

Wo sind all die vermissten Leute?

Dialoge für diese Quest wurden in Nights of the Raven hinzugefügt. In Gilden 1.5 begannen sie, die Ereignisse zu untersuchen, die vor dem Erscheinen des GG in der Stadt stattfanden.

Bei dieser Quest geht es darum, den Ort kennenzulernen, Sie müssen also herumlaufen. Bei dieser Quest geht es darum, NPCs zu treffen, Sie müssen also kommunizieren.

Vatras beginnt mit der Aufgabe, indem er den GG testet, um ihn zum „Ring des Wassers“ zu bringen.

Und **Vatras führt den GG entlang der Meilensteine der Ermittlungen** und weist ihn zu dem einen oder anderen Teil des Ortes.

Wenn der GG vorher mit einem der NPCs spricht, kommt er mit allgemeinen Informationen oder Ausreden davon. Später müssen Sie zu ihnen kommen und erste Informationen darüber haben, worüber Sie sie genau fragen sollen.

1. Informieren Sie sich im Hafen über Einzelheiten

Lares wird Ihnen von Williams Verschwinden erzählen, Cardiff wird Ihnen raten, Coragon und Halvor zu fragen.

Nachdem er die Dialoge durchgegangen ist und die Hinweise im Tagebuch berücksichtigt hat, wird der GG auch mit Garvell, Farim, Cassia, Bromor und Nadya sprechen.

Garvell hat Monty verloren.

Farim wird keine Details preisgeben, bis GG Garvell über ihn spricht.

Bromor beschwert sich über Lucias Verschwinden zusammen mit dem goldenen Kelch.

Nadia wird keine Details über Lucia preisgeben, bis sie später über sie sprechen. Sie können Nadya während der Ermittlungen im Hafen überspringen, Sie können sie zweimal fragen und erhalten so mehr. Erfahrung.

Das Ergebnis des Hafenteils der Untersuchung ist ein Bericht an Vatras und der GG, der an den Strand geschickt wird, um Skip zu sehen. Er bestreitet alles und der GG kann mit den Ermittlungen in einen anderen Stadtteil ziehen.

2. Details erfahren Sie im Unteren Viertel

Im unteren Viertel dient Coragon als Informationsquelle.

Nach einem Besuch in seiner Taverne verschwand Trokar, Bartoks Freund. Dies ist jedoch ein separater Vorfall und nicht Teil der Gesamtuntersuchung.

Koragon wird den GG an Hakon und Torben weiterleiten.

Auch die Hakon-Jo-Linie erweist sich als Sackgasse. Joe ist nicht verschwunden, er wurde im Turm eingesperrt.

Aber Torbens Aussage wird die Fakten liefern, die für Nadyas Verhör fehlen. Torbens Neffe Elvrich besuchte Lucias Bordell.

Im Tagebuch des GG wird es neben der Hauptermittlung „Wo sind all die Vermissten“ auch Einträge zu den Quests „Vermisste – Liste“, „Zimmermanns Neffe“ und „Lucia“ geben.

Jetzt wird Nadya alle Details erzählen, die ihr bekannt sind. Lucia und Elvrich flohen aus der Stadt.

Das Ergebnis des unteren Teils der Untersuchungen ist ein Bericht an Vatrás und die Entsendung des GG zur Überprüfung der Betriebe. Irgendwo da draußen sind Lucia und Elvrich geflohen. Möglicherweise gibt es dort auch zusätzliche Beweise.

3. Informieren Sie sich auf den Bauernhöfen

Der nächstgelegene Bauernhof ist Aquila. Zwei seiner Mitarbeiter wurden vermisst. Lobart sagt nichts. Bengar hat einen Mitarbeiter vermisst. Onar hat keine Informationen. Bei Sekob tappt Balthazar über etwas im Dunkeln.

Du musst aber nicht Akil zu Bengar und Sekob hinterherlaufen, sondern unter der Brücke mit Erol reden.

Erol ist ein wichtiger Zeuge. Er bemerkte nicht nur eine Karawane mit aus Akil entführten Menschen, sondern auch, dass die Banditen dieser Karawane gestohlene Waffen aus dem Arsenal der Stadt bei sich hatten.

Ein Teil des Gepäcks wurde zurückgelassen, um die Banditen auf der Brücke abzuwehren, und der Rest ging in Richtung Passage.

Solche Informationen über zwei Resonanzereignisse sind sehr wichtig und GG macht sich auf den Weg, um Vatrás Bericht zu erstatten.

Das Ergebnis des landwirtschaftlichen Teils der Untersuchung ist Vatrás' Panik über die Bewaffnung der Banditen und einer anderen Person in der Kolonie. Er spuckt über die Regel, Informationen über die Mitglieder des „Ring of Water“ geheim zu halten, und schickt GG zu Gahan.

In diesem Teil der Untersuchung gibt es einige optionale Dialoge. Im Kloster, in Orans Taverne, auf Bauernhöfen, beim ersten Treffen mit Gaan. Es ist wichtig, dass der GG den „Ring des Wassers“-Ring ausrüstet, den Lares ihm gegeben hat, um einen Ersatz für sich selbst zu finden, während Lares und der GG das Ornament zu den Ausgrabungen der Wassermagier bringen. Mit diesem Ring kann der GG zusätzliche Erfahrung und einige Details sammeln.

4. Gibt es in der Kolonie wirklich Banditen mit Waffen?

GG rennt zu Gahan. Er versichert, dass die Karawane mit Waffen durch die Felder ging und in ein Tiefland einbog. Bengar wird Ihnen weitere Einzelheiten erzählen, wenn GG sich auf Gahan bezieht.

Bengar wird der Beschwerde über den vermissten Pardos die Information hinzufügen, dass Pardos von diesen Banditen gestohlen wurde, sie um die Felder gingen, ins Tiefland zum Jägerlager gingen, aber daran vorbeikamen und die Nacht irgendwo unter Bengars Farm verbrachten.

Der Konvoi ist immer noch zu schwer, sodass die Banditen unterwegs ihre Waffen verlieren. Wenn der GG aufmerksam war, konnte er den Schwertern von der Brücke bei der Akila-Farm bis zum Lager der Banditen folgen.

Der Wächter des Jägerlagers, Barem, wird Bengars Worte bestätigen und ihn für weitere

Einzelheiten zu Falk schicken.

Falk geht mit solchen Kräften sehr vorsichtig um. Der GG wird darauf hinweisen, sich um die abgeworfenen Schwerter zu kümmern und berichten, dass die Karawane nach der Übernachtung in drei Teile geteilt wurde.

1 – zu Dexters Turm. Dies ist ein Hinweis darauf, in welchem Bereich der Karte Sie nach dem Geheimgang zum Turm suchen sollten. Greg sucht auf der ganzen Insel nach ihm, gelangt aber nur an die Kreuzung in den Feldern von Onar. Durch die Kombination der Ergebnisse von Gregs Suche und der Spuren fallengelassener Schwerter wird GG in der Lage sein, einen geheimen Teleport zu Dexter zu finden, um nicht die Berge zu ihm erklimmen zu müssen. Später kann dieser Teleport verwendet werden, um Greg dabei zu helfen, Dexters Bande aufzuräumen.

2 – über die Felder in Richtung Sekoba-Farm. Hier wird Balthazar die direkte Frage von GG beantworten. Einige der Banditen gingen hinter der Farm irgendwo im Norden in den Wald.

3 - und diejenigen, die übrig blieben, gingen auf einem Umweg um Orleans Taverne herum und gingen irgendwo entlang der Straße, die zum Fluss führte.

Jetzt verfügt GG über alle Informationen, um diese drei Richtungen zu überprüfen.

Das Ergebnis dieses Teils der Untersuchung sind Informationen über drei Banditengruppen. Banditen tauchen auch in Waldlagern an diesem Ort auf. Davor gab es nur Monster und die Umgebung eines verlassenen Lagers.

5. Drei Wege

Mit Dexter kann man etwas warten, um nicht zu viel hin und her zu laufen.

Wir gehen zu den Banditen, die zwischen Sagittas Höhle und dem verbrannten Haus auf der Straße von Orleans Taverne zu den Ausgrabungen sitzen.

Nachdem wir das Banditenlager geräumt haben, finden wir einen Brief aus Lussia. Es stellte sich heraus, dass GG zu spät kam. Fast die gesamte Gruppe ging mit Lucia und anderen Entführten über die Berge nach Yarkendar. Wir lesen den Brief und geben ihn später Elvrich.

Wir gehen weiter am verbrannten Haus vorbei zu den Ausgrabungen. Bevor Sie die Straßenschleife erreichen, befindet sich oben rechts ein weiteres Banditenlager. Es kann von unten geräumt oder von der Seite der Lichtung aus umgangen werden, wo der Golem auf der Suche nach den Novizen des Feuers erscheint.

Sorgfältig! Elvrich sitzt im Zelt.

Nachdem wir ihn befreit und nach Einzelheiten gefragt haben, erfahren wir, dass er und Lucia beschlossen haben, einen Spaziergang in der Natur zu machen. Wo die Banditen sie fanden. Die Karawane machte sich zuerst auf den Weg nach Skip, aber sie konnten sich nicht einigen, also gingen sie die Straßen entlang, vorbei an der Aquila-Farm, über die Brücke, vorbei an der Orland-Taverne in Richtung Passage, vorbei an der Bengar-Farm, vorbei am Jägerlager für die Nacht. Nachdem er sich in drei Gruppen aufgeteilt hatte, blieb Elvrich allein.

Später wird Lucia in Yarkendar Einzelheiten zu den Ereignissen hinzufügen, über die Elvrich geschwiegen hat. Da es sich hierbei jedoch um Informationen zur Quest „Lussia“

handelt, hat dies nichts mit dieser Beschreibung zu tun.))

Elvrichs Aussage liefert die notwendigen Informationen, um Skip zu spalten.

Das Ergebnis dieses Teils der Untersuchung ist die Route, auf der sich die Karawane mit Waffen und entführten Menschen bewegte. Und auch Informationen über einige Banditenbasen und ihre Zusammenarbeit mit Piraten. Irgendwann kam es zu einer Spaltung zwischen Banditen und Piraten. Einzelheiten werden dem GG in Yarkendar bekannt gegeben. In der Zwischenzeit schickt Vatrass GG zu Dexter, um herauszufinden, warum das alles angefangen hat. Und glaube, dass dort die Entführten sitzen. Denn nur Elvrich landete in zwei Lagern.

6. Dexters Lager

Ein Besuch in diesem Lager markiert den Abschluss der Handlung des ersten Kapitels.

GG sollte hier nicht überstürzen, da es mehrere wichtige Dialoge gibt, die vor dem Besuch von Dexter aktiviert werden müssen.

Wenn der GG zur Miliz dient, muss er herausfinden, wer die Ratte ist, die Informationen an die Banditen weitergibt.

Wenn der GG Söldner werden soll, bittet Kord laut einer alternativen Passage von Torlofs Quest darum, das Schicksal seines Freundes Patrick herauszufinden, der zu Dexters Lager gegangen ist.

Wenn der GG nicht genug Geld hat, können Sie durch das Studium des Glücksspiels, dargestellt durch 10–15 Dexter-Banditen, friedliche Spieler finden, die für 4–5.000 Gold geschlagen werden können.

Wenn der GG Raupen benötigt, können Sie Banditen einsetzen, um Kadaver und Muscheln zu beschaffen. Sie werden benötigt, um Rüstungen vom Wolf herzustellen.

Wenn der GG Hilfe bei der Beseitigung der Banditen benötigt, lohnt es sich, Gregs Aufgaben zu erledigen, damit er an der Kreuzung wartet und sich bereit erklärt, dem GG bei der Bekämpfung der Banditen zu helfen. Die Erfahrung dafür wird auch an die GG gehen (irgendwann ab Patch 21-22).

Nun, Sie können all diese Freuden kombinieren: Zuerst den nächsten Banditen schlagen, ihn dann herauslocken und erledigen. Sammeln Sie Erfahrung und Beute, wiederholen Sie den Vorgang.

Im ersten Gespräch mit Dexter werden die Einzelheiten der Suche der Banditen nach GG, die Gründe für die Menschenansammlung, die Ereignisse nach dem Fall der Barriere und der persönliche Auftrag von Raven an GGs Kopf enthüllt.

Als Zeichen der Dankbarkeit für die Ereignisse aus dem ersten Teil von Gothic lässt Dexter GG in Frieden gehen.

Da es sich bei der Aufgabe von Vatrass um eine Aufklärungsmission und nicht um einen Angriff auf ein Banditenlager handelte, geht GG.

Es ist wichtiger, die erhaltenen Informationen zu melden, als heldenhaft zu sterben.

7. Entscheidung auf höchster Ebene.

Wie Vatras in den ersten Dialogen sagte, besteht der Zweck des „Rings des Wassers“ darin, die Banditen im Auge zu behalten und nach Waffen zu suchen, die aus dem Arsenal der Stadt verschwunden sind. Ich werde den zweiten Teil über den Rahmen dieser Beschreibung hinausgehen lassen und um den ersten zu vervollständigen, schickt Vatras den GG an Ingmar, den Wachmann des Paladins. Er wird am Abend das Rathaus verlassen und dem GG weitere Anweisungen geben.
Säubert Dexters Bande.

Erst jetzt kannst du mit gezogener Waffe zu Dexter rennen. Oder mit Magie.
Das zweite Treffen zwischen GG und Dexter wird definitiv in einem Kampf enden.
Wenn GG Gregs Hilfe annehmen möchte, ist es an der Zeit, ihm zu zeigen, wo der geheime Teleport zu Dexter versteckt ist.
Wenn GG zu diesem Zeitpunkt einen Teleportationsring hergestellt hat, muss er nicht von Dexter in die Stadt und zurück rennen. Und wenn nicht, ist das ein Grund, darüber nachzudenken, die Quests des ersten Kapitels abzuschließen und alle Extras zu sammeln, die das Spiel einfacher machen. Zum Beispiel Handwerksschmuck, Architektentafeln, Alchemie mit der besten Wirkung, wenn der GG in der Gilde ist.
Dexter ist der Endgegner von Kapitel 1 und der Kampf mit ihm wird ein Test für den Levelaufstieg des Charakters sein.

Wir nehmen Ravens Brief aus Dexters Kadaver, lesen ihn, erzählen es Vatras und geben den Brief. Sie können es sofort tun, oder Sie können es in zwei Schritten tun: Zuerst die Neuigkeit erzählen, dann den aus Ihrem Inventar geworfenen Brief aufheben und ihn zurückgeben.

Nach diesem Ereignis nimmt Vatras den GG in den „Ring des Wassers“ auf und schickt ihn zu einem Treffen in die Orlan-Taverne, um den Rest der Ringträger zu treffen.

Wie Sie sehen können, dreht sich die gesamte Handlung des ersten Kapitels von Khorinis um diese Quest in NV.

An einigen Stellen ist die Abfolge der Dialoge streng festgelegt. Andere sind optional und könnten zu parallelen Optionen führen. Leider wurde „Die Nacht des Raben“ veröffentlicht, ohne dass alle Dialoge zu einer zusammenhängenden Sequenz zusammengefügt wurden. Diese Suche verbindet sie einfach. Die Dialoge mit Andre und im Kloster erweisen sich als leer, aber auch dort hätte jemand GG dirigieren sollen. Dexter interagiert irgendwie mit einzelnen Banden, die in den Höhlen von Khorinis versteckt sind. Die Informationen über Brago und die Banditen, die mit Halvor Handel treiben, sind klarer. Die Beweise für die Leuchtturmbande sind weniger eindeutig. Außerdem gab es eine Möglichkeit, hinunter nach Skip zu gehen und dann wieder hinauf zum Leuchtturm (die Bande ging vom Leuchtturm zur Aquila-Farm und entführte Zeugen, die auf dem Feld arbeiteten). Die ursprüngliche Quest hatte 7–8 Startoptionen von fast jedem Schlüsselcharakter der Untersuchung.

In B1 haben die Jägerlager der Ergänzung halber die letzten Bewegungspunkte einiger

Banditen in den Wald verlegt.

In Guilds 1.5 wurde also eine der möglichen Optionen für das, was Piranhas beabsichtigt hatten, wiederhergestellt. Ob es geklappt hat oder nicht, bleibt den Spielern überlassen.