 3 Silbernuggets bringen. Dann wird er uns zu Skip leiten, der wird uns zu Hank schicken, dann können wir zu Asthar zurückkehren.

Belohnung: Pilztabak

Erfahrung: 100

Ruf: 2.

2.8. Tigerfell

Wenn wir die Quest Green's Jagd (siehe 2.6.) erfolgreich abgeschlossen haben, spricht Tiger mit uns, der einen Tigerfell benötigt. Die Tiger sind in der Schlucht in der Nähe, wo Bo-

nes trainiert (am besten nehmen Sie zwei Felle). Wenn wir die Haut bringen, gibt uns Tiger die Mission Tiger's Rüstung (siehe 2.9.)

Belohnung: 2000 Gold.

Erfahrung: 400.

Ruf: 2.

2.9. Tigerrüstung

Die Lederrüstung kann von Sandra aus dem Banditenlager für 1000 Gold hergestellt werden. Wenn ich eine zweite Haut habe, kann Sandra auch eine Rüstung für uns herstellen.

Belohnung: 2.000 Gold und 3 Flaschen Rum.

Erfahrung: 500.

Ruf: 3.

2.10. Magisches Erzsword

Vega aus dem Piratenlager möchte ein magisches Erzsword. Wir können das Schwert beim Ork-Händler Hokar kaufen oder es in einer Höhle in der Nähe von Bruder Xardas 'Hütte finden (siehe Abb. 3).

Belohnung: keine.

Erfahrung: 450

Ruf: 3.



Bild 3. Position des magischen Erzschwertes.

2.11. Rum für Ron

Ron braucht drei Flaschen Rum, wir können zwei bei Skip kaufen und als Belohnung für den Abschluss der Quest Tigers Rüstung (siehe 2.9.) eine erhalten. Einige Flaschen können auch im Piratenlager gefunden werden.

Belohnung: keine (wenn wir auf 20 Gold bestehen).

Erfahrung : 300.

Ruf: 2.

2.12. Der Ausreißer

Wenn seit Abschluss der Quest Rum für Ron ein Tag vergangen ist (siehe 2.11), wird Smash mit uns sprechen und uns anweisen, Ron zu suchen. Eine der Frauen, die er beobachtete, lief weg - Vella, wir sollen sie finden. Vella verließ das Piratenlager in den Büschen in der Nähe vom Platz, wo Bones ist (siehe Abbildung 4). Wir können ihr helfen (die Quest Rette Vella beginnt (siehe 2.13.) - wir sagen Ron, dass Vella tot ist), töten sie sofort oder wir sagen Ronovio, dass wir Vella fanden und er wird ibefehlen, sie zu töten.

Belohnung: Trank der Stärke und Geschicklichkeit.

Erfahrung: 1000

Ruf: 5.



Abbildung 4. Vellas Ausreißen in den Büschen.

2.13. Vella retten

Wir müssen Vella zum Paladin-Lager führen.

Belohnung: Die Belohnung hängt von der Dialogoption ab, die wir wählen, oder Ihre Dankbarkeit reicht aus, um uns Drachenwurzeln- und Beerengoblins zu geben. Die Option Gold gibt uns 1000 Münzen.

Erfahrung: 300

Ruf: 4 (im Paladin-Lager).

2.14. Wer hat Jules getötet?

Unabhängig davon, ob wir die Aufgabe Eliminiere Jules abgeschlossen haben (siehe 2.3.) oder nicht, müssen wir drei Beweisstücke finden und jemanden wegen Mordes beschuldigen. Wenn wir die Quest nicht abgeschlossen haben, sprich mit dem Alligator, der behauptet

tet, dass Bones Jules getötet hat. Der erste Beweis ist Jacks Behauptung, dass Bones beteiligt war, der zweite bringt Bones Amulett, der dritte spricht mit Santer (er wird in der Nähe von Alligator oder Bones sein), er wird uns von Bones Kampf mit Jules erzählen). Wenn wir Jacks Version verdächtig finden, können wir mit Bones sprechen, der eine völlig andere Sicht der Sache hat. Wir können Beweise sowohl gegen Jack als auch gegen Bones erhalten. Es liegt an uns, wen wir beschuldigen. Beweise für Alligator - Erster und Zweiter: Bones sagte, er habe den Alligator auf die Höhle zugehen sehen, in der Jules am Tag des Mordes war, und er habe eine magische Schriftrolle gekauft. Der dritte Beweis ist ein Gespräch mit Santer über einen Streit um die Becher. Um drei Beweisstücke zu erhalten (das gleiche wie zuvor in der Alligator-Version). Wenn Jack nach dem Mord an Jules fragen wollte, aber wir diese Aufgabe nicht erledigt haben, können wir vermuten, dass er dort steht. Im Gespräch werden wir natürlich eliminiert, dann müssen wir mit Bones sprechen, der auf Jack zeigt. Die Beweise sind die gleichen wie zuvor in der Version von Bones. Letztendlich hat Ancilla ihre eigene Ansicht darüber, wer der Mörder ist und wir landen im Gefängnis.

Belohnung: Keine.

Erfahrung: 1000.

Ruf: -10.

3. Aufgaben im Wassermagierlager

3.1. Wassermagier

Wenn wir den Weg des Magiers wählen, müssen wir das Noviziat erfolgreich abschließen und den Wasserversuch abschließen. Zu Beginn gehen wir zu Sentarion, der unser Novizenmeister sein wird, und er wird uns das Novizengewand geben. Er wird uns auch über die Notwendigkeit des täglichen Gebets und die Notwendigkeit, Bücher zu lesen, die wir von Apollos erhalten, erzählen (Hinweis! Wenn wir nicht richtig beten und Bücher lesen, dürfen wir nicht zum Wassertest). Während der sieben Tage des Noviziats wird Sentarion uns jeden Tag einige Arbeiten zuweisen (Aufgaben 3.2 - 3.8) und uns dann zu Saturas schicken, der sagt, dass wir bereit sind, den Wassertest durchzuführen. Am nächsten Tag gibt er uns drei Aufgaben zum Testen: Das Element Wasser, Apollos 'böse Träume und Die Weisheit des Priesterhauses. Wenn wir es tun, heißt Saturas uns bei den Wassermagiern willkommen, gibt uns das Gewand und den Stab des Wassermagiers.

Belohnung: Robe und Stab des Wassermagiers.

Erfahrung: 2000.

Ruf: 15.

3.2. Erster Tag des Noviziats

Unsere Aufgabe ist es, mit Dago den Boden des Heilerhauses zu fegen, mit dem Neuankommeling zu sprechen und gemeinsam zu fegen.

Belohnung: Apfel, Käse, Schinken.

Erfahrung: 75.

Ruf: 1.

3.3. Der zweite Tag des Noviziats

Sentarion befiehlt uns, ein Gericht aus fünf Stücken rohem Fleisch zuzubereiten. Das Rezept und andere Zutaten sind bei Pyron erhältlich. Es stehen zwei Gerichte zur Auswahl (laut Meister Suber oder Arator).

Belohnung: keine.

Erfahrung: 100.

Ruf: 2.

3.4. Dritter Tag des Noviziats

Am dritten Tag des Noviziats bittet Sentarion um ein wertvolles Buch für den Magier Christian. Nehmen Sie es einfach, wenn wir versuchen, es zu öffnen, werden wir feststellen, dass es durch Magie gesichert ist.

Belohnung: Trank des Geistes

Erfahrung: 200

Ruf: 2.

3.5. Vierter Tag des Noviziats

Diese Aufgabe wird uns von Saturas gegeben, er braucht fünf saubere Pergamentstücke. Pergamente können im Banditenlager beim Kaufmann Karras gekauft werden.

Belohnung: drei Heilessenzen.

Erfahrung: 250.

Ruf: 3.

3.6. Fünfter Tag des Noviziats

Am fünften Tag des Noviziats bittet uns Nikorenos um Hilfe, er möchte den dritten Kreis der Magie lernen, aber er braucht die Zustimmung von Sentarion, um die zu bekommen, möchte er unser Leben "retten", während er nach Artefakten sucht. Da wir keine andere Wahl haben, stimmen wir diesem Vorschlag zu. Aus Sicherheitsgründen wird Nikorenos uns eine Schriftrolle geben. Nach der Verwendung wird Nikorenos Skelette beschwören und sie dann eliminieren, um unser Leben zu "retten". Dann erscheinen jedoch seltsame

rote Kugeln in einem nahe gelegenen Teich. Nikorenos wird uns bitten, zu diesem Ort zu schwimmen. Wenn wir uns den Kugeln nähern, wird er von zwei Dämonen angegriffen. Dann sollten wir zu Sentarion laufen, um Hilfe zu erhalten, der zusammen mit anderen Magiern helfen wird. Wenn wir nicht um Nikorenos 'Hilfe rennen, können Sie mit den Dämonen fertig werden, aber unser Ruf im Lager wird um 5 Punkte sinken. Nachdem Sie die Dämonen getötet haben, erzählen Sie Sentarion von der "Leistung" von Nikorenos und sprechen Sie erneut mit Nikorenos.

Belohnung: Geisttrank.

Erfahrung: 500.

Ruf: 5.

3.7. Sechster Tag des Noviziats

Sentarion empfiehlt uns, uns umzuschauen und etwas Nützliches zu tun. Wir können den Siedlern auf dem nahe gelegenen Berg helfen, indem wir ihnen Zunder und Nahrung bringen (Quests Stinging (siehe 5.20.) Und Nahrung für Rita (siehe 5.20.)). Wir können auch Sarah helfen, die von Kerberas angegriffen wurde (sie werden sie angreifen, wenn wir von den Siedlern zurückkehren, nachdem sie den Zunder genommen haben). Außerdem kannst du ihr helfen, die verlorene Halskette zu finden und sie zurück ins Lager zu bringen (Quests Verlorene Halskette (siehe 5.9) und Rückkehr ins Lager (siehe 5.10)).

Belohnung: eine Schriftrolle mittlerer Heilung

Erfahrung: 400.

Ruf: 7.

3. 8. Siebter Tag des Noviziats

Der letzte Tag des Noviziats besteht aus ... Ruhe. Es reicht aus, am nächsten Tag zu schlafen und Sentarion zu besuchen.

Belohnung: keine.

Erfahrung: 200.

Ruf: 2.

3.9. Das Wasserelement

Der erste Teil der Wasserprüfung ist die Herstellung des Wasserelementamuletts. Das Amulett kann bei Pyron für einhundert Gold gekauft werden.

Belohnung: keine.

Erfahrung: 200.

Ruf: 3.

3.10. Apollos 'böse Träume

Die zweite Aufgabe in der Wasserprüfung besteht darin, zu erklären, was die Ruhe von Apollos stört. Wir sprechen mit Apollos, der seit einiger Zeit unter Albträumen leidet, und er sagt, dass dies durch etwas Böses in der Nähe des Lagers verursacht werden muss. Er empfiehlt uns, uns in der Gegend umzusehen.

Wenn Sie um den nahe gelegenen Berg herumgehen, finden Sie eine blutige Axt und die Leiche des Siedlers Ruten mit einem Anhänger daneben. Wir erzählen Apollos davon, er glaubt, dass die oben lebenden Siedler etwas mit dem Mord zu tun haben könnten. In einem Gespräch mit Lockhar, Rita und Arten lernen wir jedoch nur Widersprüche.

Apollos behauptet, dass etwas diese Menschen daran hindert, die Wahrheit zu sagen, und rät uns, Mynkos 'Entdeckung oder den Kristall der Wahrheit auszunutzen. Wir erhalten einen Kristall von Mynkos, jetzt müssen Sie ihn gut verwenden (am besten speichern Sie das Spiel), denn wenn sich herausstellt, dass der Kristall bei Lockhar, Rita und Arten funktioniert, aber nur dieser wird uns den Mörder offenbaren und wir werden dieses Gespräch überleben (Rita wird es zugeben, aber er wird uns gleichzeitig töten).

Wir erzählen Apollos davon, der Magier wird Rita vom Einfluss der schwarzen Magie befreien wollen. Je nachdem, wie wir das Gespräch führen, können wir Rita davon überzeugen. Wenn es uns gelingt, lassen Sie Apollos uns den Zauber geben, das Böse zu zerstören. Nachdem wir Rita benutzt haben, erhalten wir eine goldene Tasse als Dankeschön.

Belohnung: goldene Tasse (wenn wir Rita überzeugt haben)

Erfahrung: 500 (200, wenn wir Rita nicht überzeugt haben)

Ruf: 7.

3.11. Die Weisheit des Priesterhauses

Die letzte Aufgabe der Wasserprüfung ist es, die im Haus der Priester verborgene Weisheit zu finden. Nachdem wir an den Orten angekommen sind, müssen wir uns mit den Steinwächtern befassen, dann gibt es Zeichen, die in der richtigen Reihenfolge gedrückt werden müssen (von links: 1,3,4,2, es wird auch auf einem gezeigt Von den Säulen vor dem Priesterhaus aus erscheinen vier Steinaugen, die in die vier Plattformen in den vier Ecken des Raums eingesetzt werden müssen (von der Oberseite des Raums aus gesehen: blau - obere rechte Ecke, rot - untere rechte Ecke, grün - untere linke Ecke, grau - linke obere Ecke Nach dem Einsetzen erscheint in die Mitte des Raums ein Bücherregal mit einem Manaregenerationsbuch. Nachdem wir das Buch gelesen haben, lernen wir diese Kunst und können zu Saturas zurückkehren und uns der Entdeckung rühmen.

Belohnung: Manaregeneration.

Erfahrung: 600.

Ruf: 5.

3.12 Paket für Pyron

Der Magier Pyron bittet uns, das Paket bei Karras, einem Händler im Piratenlager, abzuholen. Wir holen das Paket ab und kehren zu Pyron zurück.

Belohnung: 50 bis 90 Gold (je nachdem, wie das Interview geführt wird)

Erfahrung: 150

Ruf: 2 (1 wenn wir neugierig sind).

3.13. Bücher für Sentarion

Sentarion wird Sie bitten, nach Gegenständen zu suchen, die mit dem Ork-Kult des Geistes der Ahnen zusammenhängen. Dies sind Bücher und Amulette. Sie müssen nur 5 Gegenstände mitbringen. Sentarion muss einen Gegenstand mitbringen, um die Runen für die nächste Stufe zu trainieren.

Belohnung: Apfel, Käse, Schinken.

Erfahrung: 75.

Ruf: 6.

3.14. Reise ins Piratenlager

Nikorenos will sich ins Piratenlager teleportieren, dafür braucht er eine Verkleidung und einen Gegenstand aus ihrem Lager. Als Verkleidung können wir ihm die Rüstung eines Piraten oder die Lumpen eines Sträflings geben. Dann gehen wir zum Piratenlager, um einen Gegenstand zu suchen, aber wenn wir etwas hinter Ancillis Hütte an den Ort kommen, wird Nikorenos dort erscheinen, wie sich herausstellt, war unsere Anwesenheit allein genug, um ihn zu teleportieren.

Erfahrung: 350

Ruf: 4.

3.15. Mynkos 'neues Haustier

Mynkos bittet dich, einen Sumpfhai zu zähmen und zu schrumpfen. Er gibt uns eine spezielle Schriftrolle, aber etwas geht schief, Der Sumpfhai schrumpft, verschwindet aber auch und stattdessen erscheint ein kleiner Drache. Wir müssen ihn besiegen, dann taucht der reduzierte und bereits gezähmte Sumpfhai wieder auf.

Belohnung: leere Rune.

Erfahrung: 250.

Ruf: 5.

3.16. Zugang zum Tempel von Adanos

Der Hauptgrund, warum die Wassermagier nach Jarkendar kommen, ist der Zugang zum Tempel von Adanos. Der Zugang zum Tempel liegt in den Händen der Banditen, und die Gespräche der Magier mit ihrem Anführer Alvaro halfen nicht, weil die Banditen eine Entschuldigung fordern. Diese Aufgabe kann durch den Beitritt zu einem beliebigen Camp erledigt werden, ist aber die wichtigste, wenn wir als Wassermagier spielen. Nachdem Saturas als Magier akzeptiert wurde, schickt er uns zum Banditenführer in der Hoffnung, dass wir seine Entscheidung möglicherweise ändern können. Alvaro bleibt jedoch unnachgiebig. Als Alvaro uns ablehnt, fordert Saturas uns auf, auf weitere Entwicklungen zu warten, und empfiehlt, an der Paladinexpedition teilzunehmen.

Nachdem wir die Banditen als Gouverneur von Khorinis begnadigt haben, wird Alvaro den Eintritt in den Tempel gewähren. Wir werden mit allen Magiern dorthin gehen, nachdem wir am Ort angekommen sind, wird Saturas die Tür mit Magie öffnen, aber der Durchgang wird sich als voller Trümmer herausstellen. Saturas wird sehr verbittert sein, aber es wird ein Zeichen dafür sein, dass Adanos nicht möchte, dass jemand den Frieden des Tempels stört.

Belohnung: Keine

Erfahrung: 3000

Ruf: 20

4. Aufgaben im Ork-Lager

4.1. Ork-Söldner

Um ein Söldner zu werden, musst du 6 Rufspunkte für Quests oder Kämpfe in der Arena verdienen. Du kannst drei erhalten, indem du die ersten drei Arena-Duelle gewinnst, den Rest, indem du Lagerquests abschließt (du musst die Manatrank-Quest abschließen (siehe 4.3) und Vams Söldner-Quest) (siehe 4.4.)

Belohnung: Aufnahme in das Orklager, Söldnerrüstung und Grausamkeitsaxt.

Erfahrung: 1000.

Ruf: 10.

4.2. Essen für Mechron

Ork Tendor bittet seinen Bruder Mechron um drei Lebensmittelpakete. Mechron befindet sich in der Nähe der magischen Barriere. Wir bringen die Pakete zu ihm und kehren zu Tendor zurück, aber Tendor hat keine Bestätigung erhalten, dass er die Pakete erhalten hat. Wir machen Mechronov einen Gegenbesuch, aber er bestreitet, ihn überhaupt erhalten zu haben. Dann mischt sich Karosh ein und behauptet, Mechron habe irgendwo Lebensmittelpakete versteckt. Wir finden zwei Pakete in der Nähe, geben sie Karosh, der die

Nachricht an den Tendor weiterleitet. Wir sprechen mit dem Tendor und beenden auf diese Weise die Mission.

Belohnung: Goblins-Beeren und zwei Silbernuggets.

Erfahrung: 300.

Ruf: 2.

4.3. Manatränke

Der Schamane Temp-Shak hat Manatränke unter den Schamanen im Lager zu verteilen. Bring diese zu den Schamanen Chaktur, Elines, Fire Keeper und einem Schamanen ohne Namen und kehre dann zu Temp-Shak zurück.

Belohnung: Heilextrakt

Erfahrung: 200

Ruf: 1.

4.4. Vams Söldner- Mission

Diese Mission ist verfügbar, nachdem die Quest „Manatränke“ abgeschlossen wurde (siehe 4.3). Wir gehen mit Vam in eine kleinere Schlucht, vorher ist es gut, die von Vam erhaltene Schutzrolle zu verwenden. Nachdem Sie den Ort erreicht haben, erscheinen Dämonen, besiegen Sie sie mit Vam, durchsuchen das Gebiet und finden die Beliar-Statue. Wir bringen sie zu Vam, er befiehlt uns, sie dem Schamanen Temp-Shak zu bringen. Auf dem Weg zum Lager greift uns einer der Orks an, aber uns werden zwei Wachen im Kampf helfen.

Belohnung: Trank der Stärke.

Erfahrung: 300.

Ruf: 3.

4.5. Erz für einen Schmied

Der Schmied im Orklager bittet um ein paar Klumpen Erz, bringt vier Nuggets mit.

Belohnung: Geschicklichkeitstrank

Erfahrung: 200

Ruf: 1.

4.6. Verlorene Orks

Damit Ke'Reth uns diese Aufgabe anvertrauen kann, müssen Sie mindestens fünf Rufspunkte haben. Die Aufgabe besteht darin herauszufinden, was mit den wenigen jungen Orks passiert ist, die dem Piratenlager gefährlich nahe gekommen sind. Um diese Informationen zu erhalten, sprechen wir zuerst mit Bones und dann mit Boris, der für 200 Gold und zwei Nuggets Erz enthüllt, dass zwei Orks während des Kampfes gestorben sind und

zwei im Piratenlager eingesperrt sind und der fünfte irgendwo entkommen ist. Wir werden nach diesem Ork oder Faroeth suchen, wir werden ihn im Paladinlager finden. Nachdem wir mit ihm gesprochen haben, kehren wir zu Ke'Reth zurück und berichten.

Belohnung: Schutzgürtel.

Erfahrung: 500.

Ruf: 3.

4.7. Gute Nachrichten

Diese Quest wird von Faroeth gegeben, wenn wir ihn während der Mission Verlorene Orks im Paladin-Lager finden (siehe 4.6). Wir sollen seinem Vater Narrok sagen, dass er lebt und im Paladinlager bleibt, bis er sich erholt. Narrok befindet sich im Ork-Lager in der Nähe des Feuers des Geistes der Ahnen.

Belohnung: 200 Gold

Erfahrung: 100

Ruf: 2.

4.8. Spukhaus

Eine Siedlerin aus dem Ork-Lager, Larissa, möchte, dass wir das seltsame Stöhnen untersuchen, das in ihrem Haus zu hören ist. Wir betreten ihr Haus und hören wirklich seltsame Geräusche. Wir gehen zu dem Schamanen Gorhes, der uns rät, eine spezielle Substanz zu verwenden, d.h. Schwarzes Erz, gemischt mit der Verurteilung des Geistes. Sie können Spirit Essence von Temp-Shak für 75 Gold kaufen oder Sentarion Water für 50 Gold hinzufügen. Wir bringen Gorhes die Essenz und geben 100 Gold, Gorhes gibt uns die gemischte Substanz, wir betreten damit Larissas Haus, wo es sofort aufhört zu spuken. Wir geben die gute Nachricht an Larissa weiter. Als Belohnung erhalten wir den ersten Teil des Buches über den Geist der Ahnen.

Belohnung: 1. Teil des Buches über den Geist der Ahnen.

Erfahrung: 300.

Ruf: 2.

4.9. Apfel für Jerry

Jerry will einen Apfel, den Sie im Ork-Lager finden können, z. B. neben Rathgars Hütte.

Belohnung: Erzklumpen.

Erfahrung: 50.

Ruf: 1.

4.10. Der Beliar-Kult:

Der Schamane Temp-Shak vermutet, dass es unter den Orks immer noch Anhänger von Beliar gibt, und lässt uns genau untersuchen, wer dahinter steckt. Die verdächtigsten Orks sind Esihel, Tendor, Keresh, Misoth, Mechron und Utak sowie die beiden Schamanen Chaktur und Elines. Um jemanden beschuldigen zu können, müssen Sie genügend Informationen finden. Wenn wir nach ihnen suchen, müssen wir auf Leute stoßen, die Chaktura (Rendok, Utak, Larissa) verdächtigen, zwei, die Elinesa (Ke'Reth, Narrok) verdächtigen, einen (Chaktur), der Rendok verdächtigt, und mit Elines über den scharlachroten Ring sprechen. Wenn wir das alles herausfinden, erzählen wir es Temp-Shak.

Seiner Meinung nach ist der Hauptverdächtige Elines. Wir sollen belastende Beweise sammeln und uns nach dem scharlachroten Ring erkundigen. Elines gibt zu, den scharlachroten Ring zu besitzen, das sagen wir Temp-Shak, aber er bittet ihn immer wieder, nachzuschauen. Als wir durch das Lager gehen, stoßen wir auf Galimes, der mit uns spricht und sagt, er habe gesehen, wie einer der Schamanen mit Beliar's Magie sein Buch durchgesehen hat. Er will uns nicht sagen, welche, aber er rät, um Mitternacht in die Höhle zu gehen, die auf dem Weg zum Piratenlager ist.

Wir treffen Chaktur in der Höhle, aber er behauptet, unschuldig zu sein. Er will es beweisen und Rendok's Schuld beweisen. Dies wird sich jedoch als Todesfalle herausstellen. Stattdessen ist es am besten, sofort zu Temp-Shak zu gehen und zu melden, dass ein Anhänger von Beliar entlarvt wurde.

Belohnung: Ork-Schutzamulett.

Erfahrung: 1500.

Ruf: 5.

4.11. Das Geheimnis der magischen Barriere

Chef Varek fordert uns auf, hinter die magische Barriere zu gehen und zu untersuchen, was die Angriffe der Steinwächter verursacht hat. Von Temp-Shak bekommen wir einen Ring, mit dem wir die Barriere überqueren können. Nachdem wir auf die andere Seite gekommen sind, entdecken wir viele Steinwächter.

Wenn wir es schaffen, sie zu durchbrechen und das Haus der tödlichen Rangers zu erreichen, werden wir drei Wachen begegnen, die gegen Waffen immun sind. Wenn wir nicht wissen, was wir dagegen tun sollen, können wir entweder zu Varek zurückkehren und ihn um Rat fragen, oder wir können selbst nach der Quelle der Unsterblichkeit der Wächter suchen, die sich in einer Höhle befindet (siehe Abb. 5 und 6), auf die wir zugreifen können, indem wir das Tal hinuntergehen. Dort besiegen wir den Golem, eliminieren die Energiequelle der Wächter und töten sie. Im Haus der Wächter der Toten treffen wir Corristo, der sich als Belar's Sklave herausstellt. Schließlich erzählen wir Varek davon.

Belohnung: Mittlere Heilungsrolle.

Erfahrung: 2000.

Ruf: 5.



Abbildung 5. Die Höhle, in der sich die Quelle befindet.

4.12. Kampf gegen Piraten

Varek befiehlt uns, die Reihen der Piraten zu infiltrieren. Wir sind hier, um uns über die Pläne der Piraten zu informieren und mit ihrem Anführer zu sprechen. Zuerst gehen wir zu Ke'Reth, von dem wir eine Piratenrüstung und andere hilfreiche Gegenstände erhalten (falls wir sie noch nicht haben). Dann müssen Sie die Piratenquests abschließen: Zuerst Eintritt in das Piratenlager (siehe 2.1), dann die Quests für den Ruf und Wer hat Jules getötet? (Siehe 2.14). Nach der Fertigstellung werden wir jedoch mit Milten in der Höhle geschlagen und eingesperrt.

Nach ein paar Tagen bereitet Milten einen Schlafzauber vor, um die Wache zu überwältigen, aber im selben Moment kommt Vega und bringt uns zu Hannibal. Dieser will die Orks angreifen und braucht Informationen über die Orkkräfte, die wir beschaffen sollen. Wir gehen zu Ancilla, um unsere Sachen abzuholen (er wird uns den Schlüssel für die Truhe ge-

ben) und dann zu Varek, um ihm Bericht zu erstatten. Als Varek die Beschreibung der Situation hört, beschließt er, sich mit den Paladinen zusammenzuschließen. Am nächsten Tag empfehlen Varek und Hagen, mit Hannibal zu sprechen. Die weitere Fortsetzung des Kampfes mit Piraten ist in der Quest Paladin Expedition (siehe 6.1.)

Belohnung: keine.

Erfahrung: 1000.

Ruf: 7.



Abbildung 6. Quelle.

4.13. Thorbens Krankheit

Larissa erzählt die Geschichte von Thorbens katastrophalem Zustand. Wir müssen einen Weg finden, um den Seelenfrieden des Tischlers wiederherzustellen. Wir wenden uns um Hilfe an Gorhes. Er rät uns, Thorben einen Heiltrank zu geben, dann eines der Gerichte des Ork-Kochs und dann zu schlafen. Wenn er schläft, verschreibt er Thorben eine spezielle Salbe, mit der er beschmiert und beruhigt werden kann. Aber das hilft auch nicht, dann führen wir den Tischler zum Schamanen, der jetzt empfiehlt, am Feuer des Ahnengeistes zu sitzen. Nach einigen Tagen, wenn wir den Tischler nach seinem Zustand fragen, wird er

uns mitteilen, dass er sich leicht verbessert hat, aber immer noch nicht ganz gesund ist. Wir können Ihnen bei der Suche nach Innos 'Schrein uneingeschränkt helfen (siehe 6.5). Nach Abschluss des Schreins gewinnt Thorben seine Kraft und Gesundheit zurück und wir sprechen mit Larissa darüber.

Belohnung: Mittlere Heilungsrolle.

Erfahrung: 2000.

Ruf: 3.

4.14. Erzbergbau

Rathgar bittet einen Orkschmied um eine neue Spitzhacke, aber er bittet Sie, Brennholz aus dem Banditenlager mitzubringen. Holz kann bei Gustav gekauft oder selbst geschnitten werden.

Belohnung: Lernen, wie man Erz abbaut.

Erfahrung: 300

Ruf: 2.

4.15. Die Galimes-Experimente

Der Ork Galimes behauptet, dass er durch experimentelles Training die Kraft steigern kann, er braucht nur einen Stein voller magischer Kraft und erwähnt auch die Steine, die zur Schaffung einer magischen Barriere in Khorinis verwendet wurden. Wenn wir ihm jedoch einen solchen Stein bringen, wird er feststellen, dass er bereits machtlos ist und einen anderen Stein benötigt (ähnlich wie beim Bringen der Steine, die während der Suche nach der Weisheit des Priesterhauses erhalten wurden). Ein geeigneter befindet sich im alten Grab von Quarhodron. Wir geben den Stein Galimes, aber er benutzt ihn für sich und sagt, wir sollen mit dem Trank der Stärke zufrieden sein.

Belohnung: Trank der Stärke.

Erfahrung: 400.

Ruf: 1.

4.16. Das Yala-Eintopfrezept

Aus der Orkkiste ist das Yala-Eintopfrezept verschwunden. Wenn wir mit Kuchcik sprechen, werden wir feststellen, dass der Ork Hokar an diesem Rezept interessiert war, aber nach einem Gespräch mit Hokar stellt sich heraus, dass er es nicht hat. Wenn wir versuchen, in der Küche Taschendiebstahl zu betreiben, finden wir ein Rezept für ihn. Wir können das Rezept zum Koch oder zum Händler Hokar bringen. Wenn wir es Hokar geben, erhalten wir 1000 Gold.

Belohnung: 1000 Gold oder Yala-Eintopf.

Erfahrung: 300.

Ruf: 3.

4.17. Falkenfeder

Ork Misoth möchte, dass wir eine Falkenfeder für ihn finden. Solche Federn befinden sich in der Schlucht, die nach der Schmiede folgt.

Belohnung: eine sehr seltene Münze

Erfahrung: 100

Ruf: 1.

4.18. Magischer Schutz des Schatzes

Orksöldner Hokar sucht nach einem magischen Weg, um seine kostbare Truhe zu schließen. Wir sprechen darüber mit dem Magier Mynkos, der sich bereit erklärt, uns zu helfen und sich in Hokars Zelt teleportiert. Nach einem Moment der Zauber ist der Schatz mit Magie gesichert.

Belohnung: Orkisches Amulett der Stärke

Erfahrung: 500

Ruf: 3.

5. Aufgaben im Banditenlager

5.1. Jagd auf Sumpfhaie

Wir gehen mit Logan auf die Jagd, um die Aufgabe zu erfüllen, müssen wir den Sumpfhaien mindestens vier Schläge versetzen.

Belohnung: keine.

Erfahrung: 100.

Ruf: 3.

5.2. Wo ist Nod?

Der Jäger Albert bittet Sie, seinen Freund Nod zu finden (wenn Sie im Dialog mit ihm die entsprechende Dialogoption gewählt haben). Nod ist mit den anderen Siedlern im Haus der Krieger. Wir bringen Albert dorthin. Nach Abschluss der Mission kann Albert uns Taschendiebstahl beibringen.

Belohnung: 50 Gold.

Erfahrung: 200.

Ruf: 2.

5.3. Wolfsfelle

Alto kann diese Mission erteilen, je nachdem, welche Option Sie im Dialog mit ihm gewählt haben. Wir brauchen fünf Wolfsfelle, zwei Wölfe befinden sich im Bereich zwischen Banditen- und Paladinlager und drei weitere auf dem Weg zwischen dem Paladinlager und der magischen Barriere.

Belohnung: zwei Silbernuggets.

Erfahrung: 100.

Ruf: 2.

5.4. Kirgos Geheimnis

Abhängig von der ausgewählten Dialogoption oder nach Abschluss der Wolfsfelle- Quest (siehe 5.3) bittet Alto Sie nach Ablauf von drei Tagen, den Grund für Kirgos Wohlbefinden herauszufinden. Wir können Informationen über Kirgo von dem Banditen Tom erhalten, der uns rät, Kirgo zu folgen, indem wir ihm nachts folgen (wir dürfen nicht zu nahe sein, weil Kirgo erkennen wird, dass wir ihm folgen, wenn er uns das zweite Mal entdeckt, ist die Mission erfolglos). Wir kommen an den Ort, an dem er etwas mit einer Spitzhacke ausgräbt. Wie sich herausstellt, hat Kirgo eine kleine Silberlagerstätte gefunden, er bietet uns einen Deal an. Wir können es akzeptieren oder Alto über die wahre Ursache von Kirgos Glück erzählen.

Belohnung: 100 Gold, wenn wir Kirgos Geheimnis preisgeben oder wenn wir einen Deal mit Kirgo abschließen, zahlt er uns 5 Tage lang 30, 40, 50 Gold (zufällig ausgewählter Betrag) und wir erhalten 50 Münzen von Alto.

Erfahrung: 300.

Ruf: 5.

5.5. Bier für Tom

Der Jäger Tom kann im Austausch für 10 Flaschen Bier einige nützliche Informationen über das Banditenlager liefern. Wir können Bier im Banditenlager finden oder es beim Händler Karras kaufen. Nach dem Biertrinken ist Tom nicht gerade in der Lage, Informationen zu geben, wir müssen 2 Tage warten, bis er sich erholt hat;)

Belohnung: 50 Gold.

Erfahrung: 150.

Ruf: 2.

5.6. Gustavs Helfer

Gustavs Assistent kann uns die Fähigkeit beibringen, Holz in Bretter oder Brennholz zu sägen, aber zuerst müssen wir ihm ein wenig helfen und vor allem die Erlaubnis einholen,

das Gelände der Wachen zu betreten. Gustav möchte, dass wir das Brennholz zu Grins bringen, dann die Bretter zu Skinner und dann wieder Brennholz für Andre.

Belohnung: keine.

Erfahrung: 250.

Ruf: 4.

5.7. Sendung für Sandra

Eine Frau aus Sandras Jagdlager wartet auf eine Lieferung von Mynkos, der Kalk und Holzkohle liefern sollte. Wir gehen zu Mynkos und erhalten die Gegenstände, aber auf dem Weg nimmt Karras sie uns ab und wir kehren zu Mynkos zurück, der uns die Gegenstände wieder gibt. Wir bringen sie zu Sandra.

Belohnung: Geistelixer.

Erfahrung: 150.

Ruf: 3.

5.8. Sandras Versteck

Diese Quest wird von Karras in Kapitel II gegeben. Karras möchte die Schattenläuferfell-Rüstung bekommen, die sich in Sandras Gewölbe befindet, die sich bemüht, sie herzustellen. Die Mission kann auf zwei Arten gelöst werden: erfolgreich für Karras oder für Sandra.

Für Karras: Wir müssen ein Versteck finden. Das Versteck befindet sich in der Nähe der Ruinen (wir gehen an ihnen vorbei, indem wir zu den Wassermagiern gehen). Durch Drücken des Hebels wird eine Truhe angezeigt. Der Schlüssel dazu befindet sich in Sandras Hütte (Sandra verlässt die Truhe einige Minuten nach 22 Uhr für eine Weile, dann können Sie den Schlüssel stehlen, dann können Sie sich ihr nicht nähern weil sie sie uns nehmen wird). Wir finden die Rüstung in der Truhe und bringen sie zu Karras.

Für Sandra: Nach dem ersten Gespräch mit Karras gehen wir zu Sandra. Wenn wir die Wahrheit sagen, wird Sandra uns anbieten, Karras zu rahmen. Wir gehen mit ihr zum Versteck, bringen Karras und besiegen ihn, die Mission ist abgeschlossen.

Belohnung: 400 Gold (Karras-Version) oder 200 Gold- und Schattenläuferfell- Rüstung (Sandra-Version).

Erfahrung: 300.

Ruf: 5 .

5.9. Verlorene Halskette

Sarah bittet dich, eine silberne Halskette zu finden, die sie im Kampf gegen einen Cerberus verloren hat. Wir werden die Kette finden, wenn wir uns sorgfältig umschauchen.

Belohnung: keine.

Erfahrung: 100.
Ruf: 2.

5.10. Rückkehr ins Lager

Bringe die verängstigte Sarah ins Lager zurück.

Belohnung: Stärke Apfel + 1.

Erfahrung: 150.

Ruf: 3.

5.11. Abend mit Sarah

Wir kommen am nächsten Tag nach Abschluss der Aufgabe Rückkehr ins Lager (siehe 5.10.) zu Sarah. Sie bietet uns einen gemeinsamen Ausgang an, aber aus Gründen der angenehmen Zeit müssen wir Laute spielen. Wir finden die Laute in einem Lagerhaus in Snafs Taverne, er gibt uns den Schlüssel. Wir prahlen mit Sarah, weil sie geraten hat, ein paar Spielstunden bei Albert zu nehmen. Der Lautenmeister wird uns einen beschleunigten Kurs für 100 Gold geben, dann treffen wir Sarah.

Belohnung: keine.

Erfahrung: 500.

Ruf: 4.

5.12. Ramirez 'Request

Der Gardist Ramirez bittet dich, Skinner an etwas zu erinnern. Wir gehen zu Skinner, aber wir können ihn nicht wecken. Ich bitte Snaf um Rat, er rät dir, ihn mit einem Eimer kaltem Wasser zu übergießen, den er uns gibt. Wir gehen zu Skinner und wecken ihn.

Belohnung: Rum.

Erfahrung: 200.

Ruf: 3.

5.13. Snafs Problem

Snaf kann nicht mit seiner Frau Azaria auskommen, wir versuchen etwas über sie herauszufinden, aber wir lernen nichts von ihr, wir sprechen mit Lucia, sie rät uns, Azaria etwas Schmuck zu geben. Fortuno hat Schmuck, möchte aber im Gegenzug einen Teleport ins Minental. Wir gehen zu Saturas, der uns zu Mynkos schickt, der uns ein spezielles Elixier gibt, wir geben es Fortuno, der etwas Elixier trinkt und uns sagt, wir sollen den Rest trinken. Dann kommen wir in einen Raum, in dem wir ein Portal zum Minental finden. Nach einer Weile sind wir auf dem ehemaligen Austauschplatz. Nachdem wir einen Teil der Straße zum Schloss gegangen sind, kehren wir nach Jarkendar zurück. Wir nehmen den

Schmuck von Fortuno und geben ihn Azaria. Dann informieren wir Snaf, dass seine Liebe durchgegangen ist.

Belohnung: magischer Eintopf.

Erfahrung: 600.

Ruf: 5.

5.14. Ein Ausflug ins Minental

Fortuno will noch einmal zur Minenkolonie, diesmal zur ehemaligen Burg im Alten Lager. Wir sprechen mit Mynkos, der uns den passenden Trank geben wird, wenn wir ihm eine Pflanze bringen: die gemeine Gottesanbeterin. Die Pflanze befindet sich in der Nähe der Ruinen auf dem Weg zum Banditenlager. Gib Fortuno das Elixier, trinke wieder einen Schluck des Trankes und gehe in den Teleportraum und von dort zur Burg. Sprecht nach der Rückkehr erneut mit Fortuno.

Belohnung: fünf Erznuggets.

Erfahrung: 500.

Ruf: 6.

5.15. Mordversuch auf Grins?

Der Anführer der Ranger-Kaste von Grins hat einen mysteriösen Pfeil im Rahmen seines Fensters gefunden, der nichts mit den Pfeilen auf Khorinis/ in Myrtana zu tun hat. Grins will herausfinden, ob und wer einen Mordversuch auf sein Leben geplant hat. Wenn Sie dieses Rätsel lösen, können Sie im Gegenzug das Lager der Aufseher betreten. Wir nehmen den Pfeil von ihm und beginnen die Untersuchung.

Zu Beginn sprechen wir mit Lucia, die meint, dass Fisk von Grins 'Tod profitieren würde. Wir gehen zu seinem Neffen Suarez, während des Gesprächs nähert sich Fortuno, wobei sich herausstellt, dass er weiß, wem der Pfeil gehört. Fortuno behauptet, der Pfeil sei von dem betrunkenen Snaf abgefeuert worden. Wir erzählen Snaf davon, er bestreitet alles, aber Azaria hört das Gespräch, mischt sich ein und infolgedessen gesteht Snaf. Wir erzählen Grins die ganze Geschichte.

Belohnung: Erlaubnis, das Territorium der Wächterkaste zu betreten.

Erfahrung: 1000.

Ruf: 10.

5.16. Das Beil für den Wächter

Wenn du diese Quest abschließt, erhältst du Zugang zum Aufseherlager im Banditenlager (eine Alternative zur Mission Ermordung von Grins? (Siehe 5.15.)). Nachdem wir mit Grins gesprochen haben, sprechen wir mit Lucia. Für 1000 Goldstücke wird sie das Geheimnis enthüllen und die "unbestechliche" Wache bestechen, die den Eingang zum Lager der Auf-

seher bewacht. Wir geben ihr das Gold und erfahren etwas über die Schwäche des Wächters für eine Berserkeraxt. Die Axt kann bei Huno für 2000 Gold (Sie müssen auch ein bisschen warten) oder schneller und billiger für 1500 Gold bei einem Orkschmied bestellt werden. Wir übergeben die Axt der Wache - Altair, und er erlaubt uns, das Lager zu betreten.

Hinweis! Grins wird bemerken, dass wir ohne seine Zustimmung eingetreten sind und uns auffordern, 500 Gold zu zahlen.

Belohnung: Erlaubnis, die Kaste der Wachen zu betreten.

Erfahrung: 500.

Ruf: 5 (Ruf statt des Attentates auf Grins).



Abbildung 7. Position der gemeinen Gottesanbeterin.

5.17. Brot und Wurst

Der Goldminengräber bittet um zwei Brote, Wurst und Wasser.

Belohnung: Geschicklichkeitstrank

Erfahrung: 125

Ruf: 3.

5.18. Fisk in Schwierigkeiten

Fisk will die von Grins beschlagnahmten Sachen zurückholen, d.h. eine Schachtel Gold, einen Ring, eine Tasse, eine Halskette und zwei Holzkisten. Wir sprechen mit Suarez darüber, er rät uns, uns in Grins 'Quartier zu schleichen und gibt uns einen gefälschten Schlüssel für die Kiste. Es ist am besten, gegen drei Uhr morgens während des Wachwechsels zu kommen (Sie müssen sich beeilen, da wir bis zum Eintreffen des neuen Wachmanns nicht viel Zeit haben) und dann mit dem Hebel die Falle an der Kiste auszu-schalten. Wir nehmen die Sachen aus den Truhen und Holzkisten und lassen die beiden Kisten, die zuvor aus Hunos Schmiede entnommen wurden, zurück, damit niemand zu schnell merkt, dass etwas verloren gegangen ist. Wir gehen nach draußen, dann wird Grins uns fragen, der prüfen will, ob alles in Ordnung ist. Wenn wir die Kisten absetzen, wird er uns in Ruhe lassen. Bring die gesammelten Gegenstände zu Fisk.

Belohnung: 1000 Gold.

Erfahrung: 800.

Ruf: 8.

5.19. Das Pergament der Macht

Diese Quest wird vom Schamanen Matezum gegeben. Als Gegenleistung für das Abrufen einer Schriftrolle, die als Pergament der Macht bezeichnet wird, gibt er Ihnen eine der Tafeln des Goldenen Tors. Wir suchen im Banditenlager, zuerst sprechen wir mit Brago, dann grüßen wir Sandra von ihm, dann leitet Brago uns zu den Jägern Bonzo oder Kirgo. Beide behaupten, Logan habe etwas mit dem Pergament zu tun, und Bonzo erwähnt den Namen Alkahar. Wir gehen zu Logan, er schickt uns zu Grins. Grins informiert uns, dass das Pergament von Alvaro gekauft wurde. Um dorthin zu gelangen, müssen Sie die Quests Die Ermordung von Grins? (Siehe 5.15.) oder Das Beil für den Wächter (siehe 5.16) abschließen.

Wir sprechen mit Alvaro und erfahren, dass Alvaro einen Boten mit einer Schriftrolle zum Wassermagierlager geschickt hat. Dieser Bote ist der Hüter von Hem, und man sollte auch mit dem Siedler Nod sprechen. In einem Gespräch mit Nod hören wir, wie Hem einer Frau entkommt und in einem Kampf mit Sumpfhäie stirbt. Wir reden darüber mit Alvaro, und wir werden diese Frau finden. Wir müssen nicht lange nach ihr suchen, denn sie kommt aus der Kaste der Aufseher und wartet auf uns.

Lucia, weil wir über sie sprechen, fragt, ob wir nach einem Pergament der Macht suchen, am Ende wird sie uns zu der Höhle führen, in der sich das Pergament befindet. Nachdem

wir die Höhle betreten haben, stellt sich heraus, dass es sich um eine Falle handelt. Wir müssen uns mit zwei Sumpfhaie auseinandersetzen. In der Höhle, im hinteren Teil, finden wir das Pergament, das wir zu Matezuma bringen.

Belohnung: Golden Gate-Tafel.

Erfahrung: 2000.

Ruf: 10 (im Banditenlager) und (5 im Orklager).

5.20. Zunder

Einer der Siedler namens Lockhar braucht Zunder, um ein Feuer zu entfachen. Zunder kann bei einem Händler in Karras 'Banditenlager gekauft werden.

Belohnung: 100 Gold (50, wenn wir nicht Arten genannt haben)

Erfahrung: 300

Ruf: keine

5.21. Verpflegung für Rita

Diese Quest ist nur am sechsten Tag des Noviziats verfügbar (siehe 3.7). Rita bittet um zehn Fleischstücke und zwei Brote.

Belohnung: zwei goldene Teller.

Erfahrung: 200.

Ruf: keine.

6. Allgemeine Aufgaben

6.1. Die Paladin-Expedition

Das Ziel ist es, mit den Piraten fertigzuwerden und die entführten Bewohner von Khorinis zu retten. Um daran teilnehmen zu können, müssen Sie sich dem Lager der Paladine, Wassermagier oder Orks anschließen.

Pfad des Paladins und der Wassermagier: Nachdem wir uns dem Lager angeschlossen und die Mission Das Verschwinden des Paladins Samuel erfolgreich abgeschlossen haben (siehe 1.10) (im Fall von Magiern werden wir nach Abschluss der Wasserprüfung mit Alvaro sprechen und Saturas wird uns schicken, um im Paladinlager zu helfen).

Hagen wird uns beauftragen, die Reihen der Piraten zu infiltrieren. Wir sollen uns über die Pläne der Piraten informieren und mit ihrem Anführer sprechen. Dazu müssen Sie die Piratenquests abschließen: Betreten Sie zuerst das Piratenlager (siehe 2.1), dann die Rufquests und Wer hat Jules getötet? (Siehe 2.14) Danach werden wir jedoch mit Milten geschlagen und in einer Höhle gefangen. Nach ein paar Tagen bereitet Milten einen Schlafzauber vor, um die Wache zu überwältigen, aber im selben Moment kommt Vega und

bringt uns zu Hannibal. Dieser will die Orks angreifen, und er braucht Informationen über die Orkkräfte, diese sollen wir beschaffen. Wir gehen zu Ancilll, um unsere Sachen abzuholen (er wird uns den Schlüssel für die Truhe geben) und dann Hagen über die Ereignisse zu berichten.

Hagen plant, sich mit den Orks zusammenzutun und befiehlt uns, einen Brief an den Ork-Anführer Varek zu übermitteln. Abgesehen von dem Brief erhalten wir eine Rune, die uns zum Paladin-Lager teleportiert. Varek stimmt dem Vorschlag zunächst zu, muss jedoch die fünf Obersten Schamanen konsultieren. Varek spricht mit den Schamanen und befiehlt dir, drei Missionen zu erfüllen: Das Geheimnis der magischen Barriere (siehe 4.11.), Paladine und Orks (siehe 6.3.) Und Die Aufgabe des Höchsten Schamanen (siehe 6.4.). Nach Abschluss der Aufgaben erhalten wir einen Brief von Varek, mit dem Hagen zum Ork-Camp geht, wir gehen auch dorthin (Hinweis! Um weiter zu spielen, musst du die Quest Der Weg zum Goldenen Tor (siehe 6.7.) abschließen, bis Saturas dich in dieser Angelegenheit zu Bruder Xardas weiterleitet.

Die Teilnahme an einer Expedition für den Söldnerweg sagt uns, wir sollen mit Hannibal sprechen, wir erzählen von einer großen Anzahl von Kriegeren und dass einige von ihnen das Lager bald verlassen werden, Hannibal will das genaue Datum wissen. Wir verlassen den Bereich, in dem sich sein Turm befindet, und hören versehentlich das Gespräch zweier Piraten, die über den von Hannibal gesendeten Spion sprechen. Wir gehen zu Varek und Hagen, sprechen mit Hagen und eliminieren den Spion. Wir kehren zu Varek und dann nach Hannibal zurück und teilen mit, dass der Auszug der Orks in 2 Tagen erfolgen soll. Dieser will jedoch am nächsten Tag in der Nacht angreifen.

Wir erzählen Hagen und Varek davon. Jetzt müssen wir uns vorbereiten, Varek empfiehlt uns auch, Matezuma zu besuchen, der uns ein Pergament mit der Fähigkeit gibt, das Leben zu regenerieren. Dann beginnt der Kampf. Um ihn mit einem Sieg zu beenden, musst du die Quest Zeit des Kampfes abschließen (siehe 6.6). Nach der Schlacht kommt ein Paladin angerannt und erzählt von den Untoten, die das Paladinalager angreifen. Angesichts des Todes von Lord Hagen sprechen wir mit Lord Garon, der jedoch Zeit braucht, um uns zu helfen, und machen uns alleine auf den Weg.

Nach Erreichen des Lagers scheint die Situation hoffnungslos, aber dann kommt plötzlich General Lee mit seinen Paladinen und kümmert sich um die Untoten. In der Zwischenzeit kommt Garond mit dem Rest der Paladine im Lager an und wir machen uns mit ihnen auf den Weg, um die Überlebenden der Piraten zu töten. Schließlich bittet Garond uns, die von Piratenorks inhaftierten Bewohner von Khorinis und Milten zu finden (die Quest Entführte Einwohner von Khorinis (siehe 6.2.)). Nach Abschluss dieser Aufgabe kehren Sie zu Lee zurück, der uns zum Gouverneur von Khorinis ernennen wird, um bei der Paladin-Expedition zu helfen. Die Aufgabe ist nun abgeschlossen.

Belohnung: Titel des Gouverneurs von Khorinis.

Erfahrung: 5000.

Ruf: 20 (im Paladinlager).

6.2. Die entführten Menschen von Khorinis

Eine Paladin-Expedition hat das Ziel, die entführten Menschen von Khorinis zu befreien. In Gesprächen mit den Menschen aus dem Paladin-Lager können wir herausfinden, wer entführt wurde. Wir können es schaffen, nachdem wir den Kampf mit den Piraten gewonnen und die verbleibenden Piraten erledigt haben. Sprich mit den Bewohnern in der Höhle (wo Ron stand), den Orks in der Höhle (wo Adeyar steht) und mit Milten.

Belohnung: Tasche mit 1000 Gold und dem Lebenselixier von Milten.

Erfahrung: 2000.

Ruf: 10 (im Paladinlager) und 5 (für Orks, aber nur, wenn sie als Paladin oder Wassermagier spielen)

6.3. Paladine & Orks

Wir sprechen mit Lord Hagen darüber, der unter der Bedingung einverstanden ist, dass drei Orks nach Absprache mit Varek in das Paladinlager kommen und erneut mit Hagen sprechen.

Belohnung: keine.

Erfahrung: 400.

Ruf: 2 (im Paladinlager) und 5 (zu den Orks) , aber nur, wenn Sie als Paladin oder Wassermagier spielen)

6.4. Die Quest des Höchsten Schamanen

Diese Quest kann abgeschlossen werden, nachdem das Geheimnis der magischen Barriere sowie die Paladine und die Orks abgeschlossen wurden (siehe 4.11 und 6.3). Dann müssen Sie die von Varek erhaltene Schriftrolle verwenden, die er nimmt, um Matezuma zu treffen. Im Gespräch erklärt sich Matezuma damit einverstanden, Orks und Paladine zusammenzuführen.

Belohnung: Keine.

Erfahrung: 500.

Ruf: 3 (im Paladin-Lager).

6.5. Der Innos-Schrein

General Lee befiehlt uns, im Paladin-Lager einen Innos-Schrein zu errichten. Der Handwerker, der dies übernehmen wird, ist Thorben (aber zuerst müssen wir die Mission Thorben-Krankheit starten (siehe 4.13.) Und den Punkt erreichen, an dem Thorben durch das Feuer des Ahnengeistes heilen wird). Er bittet uns, drei Silbernuggets und zehn Goldnug-

gets zu liefern. Wir bekommen einige der Goldnuggets von Kereloth, Harold, Sengrath und Hakon. Gib Thorben die Nuggets, am nächsten Tag ist der Schrein fertig.

Belohnung: keine.

Erfahrung: 1500.

Ruf: 5 (im Paladin-Lager).

6.6. Zeit des Kampfes!

Damit die Schlacht unmittelbar nach Beginn der Schlacht mit einem Sieg endet, rufen Sie die Paladine mit dem Horn auf. Wie sich jedoch herausstellt, können sie nicht sofort kommen. Dann müssen Sie die schwarzen Magier angreifen, die die meisten Piraten ständig heilen. Wenn wir sie töten, ist die Schlacht bereits praktisch gewonnen

Belohnung: keine

Erfahrung: 3000

Ruf: 10 (erhöht den Ruf jedes Lagers außerhalb des Piratenlagers)

6.7. Der Weg zum Goldenen Tor

Neoras, der Bruder von Xardas, erzählt von einer Tafel, auf der Informationen über die Existenz einer alten Schatzkammer namens Goldenes Tor zu finden waren. Diese Tafel wurde von einem Dorfbewohner Argos gefunden und an den Wassermagier Christian verkauft. Am folgenden Tag ging die Platte jedoch verloren. Wir müssen sie finden. Wir reden mit Christian darüber, er sagt uns, wir sollen mit Armos reden. Nach Abschluss der Argos Dörfler- Mission (siehe 6.9.) suchen wir nach den Banditen, die Argos geschlagen haben. Sie stehen in der Nähe des Eingangs zum Banditenlager, aber sie leugnen alles. Wir gehen zurück zu Argos, finden ihn und seine Frau jedoch tot vor.

Wir erzählen Christian davon, der will den Ort sehen, an dem sie ermordet wurden. Vor Ort spürt der Magier die schwarze Magie und fordert uns auf, die Banditen erneut zu besuchen. Wir finden sie jedoch auch tot und mit ihnen ein Stück schwarzes Erz (wir können auch sofort mit Sancho und Brago sprechen und nach den Banditen und der Tafel fragen). Wir bringen sie zu Christian, dann trifft ihn ein Blitzschlag und zwei Skelette erscheinen.

Wir informieren Saturas darüber, was passiert ist. Es stellt sich heraus, dass Christian mit Unterstützung anderer Magier den Angriff überlebt hat. Jetzt gehen wir zum Bruder von Xardas, wir berichten über die bisherigen Ereignisse. Neoras fordert uns auf, weiter nach der verlorenen Tafel zu suchen, und der Weg führt zum Banditenlager. Um diese Spur zu finden, müssen wir mit Sancho und Brago sprechen (es sei denn, wir haben bereits zuvor mit ihm gesprochen).

Brago wird uns zu Alvaro weiterleiten. Um mit ihm zu sprechen, müssen wir zuerst zum Wachkastenlager gelangen (Sie müssen Mitglied eines der Lager sein oder einen ange-

messenen Ruf in der Jägerkaste erlangen (mindestens 4 Aufgaben). Dann müssen wir die Erlaubnis erhalten, in die Aufseher-Kaste einzutreten, indem wir die Quest abschließen: Ermordung von Grins? (siehe 5.15.) oder Unterstützung des Wächters (siehe 5.16.). Das Starten ist möglich, sobald wir uns bei Neoras melden.

Alvaro ist im Besitz der Tafel, aber er verlangt eine Amnestie für alle Banditen, die sie übergeben haben. Wir sprechen über dieses mit dem Bruder Xardas, er leitet uns an Lord Hagen, der sich entschieden gegen die Amnestie der Banditen ausspricht, und Neoras empfiehlt, auf die Entwicklung der Ereignisse zu warten. Die Sache wird begünstigt, wenn General Lee uns zum Gouverneur von Khorinis ernennt. Wenn wir ihm sagen, dass Alvaro eine Entschuldigung wünscht, wird Lee ihm einen Brief schreiben, aber Alvaro ändert seine Meinung nicht. dann erinnert uns Lee daran, dass wir als Gouverneur unsere eigenen Begnadigungsentscheidungen treffen können.

Indem wir Alvaros Bedingungen zustimmen, erhalten wir seine Gunst, eine Tafel und die Erlaubnis für die Wassermagier, in den Tempel von Adanos zu gelangen. Wir geben die Tafel dem Bruder von Xardas, der von der Existenz eines speziellen Artefakts erfährt, das den Angriffen des Bösen, dem Adanos-Kristall, widerstehen kann. Er liest, dass es zwei andere Tafeln gibt, die gefunden werden müssen.

Zu diesem Zeitpunkt verlässt Xardas 'Bruder Jarkendar und Xardas erscheint. Xardas liefert uns neue Informationen über die Pest von Beliar und gibt uns Hinweise, um weitere Tafeln zu finden. Zuerst gehen wir zum Orklager zu Matezuma. Der Schamane gibt uns die Mission Pergament der Macht (siehe 5.19.) Und gibt uns die zweite Tafel für ihre Vollendung. Wir kehren zu Xardas zurück, der auch die letzte Tafel bekommen möchte. Dafür müssen wir einen Teleportsprung machen. Xardas gibt uns eine Teleportationsrolle, benutzt sie und geht zur Sprungstelle (kaputte Brücke im Tal, wo sich das Haus der tödlichen Wachen befindet).

Nachdem wir mit Xardas gesprochen haben, springen wir und müssen auf das Glück hoffen (du musst den Ort mit magischen Effekten treffen). Gehen Sie in die Vertrauenskammer, da ist die dritte Tafel in der Kiste. Zuerst müssen wir die erste Tür mit den Knöpfen öffnen, wie in Abb. 8 gezeigt.



Abbildung 8. Richtige Reihenfolge beim Öffnen der Tür in der Kammer.

Dann kommen wir zu den Schaltern, die Reihenfolge ist lila, gelb und rot. Dann teleportieren wir und benutzen den rechten Hebel. Wir gehen durch die Fallen und am Ende müssen wir die Knöpfe an den Spalten verwenden. Die Sequenz ist in Abb. 9-12 dargestellt. Nach dem Entfernen wird der Teleport aktiviert, betreten Sie ihn und gehen Sie zu Xardas Hütte. Jetzt studiert der Zauberer die zweite und dritte Tafel, um das Ritual der Beschwörung des Portals zum Goldenen Tor vorzubereiten. Wir bitten Milten und Saturas, uns bei der Durchführung des Rituals zu helfen und General Lee darüber zu informieren, da die Beschwörung im Paladin-Lager stattfinden wird.



Abbildung 9. Erste Schaltfläche.

Lee wird zustimmen, wenn Sie die Quest Innos 'Schrein abgeschlossen haben (siehe 6.5). Wenn Xardas die rituellen Vorbereitungen abgeschlossen hat, gibt er uns einen goldenen Ring, der aus den drei Tafeln verschmolzen ist (Sie müssen ihn während des Rituals haben) und informiert, dass der Auserwählte, der durch das Portal geht, eine goldene Rüstung tragen muss. Nach dem Erwerb der Rüstung (siehe 6.15) kann das Beschwörungsritual beginnen.

Xardas, Saturas und Milten beginnen, das Portal zu beschwören. Nach einer Weile erscheint das Portal und damit ist die Mission abgeschlossen. Jetzt müssen wir es nur noch durchlaufen.

Belohnung: keine

Erfahrung: 5000

Ruf: keine

6.8. Die Pest von Beliar

Wenn wir in Jarkendar ankommen, begegnen wir verschiedenen Erscheinungsformen der Pest von Beliar. Wir erfahren vom Bruder von Xardas, dass es möglicherweise etwas mit einem Relikt zu tun hat, einer Tafel, die von einem Gewölbe namens Goldenes Tor erzählt, aber wir müssen herausfinden, was genau es verursacht. Tiere, verschiedene Manifestationen unerwünschter magischer Handlungen. Die Pest verschärft sich nach dem Kampf mit den Piraten, dann wird Jarkendar mit Horden von Monstern überflutet. Die endgültige Niederlage der Pest und das Finden ihrer Quelle ist nur im zweiten Teil des Goldenen Tores möglich.

Belohnung: keine.

Erfahrung: keine.

Ruf: keine.



Abbildung 10. Zweite Schaltfläche.

6.9. Der Dorfbewohner von Argos

Wir werden Argos finden und mit ihm über die Tafel sprechen. Argos ist in seiner Hütte, einem heruntergekommenen Gebäude des Paladinlagers. Argos ist nicht sehr gesprächig, nur wenn wir mit seiner Frau Rosi sprechen und ihr 100 Goldstücke bezahlen, wird er uns erzählen, wie Argos die Gedenktafel im Sumpf gefunden hat und über die Banditen, die ihn am nächsten Tag verprügelt haben. Argos bestätigt die Worte über die Banditen und nennt uns den Namen eines von ihnen - Rega.

Belohnung: keine.

Erfahrung: 300.

Ruf: 1 (im Paladin-Lager).



Abbildung 11. Die dritte Schaltfläche.

6.10. Teleportsteine

Zur einfacheren Erkundung von Jarkendar lohnt es sich, die Teleporter zu aktivieren. Die Mission wird uns von Christian anvertraut, wir werden die Fokussteine von Saturas erhalten. Nachdem alle Portale aktiviert wurden, ist die Quest abgeschlossen.

Belohnung: keine.

Erfahrung: 500.

Ruf: 1 (im Wassermagierlager).

6.11. Schinken für den Einsiedler

Der Einsiedler bittet uns, zwei Schinkenstücke mitzubringen. Wir können den Schinken bei Fernando und Gritta kaufen.

Belohnung: Alchemie lernen.

Erfahrung: 100.

Ruf: keine



Abbildung 12. Die vierte Schaltfläche.

6.12. Ein Bündel Kraut

Diego bittet uns, das Krautpaket zu finden, das Hagen beschlagnahmt und versteckt hat. Um das Paket zu finden, müssen Sie von Hagens Zelt nach links gehen und sich an die Felsen halten (siehe Abb. 13). Sie müssen es ausgraben, dafür benötigen Sie eine Spitzhacke (siehe Abb. 14).

Belohnung: keine.
Erfahrung: 200.
Ruf: keine

6.13. Das Defekte Portal

Beim Versuch, das Portal zu betreten, stellen wir einen Funktionsfehler fest. Vom Magier Christian erfahren wir, dass es seit einiger Zeit nur in einer Richtung arbeitet, und Christian versucht, es wieder in Betrieb zu nehmen. Der Abschluss dieser Quest wird im zweiten Teil des Goldenen Tores möglich sein.

Belohnung: keine.
Erfahrung: keine
Ruf: keine



Abbildung 13. Karte mit dem Standort der Kräuterpackung.

6.14. Seltsames Treffen

Kurz nach Spielbeginn treffen wir im Keller einen Steinwächter, der uns befiehlt, zurückzukehren und uns zu töten droht. Wir werden ihn wiedersehen, wenn wir ins Piratenlager gehen und beim letzten Mal, wenn er die magische Barriere passiert, können wir ihn töten. Schließlich werden wir von seinem "Meister", dem Magier Corristo, erfahren, dass es sein Bote war.

Belohnung: keine.

Erfahrung: 1000.

Ruf: keine

6.15. Goldene Rüstung

Diese Rüstung kann vom Paladin Kereloth im Austausch gegen eine Schattenläuferfell-Rüstung erhalten werden (Sie können sie erhalten, indem Sie Sandras Versteck abschließen - siehe 5.8.) oder die Rüstung der Anhänger des Schläfers (Sie können sie bei Malek im Banditenlager kaufen).



Abbildung 14. Spitzhacke.

Belohnung: goldene Rüstung, und wenn wir die Rüstung der Anhänger des Schläfers mitbrachten, zusätzlich ein Zweihand-Paladinschwert.

Erfahrung: 1000.

Ruf: 3 (im Paladinlager).

6.16. Der Gefangene Milten

Nach Abschluss der Mission Wer hat Jules getötet? (Siehe 2.14.) gehen wir in die Höhle, in der Milten ebenfalls eingesperrt ist. Zusammen mit ihm wollen wir aus dem Gefängnis entkommen. Nach ein paar Tagen bereitet Milten einen Schlafzauber vor, der auf die Wache angewendet werden soll. Aber dann erscheint Vega unerwartet und sagt uns, wir sollen zu Hannibal gehen. Wir müssen die Freilassung von Milten auf ein anderes Mal verschieben, wenn wir zusammen mit Garond und den Paladinen alle Piraten im Lager töten. Dann bittet Garond darum, die von den Piraten festgehaltenen Gefangenen zu finden, und spricht dann einfach mit Milten, der nach seiner Freilassung in das Orklager ziehen wird.

Belohnung: Lebenselixier.

Erfahrung: 500

Ruf: keine.

6.17. Rettung für Corristo

Der Magier des Feuers Corristo, dem wir hinter der magischen Barriere begegnen, steht unter der Macht des Dämons und dieser soll in den Abgrund zurückgeschickt werden. Wir müssen ihm so schnell wie möglich helfen (wir haben 400 Sekunden), wir werden von Temp-Shak Hinweise bekommen, wie es geht.

Die Feuerkraft des Ahnengeistes hat die Kraft zu helfen, daher sollte der Magier so schnell wie möglich am Feuer sein. Um Zeit zu gewinnen, ist es am besten, den Teleport zum Orklager und den Geschwindigkeitstrank zu benutzen, während Sie zur Barriere zurückkehren (befindet sich im Haus der tödlichen Waldläufer). Temp-Shak gibt uns eine Teleportationsrunen für Corristo, wir bringen sie ihm und mit ihm ziehen wir in das Orklager, wonach der Magier zum Feuer des Ahnengeistes rennt.

Wenn er rechtzeitig da ist, sitzt er am Feuer und am nächsten Tag ist er sich seines Überlebens sicher.

Erfahrung: 1000

Ruf: keine

6.18. Arenameister

Im Orkcamp gibt es eine Arena, in der die besten Kämpfer der Region kämpfen. Der Hauptpreis der Arena ist Gold oder ein einzigartiges Orkamulett. Um dieses Ziel zu errei-

chen, müssen Sie zuerst drei einfachere Feinde besiegen (Sam, Jerry, Rathgar), dann Godar und Hokurna, dann den Söldner Vama, Diego und schließlich Gorn.

Belohnung: 1000 Gold oder ein Ork-Amulett.

Erfahrung: 1000.

Ruf: 10 (in Ork-Lager, insgesamt für alle Kämpfe)

6.19. Varek besiegen?

Nachdem die Paladine und Orks die Piraten besiegt hatten, erlaubte der Anführer Varek den Menschen, gegen Orks zu kämpfen, und erklärte sich sogar zum Kampf gegen einen Arenalmeister bereit, der Noch'gar, Galimes oder Ke'Reth besiegen würde. Nachdem wir diese Gegner besiegt haben, erwartet uns der härteste Kampf mit dem Häuptling, da er eine sehr starke Rüstung und Lebensregeneration hat. Der einfachste Weg, ihn zu besiegen, ist im 2. Teil des Goldenen Tores, wenn wir viel stärker von Elea zurückkommen;)

Belohnung: 1000 Erznuggets.

Erfahrung: 2000.

Ruf: 5 (im Ork-Lager für alle Kämpfe insgesamt).