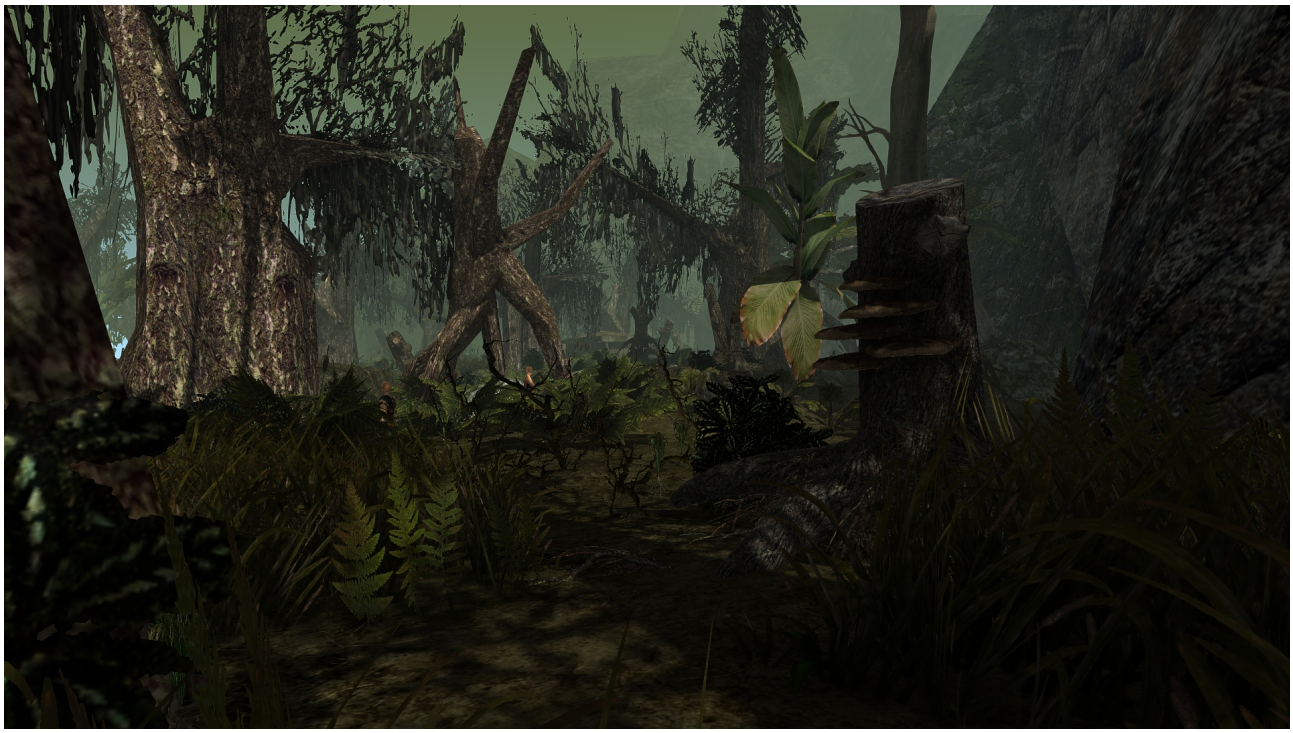


Xeres Rückkehr

Komplettlösung



Inhaltsverzeichnis

Inhaltsverzeichnis....2
XERES RÜCKEHR (1.06) Infosammlung....18
Allgemeine Informationen....18
Lernpunkte kosten bzw. Lernpunktesystem....18
Krankheit und Vergiftung....18
Gesinnung....19
Beten....19
Am Innosschrein:....19
Am Adanosschrein:....20
Am Beliarschrein:....20
Feilschen bzw. Handelsgeschick:....20
Für den Anfang eines Spiels (bzw. später) Waffenfundorte der einzelnen Xeres Gebiete....20
Nebengilden Bedingungen und Ansprechpartner:....21
Altes Lager....21
Assassinen....21
Banditen....21
Diebe....21
Jäger....21
Königliche Garde....22
Piraten....22
Sumpflager....22
Verwandlungsmagier....22
Fundorte wichtiger Dinge:....22
Teleportrunen....22
Beliaraltäre....23
Die 6 Cromaninbücher....23
Die Plakate mit Steckbrief (Quest „Das große Schweigen“):....24
Händler für Trophäen für das ULU MULU:....24
Gildenunabhängige Lehrer:....24
Stärke:....24
Geschick:....24
Mana:....24
Ein- und Zweihandkampf....25
Bogen:....25
Armbrust:....25
Jagttalente:....25
Diebestalente:....25
Alchemie:....25
Spezielle Talente:....26
Lehrer für Magiekreise und Runenherstellung....27
Paladin:....27
Wassermagier....27
Feuernovize/Magier....27
Schwarzmagier:....27
Verwandlungsmagier....28
Gelato....28

Zusatzarbeit von New Visitor....29
Eigenes Teleportsystem in Gelato....29
Weg zum Beliarschrein in Gelato....29
Questrelevante Orte und Pflanzenstandorte....29
Questrelevante Orte....29
Besonderes....29
Preise....30
Besondere Hinweise zu einigen kniffligen Quests usw....30
Interaktives Spiel Schagby im Spiel Xeres Rückkehr....31
Spezielle Ausrüstungsgegenstände:....32
Set der Ehre:....32
Set: Gewalt des Kämpfers:....32
Set: Gewandheit des Schützen:....32
Set: Adanos‘ Gleichgewicht:....33
Set: Wolfsbündnis:....33
Ringe und Amulette....33
Gürtel und andere magische Sachen....33
Baupläne: Verbesserte Erzschwerter....34
Schläfermaske:....34
Drachensnapperbogen:....34
Geisterbogen:....35
Geisterrüstung....35
Runen- Fundorte:....35
Feuerball (Kreis 2):....35
Leichte Wunden Heilen (Kreis 1):....36
Mittlere Wunden Heilen (Kreis 3):....36
Eispfeil (Kreis 2):....36
Feuerpfeil (Kreis 1):....36
Wasserfaust (Kreis 4)....36
Großer Feuerball (Kreis 4) und großer Feuersturm (Kreis 5)....36
Untoter Sumpfhai beschwören (Kreis 2)....36
Respawn:....36
Erol:....37
Der Gebrauch von Herzen, Gebrauch wie Rune oder Spruchrolle....37
Fähigkeit von Verwandlungsmagier mit Tieren reden....37
Kapitel 1....38
Hauptaufgaben und zugehörige Nebenaufgaben....38
SCHLÄFERTEMPEL....38
Der Anfang:....38
KHORINIS....38
Aufnahme Hauptgilde von Xardas....38
Der Dunkle Pilger....38
Bürger der Stadt....39
Felle für Bosper von Bosper....39
Thorbens Statue von Thorben....39
Stahl für Harad von Harad....39
Zutaten für Constantino von Constantino....40
Matteos Flugblätter von Matteo....40
Lance....40
Dunkle Magie von Saturas....40

Argez von Argez....40
Das Portal von Saturas....41
Hauptgilden....42
Feuermagier....42
Aufnahmequests Feuermagier:....42
Darons Gefallen....42
Mana für Parlan....42
Neoras Trank....42
Alkohol für Gorax....43
Meisterprüfung für Marduk....43
Feuermagier Gildenquests:....43
Nachtschicht für Marduk von Marduk....43
Unkraut jäten von Gorax....44
Weindiebe von Serpentes....44
Mitgift für Neoras von Neoras....44
Parlans Feuerring....44
Miliz....45
Aufnahme Miliz:....45
Das Turnier von Lord Andre....45
Kontrollgang durch die Stadt von Mortis....45
Schwarzmagier Gildenquests....46
Aufnahme Schwarzmagier/ Krieger von Xardas....46
Pflanzen für Myxir von Myxir....48
Der faule Jäger von Scar....48
Viel Rauch um eine Rüstung von Bartok....49
Das merkwürdige Buch von Xardas....49
Die Axt des Untergangs und das Rätsel der Schwarzmagier und die sechs Krieger von Xardas....50
Söldner....51
Aufnahme Söldner von Lares....51
Spionieren bei den Paladinen von Torlof....51
1. Weg....51
2. Weg....51
Bote des Kristalls....52
Wassermagier....52
Aufnahme Wassermagier/Krieger....52
Die Vermissten von Vatras....52
Gildenunabhängige Nebenquests....53
Lehrerlingsquests....53
Harad....53
Schwertkunst....53
Bosper....54
Beinschüsse....54
Constantino....54
Essentielle Einführung....54
THORBEN:....54
Ein Stuhl für Coragon....54
Mattheo....55
Die guten ins Töpfchen....55
Nebenquests Khorinis:....55

Prolog....55
Die Geheimkammer - Schläfertempel - Zettel 1 bis 3....55
KHORINIS....55
Aktivierung der Beliarschreine von Xardas....55
Ein nicht gegebener Auftrag von Cavalorn....56
Finde den Schäferhund von Lobart....56
Rüben ziehen von Lobart, nachdem man Sherome gebracht hat....56
Konkurrenzkampf von Garond....57
Ausstehende Warentransporte von Baltram....57
Schafe für Balthasar über Sekob von Balthasar....57
Der Streit von Bronko - Till....57
Der betrogene Händler von Kimon....57
Liselottes Paket von Liselotte....58
Hildas Besucher von Hilda....58
Eddas Wanzenproblem von Edda....58
Marios Beförderung von Miliz Mario....58
Fluchthilfe von Mario....59
Rache von Szene bei Garond....59
Der verschollene Novize von Daron - Ulf - Nagur -Akahash....59
Der ratlose Fellan von Fellan....60
Bospers Felllieferung von Bosper....60
Das Unheil auf Akils Hof von Telbor....60
Dens Problem von Milizsoldat Den....61
Der Schatz von Johannes Port von Moe....61
Kräuter für die Kräuterhexe von Sagitta....62
Canthars Geschäfte von Canthar....62
Suppenwürze von Grom....62
Das Treffen von Gorn....63
Der Kristall der Paladine von Lothar....63
Mitternachtsspuk von Fernando....64
Wilfreds Geldbörse von Wirt Freibierstand....64
Fischlieferung von Halvor....64
Keine Offizielle Aufträge:....65
Erol....65
Minecrawlerrüstung von Wolf....65
Mika....65
Babo....65
Nebenaufgaben Minental:....65
Beliarfestung....65
13 mal 6 von Alax....65
Keine offiziellen Quests: Alte Mine (Zugang über Beliarfestung)....66
Tausch mit Alberto von Alberto....66
Das Zeichen der alten Bruderschaft von Na Kosh....66
NEBENAUFGABEN KHORATA/RELENDEL....66
Eins auf den Deckel von Deppenhans....66
Rotkäppchen von Diana....67
Unfrieden stiften von Leonhard....67
Hasenfuß von Dalton....67
Das rebellische Schaf von Metzger....68
Melvin trägt Frauenkleider! von Elvira....68

Ein Wettstreit von Lukas....68
Probleme im Wasserwerk von Wendel....68
Bierhexen von Braumeister....69
Dicke Luft von Ditmar....69
Ein rätselhaftes Verschwinden von Juliana....69
Der Dorn im Auge von Indrico....70
Nagelnachschub von Lukas....70
Bürger von Khorata von Anselm....71
Schutzbedürftig von Ork Jim....71
Wertvolle Dokumente von Lukas Lehrling....72
MOOR:....72
Beerensaft für Viran von Viran....72
Unkraut und Äpfel von Botschek....72
Keine Offizielle Aufträge....73
Hubert....73
Rudolf....73
Pendler....73
Chani....73
Alkor....73
Lomar....73
Kapitel 2....74
Hauptaufgaben und zugehörige Nebenaufgaben....74
JHARKENDAR....74
Ein ungebetener Besucher von Saturas....74
Ein Prisma für Magie von Nefarius....74
Eine Magische Markierung von Eremit....75
Fokussuche von Saturas....75
Echsenmenschen helfen....77
Die Echsen im Sumpf von Albi....77
Das Vertrauen der Echsen von Albi....78
Entfache die Feuer von Echsenmensch....78
Einen weißen Sumpfhai finden von Echsenmensch....78
Fütterung der Weibchen von Echsenmensch....78
KHORINIS....79
Das Asylantenproblem von Lord Hagen....79
MINENTAL....80
Das ULUMULU von Ranad....80
Hauptgilden....81
Feuermagier....81
Feuer gegen Eis von Pyrokar....81
Patherion von Pyrokar....81
Ein Schwarzmagier im Kloster von Tojan....81
Verräter im Kloster von Tojan....82
Mangel an allem....82
Die 5 Foki der Schwarzmagier von Nagon....83
Gelato:....84
Feuersbrunst am See von Anglar....84
Miliz....84
Der verschwundene Erfinder von Lord Andre....84
Die fanatischen Sektenspinner von Lord Andre....85

Die überfallene Mine von Lord Andre....85
Schwarzmagier Gildenquests....85
Jagd mit Gomez von Gomez....85
Beschattung der Feuermagier von Karras....86
Söldner....86
Minental....86
Aufnahme Orkjäger von Lee....86
Bauern verprügeln von Lefty....87
Spionieren im Alten Lager von Lee....87
Frauenraub von Silvio....87
Flüchtiger Bauer von Lefty....88
Jagd mit Fester von Fester....88
Bote für Engardo von Engardo....88
Training bei Patrick von Patrick....89
Kiste Erz für Thofeitos von Thofeitos....89
Wassermagier....89
Reinigung der Böden von Saturas....89
Verfluchter Novize....90
Bewahrer der Schöpfung von Joe dem Novizen....90
Nebengilden....91
Altes Lager Minental....91
Aufnahmequest:....91
Prüfung des Vertrauens von Thorus....91
Gildenquests:....91
Die Arena von Thorus....91
Entführung aus dem neuen Lager von Thorus....92
Die Schmuggler von Thorus....92
Tod des Botschafters von Alisandro....93
Diebstahl von Bartholo von Alissandro....94
Heimlicher Mord von Alissandro....94
Wo ist Alissandro? von Jackal....95
Eroberung des alten Lagers von Alissandro....96
Khorinis:....97
Ausbreitung nach Khorinis von Alissandro....97
Morgahards Unschuld von Esteban....97
Das Lagerhaus am Hafen von Morgahard/Whistler....98
Assassinen....98
KHORINIS....98
Der Kelch des Assassinen von Amir....98
Das Versteck der Assassinen von Amir....98
Das Vertrauen der Assassinen....99
Mord an Mika von Yasin....99
Eine Laute für Zeki von Zeki....99
Jagd mit Ramsy von Ramsy....99
Pakete voller Sumpfkraut von Aabid....99
Shakiers Freude von Shakir....100
Banditen....100
Aufnahmequests:....100
Toms Freund von Tom....100
Aufnahme Banditen von Tom....100

Gildenquests:....101
Schafe schlachten von Edgar....101
Spitzelrutenlauf im Alten Lager von Logan....101
Raub und Überfälle von Esteban....102
Banditenalltag von Morgahard....102
Diebesgilde....103
Aufnahmequests:....103
Sumpfkrautversteck von Meldor von Meldor....103
Sumpfkraut Meldor von Meldor....103
Gildenquests:....103
Flinker Dieb von Cassia....103
Das Große Gelingen von Cassia....103
Der Händler im Oberen Viertel von Gärtner....104
Der geheime Keller von Lord Andre....104
Zutritt Verboten von Rengaru....104
Sumpfkrautsuche von Meldor....104
Attilas Vertretung von Ramirez....105
Schlüssel zum Glück von Cassia....105
Königsgarde....106
Aufnahmequests: (Minental)....106
Der Brief für die Paladine von Ole....106
Gildenquests:....106
Vorbereitung für die Mine von Ole....106
Nahrungsversorgung von Bramrad....106
Holz gegen Stein von Granmar....106
Neue Männer für die Mine von Meclador....106
Piraten:....107
Aufnahmequests Jharkendar....107
Essen für Malcom von Malcom....107
Beisserfleisch für Henry von Henry....107
Gregs Schätze von Greg....107
Strandwaran von Brandon....107
Morgans Entertrupp von Morgan....108
Francis Entertrupp von Francis....108
Skip sitzt auf dem Trockenen von Skip....108
Henrys Entertrupp von Henry....108
Gildenquests:....109
Entertrupp von Greg....109
Bruderschaft Minental....109
Aufnahmequest:....109
Aufnahme Bruderschaft von Lester....109
Zusatzaufgabe Steinladen von/ über Karras....111
Gildenquests:....111
Leichengase von Baal Namib....111
Das Unheimliche Heulen von Balor (nur als Guru)....112
Hüterklinge von Cor Angar (nur als Templer)....113
Verwandlungsmagier Minental....114
Aufnahmequests:....114
Aufnahme Verwandlungsmagier von Ferko....114
Verwandlung Fleischwanze von Ferko....114

Goblinplage von Tundril/ Ferko....115
Harpyien von Faice....115
Mud von Ferco....116
Aufnahme Verwandlungsmagier Fortsetzung:....116
Gildenquests:....116
Schnelle Heilung von Turrendril....116
Der Kopflose Nick von Anor....117
Waldläufer....117
Aufnahmequests: KHORINIS....117
Dragomir´s Jagdgebiete von Dragomir....117
Gildenquests:....118
Feldräuber von Dragomir....118
Das verbrannte Lager....118
Waldläufer Minental....118
Information für Torgan von Torgan....118
Dem Mörder auf der Spur von Torgan....118
Hilfe für Dragomir von Cyrco....119
Banditenschuld von Novize....119
Gildenunabhängige Nebenquests....119
Lehrlingsquests....119
HARAD....119
Schwerter schmuggeln....119
BOSPER....120
Schattenläuferfelle....120
CONSTANTINO....120
Geschwinde Fortführung....120
THORBEN....120
Zwei Festtische für Mattheo....120
Mattheo....120
Faule Methoden....120
Nebenquests Khorinis....121
Valentinos Entführung von Moe....121
Randolphs Pein von Akil....121
Der Dieb von Onar....121
Es geht nur ums Geschäft von Nagur....122
Eine Boschaft für Angar von Wambo....122
Ein Etwas für die Feuermagier von Erol....122
Vertrauliche Informationen von Cornelius....123
Bromor, der Schläger von Vanja....123
Die Wanzen sind zurück von Edda....123
Wolfsplage von Maleth....123
Eine Ratte will hoch hinaus von Flora....124
Vorräte verstecken von Bronko....124
Goldener Kompass von Herold....124
Keine Offizielle Aufgabe....125
Überredungskunst....125
Jharkendar Nebenaufgaben....125
Zum Abschuss freigeben von Eremit....125
KEINE OFFIZIELLE AUFGABEN....125
Teleport Obelisk....125

Stuntbonus....125
NEBENAUFGABEN KHORATA/RELENDEL....125
Im Kalten Wasser Verborgen von Botschek....125
Durch Flammen Gift und Blut von Botschek....126
Freudenspender gesucht von Kimon....127
Der Fremdgänger von Felicitia....127
Hexenwahn von Maria....127
Spender - Freuden von Ork Jim....128
Nebenaufgaben Minental:....128
Auf den Hund gekommen von Urs....128
Der Schatz im Schlammsee von Gravo / Altes Lager....129
Lagermusik von Gravo / Altes Lager....130
Nekts Amulett für Lange Finger von Fingers / Altes Lager....130
Nach der Verdammnis trachten von Sancho....130
Costas Gürtel von Costa / Altes Lager....130
Vorbereitung auf die Arena von Sly / Altes Lager....131
Vanille mit ein Hauch Safran von Jackal / Altes Lager....131
Zugang zur Kneipe von Khaled / Neues Lager....132
Fliegenpilz und Lurkerschleim von Miguel / BANDITENLAGER....132
Laufbursche für Skinner von Skinner....132
Händlerüberfall von Juan....133
Der Feigling und Schummler von Poloch, Tretor / BURGFESTUNG....133
Fleischersatz von Biftek / BERGFESTUNG....133
Keine offiziellen Quests:....133
Baal Isidro aus Taverne bekommen von Baal Kagan....133
Kraut für den Alchemisten von Jeremiah....134
Den Lurkern keine Ruhe lassen von Jeremiah....134
Nebenaufgaben: GELATO EISGEBIET....134
Alduins Pein von Alduin....134
Auf der Rauen Schneide von Kommander Willingham....134
Orkgefallen von Kommander Willingham....135
Lebender unter Toten....135
Neuer Zweck für den alten Turm von Luis....135
Unblutiger Kamf von Luis....135
Nach dem Einsiedler sehen von Alfans....136
Gebunden und Ruhelos von Geist....136
Keine richtige Quest:....137
GELATO: Trophäen für Gestath:....137
Griseldas Verwandlungsarena:....137
Kapitel 3....139
Hauptaufgaben und zugehörige Nebenaufgaben....139
Xeres von Xardas....139
Magische Waffe von Xardas....140
Der Fremde vom Buch Chromanin....140
Zwischenquestreihe:....140
Untoter Ork speziell Ding:....140
Hauptgilden....141
Feuermagier....141
Miliz....141
Gidans Erkenntnisse von Lord Andre....141

Alte Freunde, neue Feinde auf der Insel der Sektenspinner....141
Kampf den Banditen von Mika....142
Schwarzmagier....142
Keine richtige Quest, nur Entscheidung Schwarzmagier/Schwarzer Krieger:....142
Der Noble Freier von Sonja....143
Söldner....143
Ärger im Kessel von Lee....143
Ein Ort Ewiger Ruhe von Lee....143
Ursprung der Stinkende Crawler von Lee....144
Gebunden und Verborgen....144
Drachen und Kerker/ Den Drachen zum Reden bringen von Xardas....145
Gesöff für den Riesen von Kakos....147
Stab gegen Spruchrolle von Andokai....147
Was sich nicht jedem Offenbart von Xardas....147
Abenteuer mit Gorn im dunklen Wald von Gorn....148
Wassermagier....148
Wasilis Verbannung von Wasili....148
Merkwürdige Höhlengeräusche von Ethan....148
Das Große Unheil von Saturas....149
Nebengilden....151
Altes Lager Minental....151
Angebebot an die Dämonenritter von Brief von Allisandro....151
Flucht von Allisandro....152
Der erste Schritt von Allisandro....153
Der Lockvogel von Allisandro....153
Assassinen....154
Kriegerweg....154
Kriegerweg von Masut....154
Einer ist zu viel von Masut....154
Kopfsache von Malik....154
Der Wettkampf von Sinbad....155
Übung mach den Meister von Sinbad....155
Der Blutkelch von Karim....155
Magierweg....156
Welt der Gifte von Masut....156
Kamals Zutaten von Kamal....156
Mana für Malek von Malek....156
Schlaufuchs von Mahamad....156
Das verlorene Amulett von Mirza....156
Der Blutkelch von Aaiman....157
Banditen....157
Orks und Artefakte von Dexter....157
Der Verzauberte Kamm von Rosa Hase....158
Diebesgilde....158
Königsgarde....158
Erzmonster und andere Übel von Hymir....158
Schwarze Ritual von Trent....159
Piraten....160
Vorbereitung Schatzsuche von Greg....160
Gregs Säbel von Greg....160

Der Kompass von Greg....160
Der Haken mit dem Enterhaken von Brandon....161
Rum von Samuel....161
Skorbut von Owen....161
Fleisch für die Meute von Skip....161
Aberglauben von Malcom....162
Bruderschaft....162
Sumpfkrautlieferant von Baal Namib....162
Das Geheimnis von Freudenspender von Baal Namib....162
Schicksalhafte Entscheidung von Barde....163
1: Weg gegen den Hofstaat....163
Fluffy ernüchtern (Aufgabe von der Liste)....163
Den Lochgräber übertrumpfen (Aufgabe von der Liste)....163
Die Geliebte verführen (Aufgabe von der Liste)....164
Freudenspender macht blind (Aufgabe von der Liste)....164
Den Freudenspender-Brunnen mit Wasser füllen (Aufgabe von der Liste). 164
2: Weg für den Hofstaat....165
Verwandlungsmagier....166
Gift von Turrendril in Faice Raum....166
Devers Frage von Dever....166
Paket für Asko von Per....166
Teleport von Turendril....167
Waldläufer....167
Der Turm an der See von Wulfgar....167
Weiche Felle von Turmwache....168
Hilfe für Dragomir 2 von Cyrco....168
Der seltsame Schlüssel von Wulfgar....168
Geheimnissvolle Spruchrolle von Wulfgar....168
Die Opferschale von Eremit....168
Nahkämpfer gesucht von Cyrco....169
Feuerholz für Elsbeth von Elsbeth....169
Gildenunabhängige Nebenquests....169
Lehrlingsquests....169
HARAD....169
Die Prunkwaffe....169
BOSPER....170
Dicke Brummer....170
CONSTANTINO....170
Prägender Abschluss....170
THORBEN....170
Thorbens Vertretung....170
Mattheo....171
Nebenaufgabe....171
Knallharte Verhandlungen....171
Nebenquests Khorinis....171
Fortsetzung von Randolphs Pein von Akil....171
Zutritt verschaffen von Erol....172
Wo ist Vino von Lobart....172
Der Gestohlene Wacholder von Coragon....172
Telbors Wehmut von Telbor....173

Nebenaufgaben Jharkendar....173
Der gestrandete Wüstenpirat....173
Plagegeister von Riordian....173
KEINE OFFIZIELLE AUFGABEN: Teleportsteintafel....173
NEBENAUFGABEN KHORATA/RELENDEL....174
Durch Flammen Gift und Blut von Botschek....174
Unruhen in Khorata von August....174
Das Problem mit den Ratten von Cirio....175
Für eine Handvoll Gold von Herek....175
Nebenaufgaben Minental....176
Morastwürmer und Sumpfkrabben von Lee....176
Nebenaufgaben: GELATO EISGEBIET....176
Den Unschuldigen helfen von Serra....176
Ein sicheres Geleit von Frau....177
Kapitel 4....179
Hauptaufgaben und zugehörige Nebenaufgaben....179
Uriziel von Xardas....179
Rat der Magier von Xardas....180
Die Schlacht der Echsen von Albi....180
Dämonisch von Xardas....180
1. Informationen sammeln:....180
2. Kneipen Säubern:....181
3. Seelenpeiniger- Lager vernichten:....181
4. Urnol enttarnen:....182
Hauptgilden....182
Feuermagier....182
Patherion von Pyrokar Fortsetzung....182
Auren und Kristalle von Velario....182
Hexenjagd von Garan....183
Hexenkönigin von Garan....183
Miliz....183
Schwarzmagier....183
Rüstungsverbesserung von Eduard (Schwarzer Krieger) oder Myxir (Schwarzmagier)....183
Die Suche von Myxir....183
Die Garde Innos von Myxir....184
Die Belagerung (automatisch)....184
Neue Waffen von Scar....185
Trollhauer von Eduard....185
Der zerstörte Beliarschrein von Fahim....186
Mörder in der Nacht von Abdi....186
Durchbruch von Gomez....186
Hilfe der Söldner von Raven....187
Das Schwert Innos von Xardas....187
Rette die Adanosanbeter (automatisch)....189
Zugang zum Tempel von Riordian....189
Befreiung von Myxir....190
Bring das Lager wieder auf Trab von Greg....190
Brandon auf Entzug von Brandon....190
Tauchgang von Matt....191

Verwundet von Skip....191
Der verschwundene Freund von Bill....191
Bones Axt von Bones....191
Waffen für Garret von Garret....192
Henrys Untote von Henry....192
Faule Bande von Francis....192
Beliars Dolch von Myxir....192
Söldner....193
Die Klinge für Sentenza von Sentenza....193
Wassermagier....193
Eine Plage kommt selten allein/ Drecksviecher von Saturas....193
Nebengilden....194
Altes Lager....194
Assassinen....194
Banditen....194
Der alte Mann des Waldes von Morgahard....194
Diebesgilde....195
Ein neues Zuhause von Attila....195
Und stiehl unser täglich Brot von Ramirez....196
Glorreiche Halunken von Cassia....196
Königsgarde....197
Piraten....197
Die Schatzsuche von Greg....198
Bruderschaft....199
Verwandlungsmagier....199
Die Prüfung von Faice....200
Waldläufer....201
Gildenunabhängige Nebenquests....201
Lehrlingsquests....201
Harad....201
Ausbruchspläne von Olav bei Harads Schmiede....201
BOSPER....201
Die Frau im Wargpelz....201
CONSTANTINO....202
Große Pläne....202
THORBEN....203
Ein Präsent für Thorben....203
Nebenquests Khorinis....203
Das Große Schweigen von Aufgebrachte Frau am Marktplatz....203
Der Siegelring von Herold....204
Eine leise Hoffnung von Fisk....205
Eine Sache der Konzentration von Garvell....205
Der Einkaufsbeutel des Grauens von Jana....206
Kraut ist Kraut....206
Was die Finsternis hervorbringt von Xardas....207
Jharkendar Nebenaufgaben....208
Geheimnis der Echsen von Albi....208
NEBENAUFGABEN KHORATA/RELENDEL....208
Durch Flammen Gift und Blut von Botschek....208
Nebenaufgaben Minental....208

Nebenaufgaben: GELATO EISGEBIET....208
Kapitel 5....209
Hauptaufgaben und zugehörige Nebenaufgaben....209
Uriziel (Fortsetzung)....209
Eine Mannschaft für die Insel von Xardas....210
Handwerker und Alchemiest von Jack....211
Hauptgilden....212
Feuermagier....212
Miliz....212
Mord ist sein Hobby von Lord Andre....212
Die Falle von Lord Andre....212
Andres Vermächtnis von Andre....213
Eliminierung der Diebesgilde....213
Eine Klinge Innos von Harad....214
Bote des Friedens von Lord Hagen....215
Möge Innos unsere Nase schließen von Lord Hagen....215
Freund oder Feind von Lord Hagen....215
Treu dem König! Treu der Stadt!....216
Schwarzmagier....216
Ungeheuer in der Bibliothek von Andokai....216
Söldner....217
Wassermagier....217
Rasend von Saturas....217
Nebengilden....218
Altes Lager....218
Assassinen....218
Kriegerweg....218
Der Zeremoniendolch von Azhar....218
Der Auftrag des Eremiten von Eremit....219
Der 3. Blutkelch von Mustafa....219
Die Verschwörung von Mirza....220
Magierweg....221
Der 3. Blutkelch von Norek bzw. Zettel....221
Die Stahlhacke von grüner Erzbrocken....222
Heimweh von Norek....222
Todesangst von Norek....222
Assasinengold von Norek....223
Rückkehr von Norek....223
Banditen....224
Diebesgilde....224
Königsgarde....224
Piraten....224
Bruderschaft....224
Verwandlungsmagier....224
Waldläufer....224
Süßwasser von Hock....224
Reise nach Relendel von Cyrco....225
Mahlzeit für August von August....225
Runenzauber von Daniel....225
Entscheidung im Drachental....226

Das Zahlenspiel von Zettel....226
Drachendurst von Drache....227
Suchender gefunden von Drache....227
Tot den Vasallen von Buchständer....227
Gildenunabhängige Nebenquests....227
Lehrlingsquests....227
Nebenquests Khorinis....227
Unwillkommende Überraschungen von Zettel von Moe....227
Hausbesetzung von Telbor....228
Kleinvieh macht auch Mist von Rosi....228
Zurück zu den Wurzeln von Lobart....228
Jharkendar Nebenaufgaben....228
NEBENAUFGABEN KHORATA/RELENDEL....228
Durch Flammen Gift und Blut von Botschek....228
Nebenaufgaben Minental:....229
Nebenaufgaben: GELATO EISGEBIET....229
Ursprung der Schneegeister von Gellit....229
Kapitel 6....230
Hauptaufgaben und zugehörige Nebenaufgaben....230
Xeres von Xardas Fortsetzung:....230
Anhang....231
Xeres Rückkehr Permanente Boni (Stand Version 1.06)....231
Permanente Pflanzen Fundorte:....231
Kronstöckel (21-26):....231
Khorinis (7 bzw. 8 für Miliz):....231
Relendel (2 bzw. 3 für Sumpflager oder Banditen):....231
Jharkendar (5 bzw. 7 für Beliaranhänger):....232
Minental (6):....232
Patherion (2)....232
Tugetso (1):....233
Gelato (1):....233
Drachenwurzel (18-21):....233
Khorinis (7 bzw. 8 als Miliz):....233
Relendel (3 bzw. 4 für Sumpflager):....233
Jharkendar (3):....234
Minental (5):....234
Patherion (1)....234
Goblinbeeren (21-23 +X):....234
Khorinis (6 +X*):....234
Relendel (5 bzw. 6 für Sumpflager):....235
Jharkendar (4)....235
Minental (5):....236
Patherion (1)....236
Steintafeln (fast alle in Jharkendar, Ausnahmen gekennzeichnet)....236
Leben (155):....236
Mana (56):....237
Geschick (44):....237
Stärke (36):....238
Permanente Tränke....238
Elixier des Lebens (+10 Leben)....238

Elixier des Geistes (+5 Mana)....239
Elixier der Stärke (+3 STR)....239
Elixier der Geschicklichkeit (+3 GES)....239
Embarla Firgasto (+15 auf STR oder GES, abhängig von höchstem Waffenskill)
....240
Sonstige konsumierbare Dinge:....240
Stärke:....240
Geschick:....240
Mana:....240
Leben:....241
Schutz vor Magie:....241
Einhandkampf bzw. Zweihandkampf:....241
Übersicht über die Zusatzarbeit von New Visitor (alle Dateien)....242
Allgemeine Hilfen....242
Baupläne, Besonderes....242
Wichtige Karten....242
Wichtige NPCs....242
Div. Items und ihr Nutzen....243
Preise....243
Questhilfen....243
Waffenfundorte....244
Wegbeschreibungen....244
Wichtige Orte....244

XERES RÜCKEHR (1.06) Infosammlung

Disclaimer: Die folgenden Informationen entsprechen den Erfahrungen einiger Spieler und sind nicht vollständig von einem Entwickler bestätigt. Es besteht keine Garantie für die Vollständigkeit und Korrektheit dieser Angaben.

Allgemeine Informationen

Lernpunkte kosten bzw. Lernpunktesystem

Xeres Rückkehr hat wie das Addon DndR das progressive Lernpunktekostensystem. Das bedeutet, dass für das Lernen von STR/GES/MANA und der Waffengattungen mehr Lernpunkte benötigt werden, je mehr man bereits gelernt hat. Die Grenzen sind wie im Original immer in 30er Schritten ein LP mehr pro Skillpunkt, wobei die erste Grenze bereits nach 20 gelernten Punkten erreicht ist, da man zu Beginn schon 10 hat. Also erhöhen sich die Lernpunktekosten bei 20/50/80/110 gelernten Punkten. Ein wichtiger Unterschied ist jedoch, dass NUR der über Lernpunkte gelernte Wert (und der Startwert) für die Kosten kalkuliert wird und permanente Boni ignoriert werden hierbei. Das bedeutet, man kann jegliche Boni direkt einnehmen, ohne dass dies Auswirkungen auf die Lernpunktekosten hat. Man sollte jedoch beachten, dass es Obergrenzen gibt, ab denen kein Lehrer mehr etwas beibringen kann und es eventuell sinnvoll sein kann, sich ein paar der Boni aufzusparen, wenn man z.B. >200 Stärke/Geschick lernen möchte.

HINWEIS: Sobald man sich in seiner Hauptgilde für den „Kriegerweg“ bzw. „Magierweg“ entschieden hat, also sobald man Söldner/ Feuer Novize / Wassermagier/ Schwarzmagier bzw. Wasserkrieger/Schwarzer Krieger geworden ist - verdoppeln sich automatisch die Lernpunktekosten für „fremde“ Skills. Man muss also als „Krieger“ doppelt so viele Lernpunkte bezahlen, wenn man Mana lernen möchte, und als „Magier“ doppelt so viele Lernpunkte für alle „physischen Skills“ - also Stärke/Geschick und die Kampfskills (Nah- und Fernkampf). Als Beispiel: Wenn man Feuer Novize ist und bisher 20 Stärke gelernt hat, kosten weitere 5 Stärkepunkte dann bereits 20 Lp, statt 10 Lp, wie man es nach der originalen Progression aus DnDR erwarten würde. Die Miliz scheint hierbei ausgenommen zu sein und hat keine erhöhten Kosten.

Krankheit und Vergiftung

Xeres Rückkehr bringt zwei neue „Zustände“ ins Spiel. Man kann im Kampf von einigen Gegnern oder auch durch z.B Giftige Dämpfe in einem Moorgebiet krank und/oder vergiftet werden. Bei einer Krankheit (zeigt sich durch einen grau-rosanen Lebensbalken) sinken im Laufe der Zeit temporär bis zum Ende der Erkrankung die Attribute (Leben, Mana, Stärke, Geschick), mit zunehmender Zeit immer schneller. Krankheiten wird man los, indem man entweder lang genug schläft, oder genügend Heilpflanzen oder Obst isst und Wasser trinkt.

Vergiftungen (zeigt sich durch einen Grünen Lebensbalken) sind deutlich kürzer, man verliert jedoch während der Vergiftung durchgehend Leben und kann dadurch auch sterben. Gegen Vergiftungen kann man entweder Gegengifte trinken oder Heilknospen essen, die die Vergiftung direkt beenden, oder man sitzt sie einfach aus und heilt sich währenddessen mit normalen Heiltränken o.Ä.

Gegen beide Zustände erlangt man im Laufe des Spiels Resistenzen, insbesondere, wenn man es überstanden hat und wieder geheilt ist. Gegen Ende hin sind diese so hoch, dass man fast gar nicht mehr krank wird und Vergiftungen nur noch wenige Sekunden dauern.

Gesinnung

In Xeres Rückkehr hat man eine Gesinnung (einsehbar über den Statusbildschirm). Es gibt 3 „Richtungen“, Böse, Neutral und Gut, mit verschiedenen Unterstufen. Die Gesinnung wird bestimmt durch das Verhältnis an erhaltenen Gesinnungspunkten für die 3 Götter Innos, Adanos und Beliar. (mehr Innospunkte -> gute Gesinnung etc). Gesinnungspunkte bekommt man für bestimmte Quests bzw. verschiedene Entscheidungen innerhalb von Quests, durch sonstige Handlungen (z.B Verbrechen begehen und dabei gesehen werden gibt Beliargesinnungspunkte, Banditen und Beliaranhänger verprügeln gibt Innosgesinnungspunkte etc) und durch Beten an den entsprechenden Schreinen. Die Gesinnung hat folgende Auswirkungen:

- Um sich einer Hauptgilde anschließen zu können, muss man eine bestimmte Gesinnung haben.Für Miliz und Feuermagier „Gut“, für Beliaranhänger „Böse“, und für Wassermagier neutral. Söldner haben keine Verbindung zu den Göttern. Auch viele der Nebengilden scheinen Göttern zugehörig zu sein, was sich jedoch nur in der Art der Gesinnungspunkte als Belohnung für deren Quests zeigt.

- **Gesinnungsbonus**: Je nach Gesinnung bekommt man temporär zu verschiedenen Umweltbedingungen einen Bonus auf Attribute (Leben, Mana, Rüstung, oder zusätzliche Erfahrung ist alles möglich, je nach Gilde und Gottheit). Bei guter Gesinnung bekommt man Tagsüber (08 bis 20 Uhr) bei Sonnenschein den Innosbonus, bei neutraler Gesinnung und Regenwetter den Adanosbonus und bei böser Gesinnung nachts (20-08 Uhr) den Beliarbonus. Wenn bzw. ob ein Bonus aktiv ist, das sieht man an einem Symbol oben rechts am Bildschirm. Wie hoch dieser Bonus ausfällt, ist von der Gesinnungsstufe abhängig (bei „gut“ bekommt man z.B. weniger Innosbonus, als mit „extrem gut“)

Beten

Am Innosschrein:

Das Beten am Innosschrein, funktioniert ähnlich wie im Original. Für 100 g spenden bekommt man einmal pro Tag +1 auf Stärke oder Geschick bis zu einer Grenze. Danach +3 Leben. Außerdem bekommt man +3 Innosgesinnungspunkte.

Am Adanosschrein:

Jedes mal wenn man 100 Goldstücke spendet, erhält man +200 Exp und 3 Adanosgesinnungspunkte. Man kann nur einmal täglich beten. Außerdem bekommt man für bestimmte Stufen der gespendeten Gesamtsumme verschiedene Boni. Die Zahl in Klammern gibt jeweils an wie oft man vom letzten Bonus aus gezählt noch 100 Goldstücke für den nächsten Bonus spenden muss (bei 50 die Werte 2x):

- (10) 1 LP
- (10) 10 Mana
- (10) 2000 Exp
- (10) 5 LP
- (10) 2% zu allen Kampffertigkeiten
- (15) 15 Mana
- (15) 10 LP
- (20) 15000 Exp
- (40) 5% zu allen Kampffertigkeiten

Kann gut sein, dass ich mich irgendwo verzählt habe, keine Garantie. XD

Am Beliarschrein:

Funktioniert ähnlich wie im Original, man kann permanente! Lebensenergie gegen Gold eintauschen. Auch hier bekommt man Beliargesinnungspunkte.

Feilschen bzw. Handelsgeschick:

Es gibt eine neue Fähigkeit namens Handelsgeschick. Diese kann man als Lehrling bei Mattheo, über bestimmte Quests und über erfolgreiches Feilschen (Dialogoption bei bestimmten Situationen) steigern. Höheres Handelsgeschick erhöht die Wahrscheinlichkeit, dass Feilschen erfolgreich ist. Immer, wenn das Handelsgeschick gesteigert wird, werden die Chancen neu ausgewürfelt. Man kann also, wenn man eine Feilschenoption nicht geschafft hat einen früheren Spielstand laden und zunächst irgendwo anders Handelsgeschick bekommen und es dann erneut probieren. Außerdem hat Handelsgeschick folgende Auswirkungen auf den Verkaufspreis bei Händlern:

- weniger als 30: 1-facher Verkaufspreis
- ab 30: 2-facher Verkaufspreis
- ab 50: 3-facher Verkaufspreis
- ab 75: 4-facher Verkaufspreis

Für den Anfang eines Spiels (bzw. später) Waffenfundorte der einzelnen Xeres Gebiete

(alles was als Waffe benutzt werden kann)

1 Zusatzarbeit von New Visitor/ Waffenfundorte in Khorinis.pdf

2 Zusatzarbeit von New Visitor/ Waffenfundorte in Relendel.pdf
3 Zusatzarbeit von New Visitor/ Waffenfundorte in Khorata.pdf
4 Zusatzarbeit von New Visitor/ Waffenfundorte in Jharkendar.pdf
5 Zusatzarbeit von New Visitor/ Waffenfundorte in Gelato.pdf
6 Zusatzarbeit von New Visitor/ Waffenfundorte in Tugetso.pdf *(Gildenwahl bedingt)*
7 Zusatzarbeit von New Visitor/ Waffenfundorte im Minental.pdf
8 Zusatzarbeit von New Visitor/ Waffenfundorte im Minental, Mine unter der königlichen Garde, *(Gildenwahlbedingt)*
9 Zusatzarbeit von New Visitor/ Waffenfundorte Tal des Wasserdrachen.pdf
10 Zusatzarbeit von New Visitor/ Waffenfundorte Trimedron.pdf
11 Zusatzarbeit von New Visitor/ Waffenfundorte in Patherion.pdf *(Gildenwahlbedingt)*
12 Zusatzarbeit von New Visitor/ Waffenfundorte in Irdorath.pdf

Nebengilden Bedingungen und Ansprechpartner:

Man kann sich in Xeres Rückkehr bis zu 4 Nebengilden anschließen. Aber nicht alle sind miteinander oder mit jeder Hauptgilde kombinierbar. Generell muss man für alle Nebengilden im zweiten Kapitel sein. Weiterhin gilt:

Altes Lager

Ansprechpartner: Thorus

Bedingungen: Nicht Mitglied der Banditen/Königlichen Garde/Söldner

Assassinen

Ansprechpartner: Amir (Zuhörer bei Vatras) nur nachts (22 - 8 Uhr)

Bedingungen: Nicht Mitglied der Miliz, min. 1 Verbrechen begangen (beliebig) und gesehen worden sein

Banditen

Ansprechpartner: Tom (sitzt meist auf Bank vor dem Hotel von Hanna)

Bedingungen: Nicht Mitglied der Miliz, min. 1 Verbrechen begangen (beliebig) und gesehen worden sein

Diebe

Ansprechpartner: Meldor

Bedingungen: Nicht Mitglied der Miliz

Jäger

Ansprechpartner: Dragomir

Bedingungen: -/-

Königliche Garde

Ansprechpartner: Ole

Bedingungen: Nicht Mitglied des Alten Lagers/Söldner

Piraten

Ansprechpartner: Greg

Bedingungen: -/-

Sumpflager

Ansprechpartner: Baal Namib

Bedingungen: Mit Lester gesprochen haben

Verwandlungsmagier

Ansprechpartner: Ferco

Bedingungen: -/-

Fundorte wichtiger Dinge:

Teleportrunen

- Xardas Turm in Khorinis: Truhe oben
- Xardas alter Turm im Minental: unten in einem offenen Kamin
- Hafenstadt: Jora
- Onars Hof: Bennet
- Taverne: Wirt Orlan
- Kloster: Gorax
- Sumpf: Fortuno
- Pass Minental: im Fass
- Pass Khorinis: am alten Karren
- Sonnenkreis: auf Altar
- Verwandlungsmagier: rechts auf Krempel
- Neues Lager: Thofeistos
- Altes Lager: Fisk
- Relendel Pass: links auf Gerümpel
- Relendel Moor: Ruine mit Lagerfeuer in der Ecke
- See in Relendel: am Ufer auf Stein Nähe Vincents Zelt
- Felsenfestung: ganz oben
- Waldläufer: hinter einem Holzstoß vor dem Höhleneingang Insertcode: itru_teleportwaldis

- Khorata: Daniel am Markt
- Relendel Räuber: hinter deren Zelt auf dem Boden
- Hofstaat: Kgl.Schloss im 1.Stock an der Wand
- Gelato_Dorf: Gestath, nachdem man ihm die Trophäen bringt
- Banditenlager, links neben der Beliar Statue bei dem Holzstapel
- Beliar Festung als schwarzer Novize bei Myxir

Eine bebilderte Übersicht über die Runenfundorte ist zu finden in **Zusatzarbeit von New Visitor/ Runen Fundorte erweitert.pdf**

Beliaraltäre

1. Xardas Turm in Khorinis, oben
2. Felsenfestung 1.Stock
3. Beliarfestung, in der Kapelle
4. Kanalisation Hafenstadt
5. Piraten Höhle bei den Feuerwaranen
6. Nahe Eremit in der Skeletthöhle
7. Banditen Wohnhöhle
8. Xardas alter Turm im Minental oben (mit Teleportrune zu erreichen)
9. Canyon ganz hinten im Orklager vor der Bibliothek
10. Versteckte Bibliothek in der Beliarfestung nach dem Irrgarten
11. Orkstadt auf dem Plateau rechts neben dem Tor
12. Gelato TP-Höhle
13. Versteckte Höhle links vor der alten Mine (Nur für Waldläufer über Teleporter)
14. Im Brunnen in Relendel (Nur für Diebesgilde)

Die 6 Cromaninbücher

1.Buch Nebelturm von unten, Skelettmagier im Inventar.
2.Buch Felsenfestung unten linker Raum von einem neu gespawnten Dämon
3.Buch Wasserhöhle (tauchen) im Fluss nördlich vom Alten Lager
4.Buch Sumpflager im Sumpf, etwas Hinter der verlassenen Hütte auf Podest.
Söldner müssen hier eine Questreihe machen:
->Orkschamane->Orkfriedhof->Lee->Friedhof->Xardas->
Dazu Spruchrolle für Orkfriedhof: Hl.Regen: Feuerregen + Untote vernichten Siegel brechen:

Reihenfolge die drei Siegel des Siegelbuchs brechen:

1. Das unbeschriebene Cromanin-Buch lesen
2. Zu Xardas (Burgfestung) gehen (2 Tage schlafen)
3. Steinkreis Lobart (es gibt Fächer in dem man das Buch reinlegen muss, hier ist es eine Grasnarbe in der Mitte des Steinkreise. Alle drei Hebel (Druckschalter) betätigen. *Es spawnen ca. 10 Paladin Geiste*

4. Steinkreis bei Sekob (am Steinsockel ist ein Fach). Alle drei Hebel (Druckschalter) betätigen. Es spawnt erster Schalter Eiswelle. Zweiter Schalter ein erdwachsener Gigant. Dritter Schalter ca. 8 Steinwächter.
5. Steinkreis im dunklen Wald (am Steinsockel ist ein Fach). Alle drei Hebel (Druckschalter) betätigen.
   1. Schalter es bebt
   2. Schalter es spawnen 12 Wurzelzwerge
   3. Schalter es spawnt automatisch Xardas
   Nach dem Gespräch automatisch zu Taverne

Held erwacht in der Taverne und ist von einem gierigen Gnom ausgeraubt.

Automatisch zu Xardas

-> Gnom-> Taverne-> NL Thofeistos -> Sumpfdrache-> 11Schuppen-> Rüstung

5.Buch Strand unter dem Nebelturm mit den Feuerwaranen, von Piratenkobold

6.Buch im Nebelturm beim Riddler

Die Plakate mit Steckbrief (Quest „Das große Schweigen“):

- Kloster rechts auf dem Boden beim Eingang
- Lobart am Hauseingang rechts auf dem Boden
- Bengars Hof links am Eingang
- Onars Hof, hinter Wolf
- Khorinis, bei Matteo vor dem Eingang
- Khorninis, beim Osttor am Marktplatz rechts
- Khorinis, bei der roten Laterne

Händler für Trophäen für das ULU MULU:

Trollhauer: Bosper, Gestath, Ursula
Sumpfhaizähne: Darrion, Lutero
Schattenläuferhorn: Bosper, Constantino, Fisk, Gestath, Scar, Ursula
Feuerzunge: Anna, Constantino, Cronos, Genn, Gorax, Isgaroth, Myxir, Sagitta

Gildenunabhängige Lehrer:

Stärke:

-Friedel (Khorata am Fluss) bis 200

Geschick:

- Diego (Hafenviertel in Khorinis) bis 200

Mana:

- Xardas und Fuego (in Khorata, Feuermagierhaus) bis 400?

Ein- und Zweihandkampf

- Wulfgar (Milizkaserne in Khorinis) bis 60
- Brendan (Gelato, nach der Quest „Auf der Rauen Schneide“) bis 100

Bogen:

- Cavalorn (Weg zwischen Xardas und Lobarts Hof in Khorinis oder Ausgrabungsstätte) bis 100

Armbrust:

- Ruga (Dragomirs Jägerlager bei Orlans Taverne) bis 50
- Den nach der Quest „Dens Problem“ ab Kapitel 3 am Schießstand in der Milizkaserne in Khorinis bis 60

Jagttalente:

- allgemeine Talente und für „kleine Tiere“: Dusty auf dem Weg von Lobarts Hof nach Khorinis
- Spezielle Tiere/Talente: Tarrok (Bergfestung), Torgan (Waldläuferlager Minental), Gestath (Gelato)
- (Minecrawler-) Zangen ziehen: Gor na Drak im Sumpflager im Minental
- Minecrawler Panzerplatten: Wolf auf Onars Hof

Diebestalente:

- Schlösserknacken: Diego
- Taschendiebstahl: bei Fingers nach „Neks Amulett“- Quest und nur für Diebesgilde- Mitglieder bei Cassia.
- Schleichen: Cavalorn , für Diebesgilde Mitglieder Jesper, bei Fingers nach „neks amulett“ quest.
- Akrobatik: Rengaru für Diebesgilde- Mitglieder, bei Fingers nach „Neks Amulett“- Quest oder bei Buster im Neuen Lager

Alchemie:

- Spruchrollen herstellen bei Ignaz in Khorinis
- Heil und Manatränke bei Constantino, Xardas, Ajax (nach 13 mal 6 Quest), Sagitta
- Permanente Tränke: Constantino, Sagitta, Xardas (alle ab Kapitel 4)
- Gifte herstellen: Assasinengilde Kamal

Mischgift (Man kann Glück haben und es funktioniert, wie es soll – kann aber auch Pech haben, dass rein gar nichts passiert. Stand 1.0.8),
Mischgift kann man erst herstellen, wenn man Mitglied der Assassinen (Magier) ist und gleichzeitig in der Hauptgilde der Schwarzmagier spielt.
Den Perk kann man aber vorher schon erlernen, wenn man die unterste Stufe (Gauner) bei den Assassinen erfolgreich abgeschlossen hat.

Die Quest Treffen der Magier unterhalb des Klosters (Teleportring von Xardas erhalten) muss aktiviert sein.

Orientierungswerte:
Stufe 54
Dämonenbeschwörer
Magiekreis 4
Beliars Avatar
Mana 445

Sollte man nicht den Assassinen beigetreten sein, bekommt man als Dämonenbeschwörer automatisch den Perk Mischgift ohne diesen zu lernen.

Trank der temporären Giftimmunität (wird zum Beispiel für die Aufgabe mit Griselda gebraucht)

Spezielle Talente:

– Schnelles Lernen (+1 LP pro Levelaufstieg): Cor Cadar für Mitglieder der Bruderschaft

– Geschickte Finger (Dietriche brechen nicht mehr so schnell ab): Diego (Schlösser knacken gelernt)

– Block durchbrechen (manchmal auch bei geblockten Nahkampfangriffen Schaden zufügen): Lester (Voraussetzung: mind. 50 Geschicklichkeit, mind. 30% 1H oder 2H Skill).

– Auf leisen Sohlen (Voraussetzung Schleichen gelernt, 15LP) in Relendel / Moor bei Wedge, kein Eintrag im Log

– Niederschlagen Morgahard Banditenlager 10LP (zugehörig) kein Eintrag im Log

– Meucheln bei den Assassinen als Krieger Karim 10LP kein Eintrag im Log

– Blutzapfen als Schwarzer Novize / Schwarzer Krieger / Dämonenritter bei Myxir

– Blutzapfen, wenn man in der Hauptgilde Wassermagier die Blutkult- Quest bekommt und mit Dämonenrüstung zum Blutkult geht. (Keine Innos,- Beliar und Adanos – Rüstung anhaben)

– Standhaftigkeit (man wird von Trollen und Golems etc. nicht mehr weggeschleudert): Gorn (Voraussetzung: mind. 60 Stärke und Geschick).

– Zweihänder als Einhänder führen (2H Waffen nutzen 1H Moveset): Gorn (Voraussetzung: mind. 120 Stärke, mind 50% 1H und 2H Skill, Ritter/Paladin, Orkjäger/Drachenjäger, Schwarzer Krieger/Dämonenritter oder Wasserkrieger/-hüter.

Zur Erklärung: Dieses Talent erlaubt es, 2H-Waffen mit dem (wohl besseren) 1H-Moveset zu verwenden. Für die Volltrefferchance bleibt der 2H Skill ausschlaggebend. Welches 1H-Moveset verwendet wird, hängt zwar aktuell noch vom 1H Skill ab, jedoch ist das wohl ein Fehler und es soll eigentlich das zum 2H-Skill äquivalente 1H-Moveset genutzt werden. Möglicherweise wird dies in einem späteren Patch angepasst. Als Beispiel: Mit 50% 1H

und 100% 2H Skill verwendet man (aktuell) das Stufe 2 (30-60%) 1H-Moveset auch wenn man eine 2H Waffe angelegt hat und jeder Schlag ist ein Volltreffer. Mit der geplanten Korrektur würde man in obigem Beispiel unabhängig vom 1H-Skill das Stufe 3 1H Moveset verwenden, da der 2H-Skill über 60% ist.

HINWEIS: Für die oben genannten Mindestanforderungen zählen auch temporäre Boni! Um beispielsweise den 2H-Skill zu lernen, reicht es 30% 1H zu lernen und dann einen Meisterdegen und Morgans Ring anzulegen, um auf die nötigen 50% zu kommen. Gleiches gilt auch für Stärke/Geschick und Boni durch Ringe/Amulette/Gürtel etc.

Lehrer für Magiekreise und Runenherstellung

Paladin:

Albert: Stufe 1 bis 4 (eigentlich bis 6 - Stufe 6) ohne Magie, jeweils Kampf- und Heilrune, Stufe 6 brachte mir früher nichts, da diese zu spät kam.

Stufe 1: Heiliger Pfeil, Heiliges Licht (bekommt man am Anfang gratis), kleine Wundheilung

Stufe 2: Böses vertreiben, mittlere Wundheilung

Stufe 3: Böses vernichten, große Wundheilung

Wassermagier

Vatras: Magiekreise 1 bis 6

Nefarius: Lehrer für die Runenherstellung

Feuernovize/Magier

Marduk: Magiekreise 1 bis 6

Ulthar: Lehrer für die Runenherstellung Kreis 1 bis 6

Parlan: Steigerung der magischen Kraft bis 100

Pyrokar: Steigerung der magischen Kraft bis 400 ?
Talamon: Aufnahme Ordenspriester, Verbesserung der Novizen- und Magierroben

Schwarzmagier:

Karras: Magiekreise 1 bis 6

Andokai: Lehrer für die Runenherstellung bis Magiekreis 6

Xardas: Steigerung der magischen Kraft bis 400 ?,
Lehrer für Alchemie (Mana, Geschick, Stärke und Leben – je 20 LP)

Verwandlungsmagier

Keine Angabe, da ich zu dem Zeitpunkt meistens schon 2 Magiekreise hatte.

Gelato

Thys: Keine Angabe, da ich zu dem Zeitpunkt meistens schon 2 Magiekreise hatte.

Wichtiger Hinweis!

Questitems dürfen erst nach erfolgreichem Abschluss einer Questreihe in einer selbstgewählte Truhe auslagert werden. Sonst kann es dazu führen, dass ein Quest nicht erfolgreich abgeschlossen werden kann.

Einige Quests benötigen eine <u>bestimmte Anzahl</u> von Quest-Item.

Hat man davon 2 oder mehrere, funktioniert die Quest Abgabe nicht. Man sollte dann in einer selbstgewählten Auslagerungstruhe die Überzahl ablegen.

Nach dem Questerfolg, kann man diese dann ja wieder an sich nehmen und verkaufen.

Zusatzarbeit von New Visitor_

Eigenes Teleportsystem in Gelato

Zusatzarbeit von New Visitor/ Plattform interner Teleporter in Gelato.pdf

Weg zum Beliarschrein in Gelato

Zusatzarbeit von New Visitor/ Weg zum Teleporter Beliarschrein Gelato.pdf

Questrelevante Orte und Pflanzenstandorte

Hinweis: In erster Linie geht es um folgende Pflanzen: Fliegenpilze, Harpyienkralle, Heilknospen, Salzwassersprießling, Snapperkraut, Zwillingsdorn.

Tugettso: Fungo, Menduluskraut, Mithrida, Piante, Ponzola, Verena, Kronstöckel, Goblinbeere und Drachenwurzel

1. Zusatzarbeit von New Visitor/ Pflanzenstandorte in Khorinis.pdf
2. Zusatzarbeit von New Visitor/ Questrelevante Orte und Pflanzenstandorte in Relendel.pdf
3. Zusatzarbeit von New Visitor/ Questrelevante Orte und Pflanzenstandorte in Jharkendar.pdf
4. Zusatzarbeit von New Visitor/ Verwandlungsmagier Quest Tod von Dean und Pflanzen.pdf
5. Zusatzarbeit von New Visitor/ Verwandlungsmagier Quest Vergiftung Faice.pdf (Gildenwahlbedingt)
6. Zusatzarbeit von New Visitor/ Questrelevante Orte und Pflanzenstandorte im Minental
7. Zusatzarbeit von New Visitor/ Insel des Erfinders Cor Kolam.pdf (Gildenwahlbedingt)

Questrelevante Orte

1. Zusatzarbeit von New Visitor/ Questrelevante Orte in Khorinis
2. Zusatzarbeit von New Visitor/ Questrelevante Orte und Pflanzenstandorte in Relendel.pdf
3. Zusatzarbeit von New Visitor/ Questrelevante Orte und Pflanzenstandorte in Jharkendar.pdf
4. Zusatzarbeit von New Visitor/ Questrelevante Orte in Gelato.pdf
5. Zusatzarbeit von New Visitor/ Wichtige Orte in Gelato erw.pdf
6. Zusatzarbeit von New Visitor/ Questrelevante Orte und Pflanzenstandorte im Minental
7. Zusatzarbeit von New Visitor/ Wichtige Orte in Patherion.pdf (Gildenwahlbedingt)
8. Zusatzarbeit von New Visitor/ Insel des Erfinders Cor Kolam.pdf (Gildenwahlbedingt)

Besonderes

1. Zusatzarbeit von New Visitor/ Baupläne.pdf

2 Zusatzarbeit von New Visitor/ Besondere Items.pdf
3 Zusatzarbeit von New Visitor/ Besondere Schriftrollen, Zettel.pdf
4 Zusatzarbeit von New Visitor/ Besondere Spruchrollen.pdf
5 Zusatzarbeit von New Visitor/ Hinweise als Kampfmagier.pdf
6 Zusatzarbeit von New Visitor/ Pulte und Schriften.pdf
7 Zusatzarbeit von New Visitor/ Rezepte.pdf
8 Zusatzarbeit von New Visitor/ Ringe und Amulette.pdf
9 Zusatzarbeit von New Visitor/ Spruchrollen.pdf
10 Zusatzarbeit von New Visitor/ Werte für Tränke und deren Verwendung.pdf

Preise

1 Zusatzarbeit von New Visitor/ Preise Alchemie.pdf
2 Zusatzarbeit von New Visitor/ Preise Jagdtrophäen erw.pdf
3 Zusatzarbeit von New Visitor/ Preise Kurz-und Alltagswaren.pdf
4 Zusatzarbeit von New Visitor/ Preise Pflanzen und Nahrung.pdf
5 Zusatzarbeit von New Visitor/ Preise Schmiede erw.pdf
6 Zusatzarbeit von New Visitor/ Preise Waffen.pdf
7 Zusatzarbeit von New Visitor/ Werte für Pflanzen und Nahrungsmittel.pdf
8 Zusatzarbeit von New Visitor/ Werte für Tränke und deren Verwendung.pdf

Besondere Hinweise zu einigen kniffligen Quests usw.

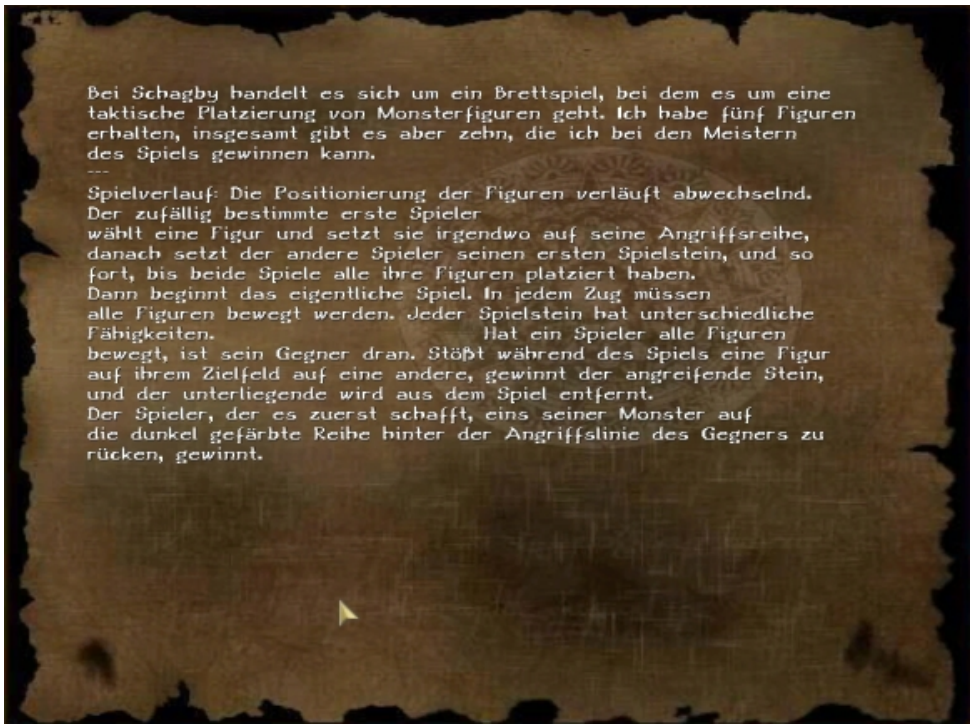
1 Zusatzarbeit von New Visitor/ Absturzstellen in Tugettso.so
2 Zusatzarbeit von New Visitor/ Blutkult.pdf
3 Zusatzarbeit von New Visitor/ Daemonenbeschwoerer in Gelato unblutiger Kampf.pdf
4 Zusatzarbeit von New Visitor/ Das Spiel Schagby.pdf
5 Zusatzarbeit von New Visitor/ Der Weg zu Argez in Jharkendar geaendert.pdf
6 Zusatzarbeit von New Visitor/ Goblinplage Tugettso geaendert.pdf
7 Zusatzarbeit von New Visitor/ Hinweise als Kampfmagier.pdf
8 Zusatzarbeit von New Visitor/ Insel des Erfinders Cor Kolam.pdf
9 Zusatzarbeit von New Visitor/ Insel der Zeremonie Stätte Trimedron.pdf
11 Zusatzarbeit von New Visitor/ Meine Spielstrategie für den Anfang.pdf
12 Zusatzarbeit von New Visitor/ Patherion Quests.pdf
13 Zusatzarbeit von New Visitor/ Pennerquest – Runenzauber.pdf
14 Zusatzarbeit von New Visitor/ Pennerquest – Vater.pdf
15 Zusatzarbeit von New Visitor/ Pennerquest Bürger von Khorata
16 Zusatzarbeit von New Visitor/ Pennerquest Endres Verschwinden- Juliana
17 Zusatzarbeit von New Visitor/ Relendel Der Hofstaat.pdf
18 Zusatzarbeit von New Visitor/ Sumpfechsenquest Anfang bebildert.pdf
19 Zusatzarbeit von New Visitor/ Tugettso Die Pruefung.pdf
20 Zusatzarbeit von New Visitor/ Überfall auf Zuris
21 Zusatzarbeit von New Visitor/ Verwandlungsmagier Quest Der Kopflose Nick.pdf
22 Zusatzarbeit von New Visitor/ Verwandlungsmagier Quest Tod von Dean und Pflanzen.pdf
23 Zusatzarbeit von New Visitor/ Verwandlungsmagier Quest Vergiftung Faice.pdf
24 Zusatzarbeit von New Visitor/ Weg Relendel Lurkereier.pdf

25 Zusatzarbeit von New Visitor/ Weg zum Tempelportal in Gelato.pdf
26 Zusatzarbeit von New Visitor/ Weg in das alte Lager in Khorinis.pdf
27 Zusatzarbeit von New Visitor/ Weg zum Teleporter Beliarschrein Gelato
28 Zusatzarbeit von New Visitor/ Zettel Nebengilde Altes Lager.pdf
29 Zusatzarbeit von New Visitor/ Zettelaufgaben von der Anschlagtafel.pdf

Interaktives Spiel Schagby im Spiel Xeres Rückkehr

Das Spiel wird gestartet in Khorata bei Rüdiger (Spielleiter)

siehe auch Zusatzarbeit von New Visitor/Das Spiel Schagby.pdf



Hinweis!

Also, jede Figur antippen. Die Blutfliege ist ganz links außen oben, kann man übersehen im Anfangsspiel. Also schrittweise Figur antippen, danach auf ein Feld der helleren Leiste unten bei Dir ein Karo antippen und die Figur erscheint. Für jede andere dasselbe. Ich habe Dir den Save geschickt, welcher aus Deinem resultiert und ich habe das Spiel in diesem verloren. Du kannst 3 Mal gegen ihn spielen und gewinnen. Danach kein Gold, nur noch spielen.

Es gibt folgende Spielleiter:

- Kneipe Khorata (Spielstart Rüdiger)
- Kneipe Thekla/Onars Hof (2. Anlaufstelle)
- Taverne „zur toten Harpyie“ Khorinis (Endspielleiter ?)
- Taverne Hafen „zum einbeinigen Klabauter“ (Khorinis Stadt)
- Taverne „zur fröhlichen Mastsau“ (Khorinis Stadt)
- Kneipe Neues Lager im Minental (bei Siles)

Spezielle Ausrüstungsgegenstände:

Set der Ehre:

Das Set der Ehre besteht aus zwei Ringen, einem Amulett und einem Gürtel. Jedes Teil gibt einen Bonus von 2% auf erhaltene Erfahrung, wenn es getragen wird. Trägt man alle Teile gleichzeitig, verdoppelt sich der Gesamtbonus von 8% auf 16%.

- **Rechter Ring der Ehre**: In einer Höhle in Relendel, auf dem Weg zum Moor führt rechts an der Felswandein Pfad zu der Höhle

- **Linker Ring der Ehre**: In einer versteckten Höhle in Khorinis, bewacht von einem Minotaurus. Die Höhle erreicht man durch Tauchen am Ende des Flusses, der unter dem Kloster in Richtung Sonnenkreis fließt. (In der Nähe der Schattenläuferhöhle, dort muss man tauchen an der Felswand und kommt darüber in eine Höhle)

- **Halskette der Ehre**: bekommt man von Anselm in Khorata als Questbelohnung

- **Gürtel der Ehre**: in Relendel, am Grund innerhalb einer Art versunkene Hütte eines Sees vor der Stadt (der kleine, dunkle See zwischen dem See mit dem Wasserfall und der verlassenen Scheune, wo man vonCirio während der Quest „Problem mit den Ratten“ hingeführt wird, wenn man aus dem Stadttor kommt, links gehen), drauf tauchen zum aufheben.

Set: Gewalt des Kämpfers:

Besteht aus 2 Ringen. Wenn man zwei Ringe des Sets gleichzeitig trägt (auch zweimal den gleichen!) bekommt man einen Bonus von 10% auf Ein-und Zweihandkampf. Man muss die Baupläne finden, und die Ringe dann an einem Amboss herstellen:

- **Bauplan Rechter Ring der Stärke** (+10 Stärke):

Fundort: Jharkendar, in der Truhe im zerstörten Haus vor Quarhodrons Grab
Bestandteile: 1 Metallblock, 1 Horn eines Drachensnappers, 2 Knochen eines Goblins

- **Bauplan Linker Ring des Hiebes** (+10 Leben):

Fundort: Jharkendar, in der Truhe in der Ruine, die Argez als Schlafplatz dient
Bestandteile: 1 Metallblock, 1 Trank der Geschwindigkeit, 2 Lurkerklaue

Set: Gewandheit des Schützen:

Besteht aus 2 Ringen. Wenn man zwei Ringe des Sets gleichzeitig trägt (auch zweimal den gleichen!) bekommt man einen Bonus von 10% auf Bogen und Armbrustskill. Man muss die Baupläne finden, und die Ringe dann an einem Amboss herstellen:

- **Bauplan: Rechter Ring der Gewandheit** (+10 Geschick)

Fundort: in der Truhe in der Hütte des Eremiten
Bestandteile: 1 Metallblock, 1 Horn eines Drachensnappers, 2 Knochen eines Goblins

- **Bauplan linker Ring der Ausdaue**r (+10 Leben):

Fundort: Truhe in Ruine vom Teleportmittelpunkt Richtung Sumpf
Bestandteile: 1 Metallblock, 1 Trank der Geschwindigkeit, 2 Flügel

Set: Adanos‘ Gleichgewicht:

Besteht aus Ring und Amulett. Wenn man zwei Teile des Sets gleichzeitig trägt (auch zweimal den gleichen!) bekommt man einen Bonus von 20 Leben und 30 Mana. Man muss die Baupläne finden, und die Teile dann an einem Amboss herstellen:

- B**auplan: Adanos Amulett des Nebels** (+20 Leben, +10 Mana):

Fundort: im Adanostempel in Jharkendar, ganz am Ende vor dem Teleporter zurück, in der Truhe
Bestandteile: 1 Metallblock, 1 Goldbrocken, 1 Erzbrocken, 2 Aquamarin, 1 Spruchrolle Eiswelle

- **Bauplan: Adanos Ring des Wassers** (+10 Mana)

Fundort: Wassernovize exlusiv: Questbelohnung für „Verfluchter Novize“
Bestandteile: 1 Metallblock, 1 Erzbrocken, 2 Aquamarin, 1 Herz eines Eisgolems

Set: Wolfsbündnis:

Besteht aus 2 Ringen. Wenn man zwei Ringe des Sets gleichzeitig trägt (auch zweimal den gleichen!) bekommt man einen Bonus von 10 auf Leben und Mana. Man muss die Baupläne finden, und die Ringe dann an einem Amboss herstellen:

- B**auplan: Wolfsring der Rüstung** (Schutz vor Waffen und Pfeilen +3)

Fundort: als Belohnung für die Quest "Dragomirs Jagdgebiete" von Dragomir (Aufnahmequest Jäger)
Bestandteile: 1 Metallblock, 4 Wolfsfell

- **Bauplan: Wolfsring des Lebens** (+10 Lebensenergie)

Fundort: Jäger exclusiv: als Belohnung für die Quest "Information für Torgan“ von Torgan
Bestandteile: 1 Metallblock, 4 Zähne

Ringe und Amulette

(Info zu diesen) Zusatzarbeit von New Visitor/ Ringe und Amulette.pdf

Gürtel und andere magische Sachen

(Info zu diesen) Zusatzarbeit von New Visitor/ Gürtel und andere magische Sachen.pdf

Baupläne: Verbesserte Erzschwerter

Mit den folgenden Bauplänen können Erzschwerter (selbstgeschmiedete, sowie gefundene wie z.B der Orkschlächter) verbessert werden und erhalten dadurch einen Schadensbonus von 10. Man muss die Baupläne finden, und dann das Erzschwert am Amboss verbessern.

- **Bauplan: Erzschwert des Versengens**

Fundort: in der Höhle bei der Pyramide/Ausgrabungsstätte in Khorinis
Bestandteile: Feuerballrune, 10/15 Erzbrocken

- **Bauplan: Erzschwert des Wasserhiebes**

Fundort: **Söldner exklusiv**: vom Wasserkrieger Everaldo im Verlauf der Quest "Bote für Engardo"
Bestandteile: Wasserfaustrune, 10/15 Erzbrocken

Schläfermaske:

In Jharkendar im Tal ist in den Ruinen hinter der zerstörten Brücke (wo man den magischen Bogen findet) eine Teleportspruchrolle zu finden. Diese kann man verwenden, sobald man ein bestimmtes Level erreicht hat. Der Zielort ist ein kleines Tal, in dem es von Drachensnappern wimmelt. Tötet man alle, öffnet sich eine Tür und man kann dort die Schläfermaske finden (Helm, +50/50/30/20 auf die Schutzwerte). Geht man wieder aus der Höhle heraus, wird man zurückteleportiert.

Drachensnapperbogen:

Man kann bei Gestath in Gelato, nachdem man ihm seine Trophäen gebracht hat, den Bauplan für einen Drachensnapperbogen kaufen. Für diesen benötigt man einen Jagdbogen, zwei Hörner eines Drachensnappers, drei Äste und eine Drachensnappersehne. Die Sehne bekommt man von Wütar in Gelato, entweder, indem man ihn nach Hinweis von Gestath danach fragt, oder indem man ihn umhaut aus seinem Inventar. Wenn man den Bauplan gelesen und alle Zutaten hat, kann man den Bogen an einer Werkbank herstellen. Der Bogen macht 77 Schaden, benötigt 70 Geschick und gibt einen Bonus von 20% auf Bogenschießen- Skill.

(Anmerkung: Bisher konnte man Wütar nicht so fragen. Möglichkeit: man schläft mit seiner Frau [man wird durch sie verführt] und Wütar erscheint und es kommt zum Kampf. In der Regel hat er 2 Snappersehnen im Inventar, mit Glück kann man aber auch schon einmal 4 erhalten. Seine Frau und er sprechen anschließend nicht mehr mit einem.)

Drachensnapperbogen:

Einziger Bogen mit einer Reichweite von 35m, somit der wirkungsvollste Bogen (Hochskillen auf Bogenschießen-Skill 80% +20% Bogen Talent Bonus und Geschick mindesten 180 DEX wirkungsvollste Waffe. Drei Schuss mit Schmetterpfeile und ein Troll war einmal. Der

effektivste Bogen, da man aus 35 Meter Entfernung schießen kann (Snapper sind sehr schnell)

Geisterbogen:

In der Höhle/Mine in Gelato, in der der Geist ist, der die Quest „Gebunden und Ruhelos“ vergibt, findet man ganz am Ende im letzten Raum den Geisterbogen auf dem Boden. Dieser macht 120 DMG, benötigt 120 Geschick und verursacht 50% mehr Schaden gegen Untote.

(Siehe auch Zusatzarbeit von New Visitor/Wichtige Orte in Gelato erw.pdf. Hilfe zum finden des Standortes sie Zusatzarbeit von New Visitor/Gelato Eiswelt.pdf gemeinsam mit der Karte in Thys seinem Haus (Position des Helden wird angezeigt.)

Geisterrüstung

Im Inventar des brennenden Fremden, den man während der Quest „Durch Flammen Gift und Blut“ ab dem 4. Kapitel im Moor von Relendel töten muss, findet man die Geisterrüstung. Diese hat die Schutzwerte: 130/130/170/170. Man kann theoretisch auch schon im 2. Kapitel an diese Rüstung kommen, wenn man weiß, dass man alle Ausrüstungsgegenstände ablegen muss, um nicht von dem Blitz am Eingang der Höhle getroffen zu werden. Allerdings ist diese Rüstung viel zu stark zu diesem Zeitpunkt und könnte das Spiel langweilig machen.

Anmerkung: Dort kommt man nur gefahrlos rein, wenn man am Anfang ohne angelegte Waffen rein geht.

Man kann somit erst einmal den Sarg plündern. Später mit Hilfe von Verwandlungsspruchrollen. Sonst wird man vom Blitz getroffen.

Runen- Fundorte:

In Xeres Rückkehr kann man folgende (fertige) Runen finden. Dies ist interessant für insbesondere Feuer/Wasser und Schwarzmagier, da man so die Lernpunkte für das Erlernen der Runen sparen kann. Auch für Wasser-/Schwarze Krieger ist das interessant, da diese auch die ersten beiden Kreise der Magie lernen können.

Feuerball (Kreis 2):

Stellt Milten für den Helden im Rahmen der Quest „Meisterprüfung für Marduk“ her.

Wenn man sich nicht den Feuermagiern anschließen will, kann man die Quest einfach nicht beenden und die Rune so behalten. Als Feuermagier bekommt man sie von Marduk als Questbelohnung später wieder.

Leichte Wunden Heilen (Kreis 1):

Findet man am Pass zum Minental in Khorinis auf den „Steinen“ nahe den Paladinen, die den Pass bewachen.

Mittlere Wunden Heilen (Kreis 3):

Findet man in Jharkendar in der Mine am Ende des Canyons.

Eispfeil (Kreis 2):

Im Minental in einer Höhle mit vielen Goblinskeletten zwischen dem Alten Lager und der Kreuzung Bergfestung/Sumpflager. (Die Höhle ist hinter einer Brücke).

Feuerpfeil (Kreis 1):

Im Minental in einer Höhle südlich des alten Lagers. Man geht vor dem Eingang zum Orkgebiet (Palisade mit zwei Gardisten) links an der Felswand entlang und muss dort hochklettern.

Wasserfaust (Kreis 4)

2 mal zu finden: Im Minental auf dem Podest vor dem Eingang zur Gruft beim Stonehenge. Eine Weitere Wasserfaustrune findet man in Tugettso oberhalb der Tür von Genns Hütte.

Großer Feuerball (Kreis 4) und großer Feuersturm (Kreis 5)

NUR ALS FEUERMAGIER:

Als Belohnung von Hyglas nach der Quest „Feuersbrunst am großen See“, wenn man ihn nach Abschluss in Khorinis im Hafenviertel antrifft.

Untoter Sumpfhai beschwören (Kreis 2)

NUR ALS SCHWARZER NOVIZE: Belohnung von Karras, wenn man ihm während der Quest „Aufnahme Bruderschaft“ den aufgeladenen Stein bringt.

Respawn:

Wenn ihr die Maximal EXP erbeuten wollt pro Kapitel, dann schlachtet alles Mögliche ab, was ihr finden könnt. Nach jedem Kapitel- Übergang sind an einigen Stelle neue und stärkere Gegner, die wieder mehr EXP einbringen als vorher. Es lohnt sich also, alles abzusuchen, was Gegner angeht. Zwei Beispiele dafür:

Bei dem kleinen Lager, wo Pepe einen im ersten Kapitel hinschickt, um die Wölfe zu töten, sind im späteren Verlauf die Großen Keiler.

Beispiel zwei: Im Tal bei „Dexters Turm“ (Original Spiel) sind hinten zwei Trolle. Später, sind es Schwarze Trolle.

Erol:

Sammelt die volle Summe von Münzen (100) um die Maximal Exp raus zu holen und +3 Handelsgeschick dazu zu bekommen.

Der Gebrauch von Herzen, Gebrauch wie Rune oder Spruchrolle

- Das Herz eines Feuergolems, wirkt wie die Rune/Spruchrolle Großer Feuerball (man muss kein Magier sein)
- Das Herz eines Eisgolems, wirkt wie die Rune/Spruchrolle Eisblock (man muss kein Magier sein)
- Das Herz des Steingolems, wirkt wie die Rune/Spruchrolle Windfaust (man muss kein Magier sein)
- Das Herz eines Sumpfgolems, wirkt wie die Rune/Spruchrolle Geysir (man muss kein Magier sein)

Fähigkeit von Verwandlungsmagier mit Tieren reden

Es gibt ein Tier, bei dem es funktioniert. Man muss in Relendel versuchen, dass Rotkäppchen überlebt, und das solange, bis man von den Verwandlungsmagier die Fähigkeit erhält, mit Tieren zu sprechen. Man kann mit dem Bösen Wolf reden. Hat man dieses bis dahin schon erlegt, gibt es keine weitere Möglichkeit dazu.

Kapitel 1

Hauptaufgaben und zugehörige Nebenaufgaben

SCHLÄFERTEMPEL

Der Anfang:

Man wacht im Schläfertempel auf und bemerkt, dass man zu einem Zombie geworden ist, doch hat man zum Glück durch die magische Erzrüstung seinen Verstand behalten. Gleich in der Nähe trifft man auf den Geist Cor Kaloms, welcher sich sehr über den Zustand des Helden freut. Man macht sich nun auf die Suche nach einem Ausgang und findet auf der Plattform, auf welcher damals Xardas auf den Held gewartet hat, eine Teleportspruchrolle und eine Nachricht.

Leider verfügt man als Zombie nicht über die nötige magische Befähigung, um den Zauber zu nutzen, und so muss man erst einen Weg finden, zu seinem menschlichen Dasein zurückzukehren. Dafür benötigt man das Buch "Macht antiker Kriegsführung" und eine Heilrune, welche man in den Gängen auf dieser Ebene findet. Hat man das Buch gelesen, so erhält man eine Formel, durch deren Lesen man, sofern man die Heilrune und die magische Erzrüstung hat, wieder zu einem normalen Menschen wird. Jetzt kann man die Spruchrolle benutzen und gelangt zu Xardas in Khorinis, welcher einen sofort überrascht anspricht

(100 Erfahrung).

Optional kann man auch noch einmal mit Cor Kalom sprechen, bevor man den Tempel verlässt (200 Erfahrung), dann sollte man aber schnell sein ;)

Belohnungen: 100 - 300 Exp

KHORINIS

Aufnahme Hauptgilde von Xardas

Man muss sich einer der 5 Hauptgilden Miliz, Söldner, Feuermagier, Wassermagier/Krieger oder Schwarzmagier/Krieger anschließen. Siehe dazu die jeweiligen Aufnahmequests. Sobald man bei einer Gilde Mitglied ist,wird man von Xardas zu den Wassermagiern bzw. Saturas geschickt.

Belohnung: -

Der Dunkle Pilger

- Dunkler Pilger automatisch ab einer bestimmten Nähe (auf dem Pfad runter zu Cavalorn)

Cavalorn berichtet, diesen dunklen Pilger nicht gesehen zu haben. Geht weiter und man erfährt auf Lobarts Hof (Maleth), das er Richtung Stadt gegangen sei. Von Parlaf, der Wache am Südtor, bekommt man keine Informationen. Geht zum Nordtor zu Mika, er erzählt das der Pilger Richtung Akils Hof oder Taverne gegangen ist. (+100 Exp)

Achtung: Bei Akil, eröffnet sich sogleich eine weitere Aufgabe, die auf Zeit ist.

Nichtschaffen der Aufgabe ist nicht tragisch, es eröffnen sich somit andere Aufgaben! Man braucht aber die Information von Akils Hof. Diese bringt einen weiter zu Orlan. Orlan berichtet, dass der Dunkle Pilger Richtung See, Großen Bauernhof, Sekobs Hof gegangen ist. Als letztes muss man zu Erol gehen, der einem mitteilt, wo der dunkle Pilger zu finden ist. Zu finden, wenn alle Informationen vorhanden sind, hinter Sekobs Hof beim Friedhof.

Belohnung: 400 Exp für die Suche der Informationen

Bürger der Stadt

- aktiviert sich nachdem man mit einem Meister gesprochen hat, um ins obere Viertel zu gelangen

Werde bei einem der fünf ein Lehrling. Matteo, Thorben, Bosper, Constantino oder Harald. Dazu muss man von jedem der 5 Meister eine Quest bzw. Testaufgabe erfüllen. Dann kann man sich aussuchen, wo man Lehrling werden will.

Belohnung: -

Felle für Bosper von Bosper
(Testaufgabe von Bosper)

Die Aufgabe besteht darin, Bosper acht Wolfsfelle zu bringen.

Belohnung: 200 Exp, 80 Gold

Thorbens Statue von Thorben
(Testaufgabe von Thorben)

Geht zu Lehmar, dem Geldverleiher, und fragt nach der Innos- Statue. Lehmar rückt diese nur gegen 100 Gold raus. Habt ihr die erhalten, bringt die zu Thorben.

Belohnung: 200 Exp

Stahl für Harad von Harad
(Testaufgabe von Harad)

Für Harad heißt es, sich auf das Paladinschiff zu mogeln. Er möchte um jeden Preis sein Stahlpaket zurückerhalten. Es befindet sich unten im Hafen. Lauft am Ende rechts an dem Bordel vorbei, an den ganzen Paladinen usw. und man kommt zum Schiff. Klettert dort an dem Kran hoch, lauft diesen ein Stück nach oben und springt an Bord. Geht unter Deck ins Lager, um dort das Paket zu finden. Bringt dies nun zu Harad.

Belohnung: 200 Exp, 100 Gold

Zutaten für Constantino von Constantino
(Testaufgabe von Constantino, aktiviert sich nur, wenn man dran bleibt, bei ihm unbedingt zu lernen)

Besorgt die Zutaten, die auf der Liste stehen:

2 x Starkes Mincrawler Secret, 4 x Sumpfkrautpflanzen, 1 x Zwillingsdorn, 1 x Blutfliegenstachel

Das Minecrawlerei bekommt man von Milten, der sich im Kloster befindet. Sucht nun einen Alchemietisch auf, um das Sekret aus dem Ei zu erhalten. Geht nun mit allen Zutaten zu Constantino.

Ergänzung: Geht jetzt wohl auch, ohne das Sekret zu gewinnen, Constantino meckert zwar, dass amn wohl zu faul sei, aber er nimmt auch das Ei selbst entgegen.

Belohnung: 400 Exp, 400 Gold

Matteos Flugblätter von Matteo
(Test Aufgabe von Matteo)

Verteile 20 Flugblätter unter den Bürgern von Khorinis. (Unterstadt + Hafen)

Belohnung: 200 Exp, 100 Gold

Lance

(Brief von Xardas besitzen, Ausgrabungsstätte)

Zeigt ihm den Brief von Xardas.

Belohnung: 100 Exp

Dunkle Magie von Saturas

(Ausgrabungsstätte, Argez muss in der Stadt sein)

Vor den Stadtmauern gab es eine schwere magische Anomalie. Geht mit dem Amulett des Unsichtbaren an die Stelle, wo Argez den Zombie getötet hatte. Geht nun zurück zu Saturas, sobald die Rückblendung beendet ist.

Belohnung: 250 Exp

Argez von Argez

(Erst mal mit Argez gesprochen haben)

Argez möchte in die Stadt, wurde aber von Garond gehindert. Von Garond erfährt man, warum Argez nicht eingelassen wird. Lord Andre schreitet ein, und man soll ihm folgen. In der Kaserne, erhält man die Erlaubnis, mit Argez durch das Nordtor zu kommen. Wenn

man später zu Xardas geht, erwähnt er, das ein gewisser Argez auf dem Weg nach Khorinis ist. Gebt Xardas Bescheid, das ihr Argez bereits kennt und bekommt noch etwas dafür. Sobald ihr einer Gilde angeschlossen seit und alles fertig habt, geht zurück zu Xardas, er gibt ein euch Schreiben mit, um bei den Wassermagiern zu helfen.

Saturas möchte mit Argez reden. Er gibt einen auch noch eine Spruchrolle mit, so dass man den Weg nicht zurücklaufen muss. Geht nun zu Argez, überredet ihn, mit euch zu kommen zu Saturas. Nutzt nun die Schriftrolle und sprecht mit Saturas, sobald die Szene zwischen Saturas und Argez beendet ist.

Belohnung: 100 Exp

Das Portal von Saturas

(Erste mal sprechen mit Saturas, Ausgrabungsstätte)

Saturas bestätigt, dass es ein Portal gibt. Er gibt auch die Erlaubnis mitzugehen, sobald das Portal funktionsfähig ist. Zugleich schickt Saturas einen zu Nefarius, um in Erfahrung zu bringen, ob es neue Informationen gibt. Diese gibt es erst wenn die Aufgaben "Dunkle Magie" und "Argez" beendet sind.

Man wird nochmal zu Nefarius geschickt, der dann etwas Neues weiß. Er erzählt von einem Ring, der in vier Teile geteilt wurde. Nach einer Katastrophe in Jharkendar sind vier Erbauer entkommen, die den Schlüssel zerbrachen und je ein Teil mit sich nahmen. Über das erste Teil, erfährt man mehr, wenn man zum Stadthalter geht. Das zweite befindet sich Richtung Minental. Das dritte befindet sich irgendwo im Norden. Das vierte befindet sich wohl in den Händen von Onar.

Bevor ihr nun los geht, macht einen kurzen Abstecher zu Merdarion. Merdarion gibt euch einen Schlüssel mit, um die Teleporter zu testen. Sucht Merdarion erneut auf, sobald alle Teleporter mindestens einmal verwendet worden sind.

Ein Ornamentteil, befindet sich Richtung Minental. Vor dem Eingang zum Minental steht Gaan und erzählt von seiner Beute. Er kommt an sein Fleisch nicht heran, da wilde Snapper aufgetaucht sind. Sobald die erledigt sind, kommt Gaan und holt sich sein Fleisch. Zusätzlich findet er in einem Scavangermagen das Ornamentteil und überlässt es Euch.

Ein weiteres Ornamentteil, befindet sich in den Händen von Onar. Onar gibt zu, das er es besitzt, aber nicht verraten wird, wo es sich befindet. Man muss nun die Kisten durchsuchen, sich aber nicht erwischen lassen. Es befindet sich oben, von Onars Raum aus gesehen rechts die einzelne Kiste.

Das nächste Teil, befindet sich weit im Norden. Damit ist der Sonnenkreis gemeint. Sucht das Ornamentteil beim Steinkreis. Es liegt unter einem Farn.

Für das letzte Teil erfährt man über den Stadthalter, wo es sich befindet. Es ist irgendwo in Relendel. Geht nun zu Anselm, der etwas verlangt. 2000 Gold, 1000 Gold über Feilschen oder man ist Bürger von Khorata. Als Bürger von Khorata erhält man die Information, ohne

ein Goldstück zu zahlen. Es befindet sich westlich von Khorata (links dem Weg folgen vom Pass aus) bei einem verbrannten Haus.

Geht nun mit allen vier Ornamentstücken zu Nefarius. Nefarius schickt einen noch zu Riordian, und man erfährt etwas über die Sprache der Erbauer. Geht anschließend nochmal zu Nefarius, um die Aufgabe zu beenden.

Belohnung: 800 Exp, 1000 Gold, Komplettes Ornament

Aktiviert am Schalter mit dem Ornament das Portal, um nach Jharkendar zu gelangen. Sobald ihr in Jharkendar ankommt, startet Kapitel 2

Hauptgilden

Feuermagier

Aufnahmequests Feuermagier:

Um bei den Feuermagiern aufgenommen zu werden, muss man zunächst mit Pyrokar sprechen. Der sagt, dass man allen Feuermagiern helfen soll. Wenn man alle 5 Aufgaben erledigt und eine Gute Gesinnung hat, kann man sich anschließen. Man kann dann bei Marduk die Magiekreise lernen (die ersten 2 direkt, dann jedes Kapitel einen neuen) und bei Hyglas (später Uthar) die entsprechenden Runen. Außerdem lehrt Neoras Alchemie.

Belohnung: 400 exp, + 5 Innos Gesinnungspunkte, Novizenrobe, Kampfstab der Feuernovizen

Darons Gefallen
Daron trifft man am Marktplatz in Khorinis. Man soll den Wassermagier Vatras nach einem Trank fragen. Den bekommt man auch direkt und geht zurück zu Daron. Dann muss man noch die Quest „Der verschollene Novize“ beenden (egal ob man Akahash leben lässt oder tötet) und dann geht Daron mit uns zum Kloster und gibt uns den Trank, den man dann Pyrokar bringen soll.

Belohnung: Gold, Exp

Mana für Parlan
Parlan möchte einfach nur, dass man sein Mana um 30 steigert. Hierfür zählt jedoch nur über Lernpunke gelerntes Mana. Sobald man genug gelernt hat (für ins. 40 LP), kann man bei Parlan abgeben.

Belohnung: Gold, Exp

Neoras Trank
Diese Aufgabe startet bei Milten. Dieser möchte einen Trank brauen, braucht dazu jedoch noch eine Sonnenaloe, die er alleine nicht besorgen kann. Er teleportiert uns dann zur Brücke vor der Ausgrabungsstätte der Wassermagier, und man folgt ihm zum Plateau des

Schwarzen Trolls. Dort bekommt man einen Geschwindigkeitstrank und die Aufgabe, die Sonnenaloe aus der Höhle zu holen.

Mit dem Trank sollte man schnell genug sein, oder man lockt den Troll einfach zu Milten, der ihn dann ablenkt (und unsterblich ist). Sobald man die Pflanze hat und wieder zu Milten geht, wird man wieder zurückteleportiert. Einen Tag später ist der Trank fertig, und man soll ihn dann Neoras geben.

Belohnung: Gold, Exp

Alkohol für Gorax
Gorax trägt uns auf, vom Trankhändler Salandril im oberen Viertel Alkohol zu kaufen. Dafür bekommt man 100 Gold mit. Sobald man Zugang zum oberen Viertel hat, kann man das Zeug bei Salandril holen und sogar noch versuchen zu Feilschen, um mehr Gold rauszuholen. Danach den Alkohol zu Gorax bringen.

Belohnung: Gold, Exp

Meisterprüfung für Marduk
Von Marduk bekommt man eine scheinbar unlösbare Aufgabe. Man soll ihm eine Feuerballrune bringen. Glücklicherweise hat man mit Milten ja einen fähigen Feuermagier als Freund, der bereit ist zu helfen. Man muss ihm nur die Zutaten, einen Runenstein, Kohle und eine Spruchrolle Feuerball, bringen, und er baut für uns die Rune zusammen. Diese bringt man dann noch zu Marduk, der sichtlich erstaunt ist, uns jedoch trotzdem die Stimme für die Aufnahme gibt. Auf dem Weg zurück gibt's noch einen kurzen Dialog mit Milten, der sich Marduks Gesicht nicht entgehen lassen wollte.

HINWEIS: Wenn man sich nicht den Feuermagiern anschließen will, kann es sinnvoll sein, die Quest und somit die Rune nicht abzugeben (man kann sie als Wasser- oder Schwarzmagier verwenden, sobald man den 2. Magiekreis gelernt hat oder als Söldner und Miliz später zum Verbessern von Erzwaffen einsetzen)

Belohnung: Gold, Exp

Feuermagier Gildenquests:

Nachtschicht für Marduk von Marduk
Wir sollen, wenn die anderen Novizen schlafen gehen, stampfen und eine Woche nachts am Innosschrein beten. Wir brauchen erst mal einen Krautstampfer. Wenn ihr keinen habt, könnt ihr einen unter der Brücke beim kaputten Wagen finden, vor Orlans Taverne. Danach um Mitternacht anfangen zu stampfen. Wenn kein Topf frei ist bei Gorax, dann schlaft nochmal bis 2 Uhr nachts oder wartet auf die nächste Mitternacht. Sobald ihr zwei Stunden ingame gestampft habt, was ein bisschen dauern kann, kommt ein Tagebucheintrag. Nun müssen wir noch eine Woche lang, also sieben ingame- Tage, jede Mitternacht einmal im Kloster an dem Innos- Schrein beten. Geht einfach immer bis Mitternacht schlafen, beten bis Morgen früh, schlafen bis Mitternacht, schlafen beten und das sieben mal. Dann

kommt ein Tagebucheintrag. Nun könnt ihr bei Marduk abgeben gehen und man bekommt sogar seine Feuerballrune wieder zurück.

Belohnung: 250 Exp, Feuerballrune

Unkraut jäten von Gorax
Wir sollen das Unkraut entfernen. Daher gehen wir vor die Tür zu der Grasfläche und heben jedes Unkraut auf. Danach wieder zu Gorax.

Belohnung: 100 Exp

Weindiebe von Serpentes
Ein als Feuernovize getarnter Kerl klaut unseren Wein. Wir laufen von dem Kloster Richtung Orlans Taverne, um ihn zu suchen. Diesen findet ihr am Gang zu dem Kloster über dem Innosschrein. Er sitzt im Gebüsch. Nun macht ihr, was ihr wollt mit ihm, und danach zu Serpentes.

1: Töten 200 Exp, 400 Gold, Spruchrollen

2: Laufen lassen 200 Exp, 250 Gold, Spruchrollen

3: Mit ihm auf Freund machen und paar Extras vom Novizen

Mitgift für Neoras von Neoras
Wir sollen ein Tiergift und Pflanzengift für ihn besorgen. Er meint, kräuterkundige Leute hätten welches davon. Wir gehen zu Constantino und fragen ihn. Er meint aber, wir brauchen einen Blutfliegenstachel und eine Minecrawlerzange. Also gehen wir zu Ignaz im Hafenviertel. Der hat einen Blutfliegenstachel, wenn ihr den noch nicht gekauft habt, und Lutero eine Minecrawlerzange. Alternativ könnt ihr auch Blutfliegenstachel nehmen bei Dusty lernen und einfach eine töten und den Stachel mitnehmen, oder man findet einen Stachel in der Höhle mit dem Teleporter zu den Wassermagiern hinter Orlans Taverne. Constantino macht uns dann das Tiergift.

Pflanzengift müssen wir uns selber machen, mit Fliegenpilzen am Alchemietisch. Diese findet ihr häufig in Khorata, oder ihr geht von Khorinis aus dem Osttor nach links, wo die Molerats sind. Dort sind auch zwei. Dann macht ihr Gifte abfüllen beim Alchemietisch und Gewächsgift herstellen. Wenn ihr beide habt zu Neoras.

Belohnung: 350 Exp, 200 Gold

Parlans Feuerring
(kann man auch noch in den Kapitel 2 bis 5 bekommen, empfehlenswert jedoch im Kapitel 1 zu erledigen)

Nachdem wir von Pyrokar als Novize aufgenommen worden sind, verlassen wir die Kirche und werden von Parlan abgefangen.

Parlan: Du musst mir helfen, Pedro hat meinen Feuerring gestohlen und ist aus dem Kloster Richtung Jägerlager geflohen. Frage überall nach, ob ihn jemand gesehen hat.

Also fragen wir bei Isgaroth und Dragomir nach. Dragomir gibt den Hinweis, dass ein Feuer- Novize zur Taverne gerannt ist. Wir fragen bei Orlan nach und erfahren, dass kein Novize in seiner Taverne ist. Also zurück zu Dragomir. Wir stellen ihn zur Rede und bezichtigen ihn der Lüge. Das lässt er sich nicht gefallen, und es kommt zum Kampf, den er verliert.

Danach gibt er uns eine vage Beschreibung, wo wir Pedro finden können. Pedro sollten wir in der verbrannten Hütte bei Dragomirs Lager finden. (ist buggy, er wird nicht gespawnt)

(Vorgehensweise siehe Zusatzarbeit von New Visitor/Dialog Quest Parlans Feuerring mit Workaround.pdf)

Nachdem wir Pedro bezwungen haben, (**vorher noch plündern)**, sprechen wir erneut mit Pedro. Anschließend gibt er uns den Ring.

Zurück zu Parlan (Questerfolg)

Belohnung 255 EXP und 250 Gold.

Miliz

Aufnahme Miliz:

Um bei der Miliz aufgenommen zu werden, muss man das Milizturnier gewinnen. Falls man verliert, bekommt man jedoch noch eine zweite Chance, und kann die Quest „Kontrollgang durch die Stadt“ absolvieren. Für die Aufnahme bekommt man eine leichte Milizrüstung und kann sich bei Peck für 2500 Gold eine schwere kaufen.

Belohnung: 400 Exp, Milizrüstung, + 5 Innos Gesinnungspunkte

Das Turnier von Lord Andre

Man soll das Milizturnier gewinnen. Dieses findet auf dem Vorplatz der Kaserne statt, wo die Milizen normalerweise trainieren. Der erste Gegner ist Till. Nachdem man ihn besiegt hat, geht man zu Andre und bekommt den zweiten Gegner, Alrik. Nach dem Sieg wieder zu Andre, und man bekommt den letzten Gegner, Gidan. Wenn man auch diesen besiegt hat, kann man bei Andre die Quest beenden.

Kontrollgang durch die Stadt von Mortis

(Man wird von Lord Andre zu Mortis dafür geschickt)

Nachdem man das Turnier gegen Gidan verloren hat, schickt Lord Andre einen zu Mortis, um sich bei ihm zu melden. Bei Mortis startet anschließend der "Kontrollgang durch die Stadt". Man soll sich bei Olaf, Pablo und Bilgot melden.

Man sucht nun Pablo auf. Er steht bei Vatras und möchte Brot, Käse, Wein. Habt ihr alles gebracht, bekommt man

+1 Innos und 100 Exp.

Sucht nun Bilgot am Hafen auf. Er schickt ein zu Bromor und möchte, dass Bartok seine Rechnung bezahlt. Bartok weigert sich, diese zu zahlen, und ihr müsst ihn nun verprügeln. Anschließend bezahlt Bartok seine Rechnung und wird zugleich als Lehrer freigeschaltet. Bringt das Geld zu Bromor und gebt Bilgot Bescheid, dass die Sache erledigt ist.

50 Exp, +3 Innos, + Exp Umhauen von Bartok + Items.

Als nächstes Olaf. Er steht am Marktplatz und sagt direkt, dass alles in Ordnung ist.

50 Exp

Zum Schluss geht zurück zu Mortis und berichtet von allem.

150 Exp, +1 Innos

Belohnung: 300 Exp (+ Bartok umhauen), +5 Innos, Möglichkeit, sich der Miliz anzuschließen

Schwarzmagier Gildenquests

Aufnahme Schwarzmagier/ Krieger von Xardas

Man kann direkt im ersten Dialog mit Xardas, sobald man aus dem Schläfertempel kommt, diesen auf die Schwarzmagier ansprechen. Um bei den Schwarzmagiern aufgenommen zu werden muss man:

- eine böse Gesinnung haben (Gesinnungspunkte gibts für Beten am Beliarschrein, bestimmte Quests, Straftaten (Leute verprügeln, stehlen, Schafe töten etc.) begehen und dabei gesehen werden),

- Lehrling bei einem der Meister in Khorinis sein

- sowie drei Aufgaben erfüllt haben (Heiliger Hammer, Irrgarten und abtrünniger Priester):

Zuerst soll man sich bei Andokai in der Beliarfestung melden. Dorthin kommt man mittels eines Teleportsystems innerhalb der Beliarschreine. Geht also zum Beliarschrein im oberen Bereich von Xardas Turm und teleportiert euch zur Festung. Hier wird man direkt von Gomez angesprochen und zu Andokai gebracht. Dieser verlangt, dass man ihm den Heiligen Hammer aus dem Kloster der Feuermagier bringt.

Achtung: Man kann nur durch den normalen Eingang des Klosters gehen, wenn man "gute" Gesinnung hat. Alternativer Zugang ist, am Ende der Brücke rechts auf den Felsen zu klettern und über die Dächer ins Kloster zu gelangen. Um dort nicht aufzufallen, gibt er uns auch noch eine gefälschte Novizenrobe mit.

ACHTUNG, diese wird für die Quest Weinlieferung benötigt, aber man gibt sie Andokai automatisch zurück, wenn man den Hammer abgibt. Man sollte also vorher den Wein von Gorax mitnehmen.

Man kann noch mit Bodo in der Stadt sprechen (dieser ist meist entweder vor Matteos Haus oder in Coragons Kneipe zu finden), der uns den Tipp gibt, die Wache mit einem Schlafzauber außer Gefecht zu setzen.

Geht also in den Keller im Kloster und haut die Wache entweder um, oder verwendet einen Schlafzauber, nehmt den Hammer mit und bringt ihn zurück zu Andokai. Passt auf, dass die Wache euch nicht anspricht, wenn ihr den Hammer bereits habt, sonst nimmt sie den Hammer wieder zurück.

Als zweite Aufgabe trägt Andokai euch nun auf, die geheime Bibliothek im Irrgarten der Festung zu finden. Der Irrgarten ist über das große, zentrale Tor erreichbar, vor dessen Aufgang Raven steht. Im Irrgarten müsst ihr nun ca. 5 mal insgesamt Schalter finden und betätigen, die dann jeweils eine neue Wand verschwinden lassen, wodurch ihr tiefer in das Labyrinth vordringen könnt. Jedes mal nach Betätigen eines Schalters spawnt ein Gegner in der Nähe (Zombies oder Spinnen). Passt außerdem auf die Schatztruhen auf. Diese sind zwar mit viel Gold gefüllt, jedoch spawnen nach dem Öffnen Goblinskelette direkt hinter euch. Wenn man dann schließlich die Bibliothek gefunden hat, findet man im Erdgeschoss bei einem der Aufgänge einen Beliarschrein, mit dem man sich wieder zurück teleportieren und Andokai über den Fund berichten kann.

Danach ist Andokai zufrieden und stimmt unserer Aufnahme zu. Er schickt uns jetzt zurück zu Xardas, um dessen Zustimmung einzuholen. Diesem ist es aber scheinbar nicht genug, dass wir den Schläfer getötet haben und dann (wieder) lebendig aus dem eingestürzten Tempel entkommen konnten (und sowieso der auserwählte Held sind, der die Welt retten muss), sondern er trägt uns auch noch eine Aufgabe auf - "Der Fairness halber" - . Man soll den abtrünnigen Novizen Ryan töten. Dieser lässt sich jedoch nur mit dem sogenannten Drei-Götter-Stab verletzen, den der Priester der Gruppe um Ryan besitzt. Man findet die Gruppe in der Höhle der Feuerprüfungen (ganz im Nord-Westen, beim Schwarzen Troll nach rechts über die Hängebrücke).

Vor der Höhle steht schon eine Wache, wir können entweder so tun, als wollen wir uns Ryan anschließen,dann lässt die Wache uns passieren, oder man haut ihn um. In der Höhle trifft man auch schon auf besagten Priester, den man wiederum einfach umhauen oder bedrohen kann (woraufhin er wegrennt), um den Stab zu bekommen. Dann geht man durch das Steintor rechts (links den Gang hoch warten nur einige Minecrawler) und findet Ryan oben auf dem Podest.

Nachdem wir ihn (mit dem Stab) umgehauen haben, holen wir uns seinen Schlüssel und nehmen den Almanach aus der Truhe mit. Damit gehts zurück zu Xardas, der uns dann die Aufnahme anbietet.

Hinweis: Nach der Aufnahme zum Schwarzen Novizen kann man sich von Raven im Zweihandkampf und Stärke und von Fahrim im Einhandkampf ausbilden lassen. Zudem lehrt Karras die Kreise der Magie (jedes Kapitel einen neuen, die ersten zwei kann man immer lernen, ab Kapitel 3 dann nur noch, wenn man Schwarzmagier wird) und wenn man diese gelernt hat, kann man bei Andokai auch die entsprechenden Runen lernen. Außerdem lehrt Xardas Alchemie und Mana.

Belohnung: 400 Exp +Exp der Gegner, Gilde: Schwarzer Novize, Freischaltung der genannten Lehrer, Kampfstab der Schwarzen Novizen, Robe der Schwarzen Novizen, 5 Beliar Gesinnungspunkte

Pflanzen für Myxir von Myxir

Voraussetzung: Schwarzer Novize

Wenn man nach der Aufnahme nochmal mit Myxir spricht, gibt dieser uns die Aufgabe, eine Pflanzenlieferung abzuholen, bevor er mit uns handelt. Besagte Lieferung hat Bodo in der Stadt, welcher sie uns auch direkt bereitwillig gibt.

Myxir hat jedoch noch etwas auszusetzen, ihm fehlen noch 10 Heilknospen und 5 Zwillingsdorne, die wir ihm auch noch bringen sollen. Diese Pflanzen kann man entweder finden, oder bei verschiedenen Alchimisten/Händlern kaufen. Nachdem man Myxir dann diese Pflanzen gebracht hat, ist die Quest abgeschlossen.

Belohnung: Exp, Gold, Myxir als Händler

Der faule Jäger von Scar

Voraussetzung Pflanzen für Myxir abgeschlossen

Hat man die Quest Pflanzen für Myxir abgeschlossen, erfährt man von Myxir, dass Scar Jagdtrophäen verkauft. Dann kann man bei Scar diese Quest starten.

Man muss zu Bartok gehen, der im Bordell im Hafenviertel zu finden ist, und ihn dazu bringen, dass er seiner Arbeit wieder nachgeht. Sprecht mit Bartok, und man hat jetzt drei Möglichkeiten zur Auswahl.

1. Man gibt Bartok Gold – Aufgabe Scar erledigt

2. Man prügelt Bartok nieder, und es eröffnen sich nochmals zwei weitere Wege.

2.1. Man haut Bartok um und gibt Scar Bescheid. Man schließt somit die “Faule Jäger”- Aufgabe ab, aber bekommt die Freier- Aufgabe nicht, dafür aber “Viel Rauch um eine Rüstung”

2.2. Man wird von Bartok besiegt. Daraufhin spricht Sonja einen an und bietet ihre Hilfe bei Bartok gegen einen späteren Gefallen an. Nimmt man dies an, kann man nach kurzer Zeit die “Der faule Jäger”- Aufgabe bei Scar beenden und später die “Der noble Freier”- Aufgabe machen.

Belohnung: Wird nach gereicht

Viel Rauch um eine Rüstung von Bartok

Voraussetzung: Der faule Jäger abgeschlossen.

Bartok erzählt uns völlig zugedröhnt, dass er von einer Rüstung aus Sumpfkraut träumt. Er meint es sogar so ernst, dass er uns 1000 Gold mitgibt und uns zu Harad schickt, um eine bauen zu lassen. Harad hält uns zunächst für verrückt, glaubt dann aber doch, einen Weg zu finden, sobald wir ihm von den 1000 Gold erzählen. Er findet tatsächlich einen Bauplan, und man soll ihm folgende Zutaten bringen:

15 Sumpfkrautpflanzen (zu finden in Lesters Höhle, nahe Gewässern oder in Relendel bei der Taverne im Sumpf zu kaufen)

10 Reptilienhäute (Bartok kann das Häuten lehren)

5 Rohstahl und 3 Skelettknochen (Wölfe haben manchmal welche im Inventar).

Sobald man alles zusammen hat und es Harad zusammen mit den 1000 Gold übergibt, endet die Quest bereits und man soll Bartok sagen, dass seine Rüstung in einer Woche fertig sein wird. Bartok ist jedoch scheinbar wieder nüchtern und kann sich an nichts erinnern. Daher kann man sich die Rüstung nach einer Woche bei Harad selbst abholen.

Belohnung: 400 Exp, Sumpfkrautrüstung

Das merkwürdige Buch von Xardas

Voraussetzung: Schwarzer Novize

Hinweis: Sollte man die Aufgabe nicht in Kapitel 1 schaffen, weil man zu schwach ist, ist diese in Kapitel 3 folgendermaßen möglich zu schaffen. Geht zum Sonnenkreis hoch und sucht die Höhle auf, die unmittelbar in der Nähe ist. Dort ist ein farbiger Fels zu sehen. Geht dort via „Marvin“ Modus per K hindurch. Dort befindet sich Xardas und somit kann man die Aufgabe abgeben.

Wenn man mind. 1 Tag nach der Aufnahme zu Xardas geht, erzählt dieser, dass er den Almanach, den man Ryan abgenommen hat, nicht öffnen kann. Er benötigt ein bestimmtes Buch, welches jedoch bei einem Orküberfall gestohlen wurde, und schickt uns los, dieses zurückzuholen. Die besagten Orks (2 Späher und einen Krieger) findet man im Waldstück gegenüber von Lobarts Hof (wo man auch dessen Hund Sherome abgeholt hat).

VORSICHT: Ein Orkkrieger ist ein ziemlich starker Gegner zu diesem Zeitpunkt. Der Krieger hat das gesuchte Buch im Inventar. Auf dem Weg zurück zu Xardas wird man von einem Schattenkrieger namens Drach vor dem Eingang zum Turm erwartet.

Diesen muss man bekämpfen (im Vergleich zu den Orks ist er schwach), aber sobald man ihn auf 50% Leben heruntergehauen hat, flieht er. Nun kann man Xardas berichten und man bekommt die Folgequest die Axt des Untergangs.

Belohnung: 600 Exp (+ Exp der Orks), 1 Beliar Gesinnungspunkt

Die Axt des Untergangs und das Rätsel der Schwarzmagier und die sechs Krieger von Xardas

Voraussetzung: Das merkwürdige Buch abgeschlossen

Diese drei Quests gehören zusammen und werden automatisch gemeinsam gelöst.

Nachdem man Xardas das Buch gebracht hat, erzählt er, dass seine schlimmen Befürchtungen wahr geworden sind. Der Almanach führt zu einem mächtigen Artefakt Beliars, der Axt des Untergangs. Die Schattenkrieger seien bereits auf der Suche danach und dürften sie auf keinen Fall finden. Daher bekommt man von Xardas den Auftrag, das Rätsel um den Fundort der Axt zu lösen, die Krieger aufzuhalten und ihm die Axt zu bringen. Dazu gibt er uns den Almanach mit, der das erste Rätsel enthält.

Um diese Quests zu lösen muss man insgesamt sieben mal den jeweiligen Ort aufsuchen, der in den Rätseln beschrieben wird. Dort findet man jeweils einen der Schattenkrieger, den man töten muss und in dessen Inventar ist dann jeweils das nächste Rätsel. Die Orte sind folgende:

1. Rätsel: Schattenläuferhöhle im Wald bzw.Talkessel vor Khorinis (aus dem Osttor raus, an Mika vorbei Richtung Taverne gehen, dann rechts in den Wald. Die Höhle ist am Ende. Man kann sich an den Schattenläufern vorbei schleichen)

2. Rätsel: Höhle der Feuerprüfung (wo man auch Ryan gefunden hat)

3. Rätsel: Sonnenkreis

4. Rätsel: Der (vom Hafenviertel in Khorinis aus betrachtet) dritte Strand. Man schwimmt vom Eingang zur Kanalisation einfach im Meer nach rechts bis zum dritten Strand.

5. Rätsel: Minecrawlerhöhle hinter Dexters Turm (ca. in der Mitte der Höhle, wenn man zu weit geht, kommt man bei der Minecrawlerkönigin raus)

6. Rätsel: Gleicher Ort wie beim ersten Rätsel. Hier bekämpft man jedoch nicht den Schattenkrieger, sondern dieser flieht und es spawnen 3 Skelette. Der letzte Almanach liegt dann auf dem Boden.

7. Rätsel: Krypta bei Onars Hof. (Man kommt rein, indem man die beiden Schalter betätigt). Dort unten wartet der letzte Schattenkrieger, der die Axt bereits gefunden hat. Tötet ihn und nehmt die Axt an euch.

Dann geht man zu Xardas, und die Quest ist beendet.

Hinweis: Die Axt des Untergangs mag sehr schwach aussehen, aber jedes mal, wenn man etwas mit dieser Waffe tötet, erhöht sich ihr Schaden um 0,5 Punkte (also +1 Schaden alle 2 Kills) ohne Obergrenze (Stand: Version 1.04).

Dies gilt auch für z.B Fleischwanzen oder Hasen. Somit kann man extrem hohe Schadenswerte erreichen (und die Axt braucht nur 10 Stärke zum Anlegen!).

Belohnung: 1000 Exp (+ 400 XP für jeden der sechs Schattenkrieger), 1 Beliar Gesinnungspunkt, Axt des Untergangs

Söldner

Aufnahme Söldner von Lares

Erster Ansprechpartner ist Lares, von dem man weiter zu Torlof geschickt wird. Von diesem bekommt man die Quest „Spionieren bei den Paladinen“. Wenn man dann den Kristall aus dieser Quest zu Torlof bringt, will er sich erst mal mit Lares beraten. Ein paar Tage später bekommt man dann den Auftrag „Bote des Kristalls“. Wenn dieser abgeschlossen ist, kann man sich den Söldnern anschließen.

Belohnung: Exp, Gold

Spionieren bei den Paladinen von Torlof

1. Weg

Man soll etwas Belastendes gegen die Paladine finden. Man bekommt den Tipp, Gorn zu fragen. Dieser steht beim Aufgang zu Dexters Turm. Von Gorn erfährt man, dass der Paladin Lothar im Oberen Viertel gerne redet, wenn er zu viel trinkt. Also geht man zu ihm und bietet ihm ein Bier an.

Daraufhin erhält man von Lothar die Quest „Kristall der Paladine“. Wenn man diesen hat, bringt man den Kristall zu Torlof.

Belohnung: Gold, Exp

2. Weg

Man hat den Kristall Roland gegeben. Torlof gibt uns eine zweite Chance.

Aus dem LOG Eintrag:

„Torlof hat mir aufgetragen einen Söldneranwärter zu finden. Man fragt Gorn. Vielleicht kann mir Gorn einen Tipp geben.

Alvarez könnte ein vielversprechender Söldneranwärter sein. Damit Andre ihn jedoch aus dem Gefängnis entlässt, muss ich nur 500 Goldmünzen zahlen, sondern auch einen anderen Straftäter bei Andre melden oder drei Banditen in der Nähe von Akils Hof unschädlich machen und ihm ihre Waffen bringen.

Ich habe das Gold für Alvarez bezahlt und kann ihn jetzt mitnehmen.

Ich werde jetzt Alvarez zum Hof begleiten.

Ich habe Alvarez jetzt zum Hof gebracht. Jetzt muss ich nur noch mit Torlof sprechen.

Ich kann jetzt Söldner werden“.

Belohnung: Gold, Exp

Man kann jetzt noch die drei Banditen bei Akils Hof unschädlich machen und Andre die Waffen bringen.

Belohnung: 50 Gold, 50 Exp

Bote des Kristalls

Bei Wahl des ersten Weges.

Da die Söldner mit dem Kristall nichts anfangen können, soll man ihn an die Wassermagier verkaufen. Man geht zur Ausgrabungsstätte und redet mit Lance. Einen Tag später bekommt man von Lance 1000 Gold, die man dann zu Torlof bringt.

Belohnung: Gold, Exp, Möglichkeit zur Aufnahhme

Wassermagier

Aufnahme Wassermagier/Krieger

Ansprechpartner ist Vatras in Khorinis. Von diesem bekommt man die Quest Die Vermissten. Nach Abschluss dieser kann man sich den Wassermagiern anschließen.

Die Vermissten von Vatras

(Mit Vatras sprechen, um die Aufgabe zu aktivieren)

Sobald man das erste mal in die Stadt Khorinis kommt, heißt es, sich einem Lehrer anzuschließen. Anschließend kümmert man sich um verschiedene Aufgaben, um sich einer Gilde anzuschließen. Um sich den Wassermagiern anzuschließen, muss man etwas Großes erfüllt haben, und dies ist die Aufgabe "Die Vermissten".

Sobald Ihr die Aufgabe erhalten habt, geht zuerst zu Diego und holt Euch ein paar Informationen, was er dazu weiß. Fragt in der Stadt rum, wer was wissen könnte. Einen sehr wichtigen Hinweis dazu hat Gerbrandt für Euch.

Er führt euch nun zu einem Haus, wo sein verschwundener Freund wohnt. Schaut nun da drin herum und sucht den Zettel, der hinter einem Bett liegt. Lest diesen, sobald ihr den habt. Geht nun zu Vatras zurück.

Inzwischen ist bekannt, das auch Elvrich ein Ziel von dieser Liste ist. Sagt Elvrich ebenfalls Bescheid. Nun heißt es, nachdem ihr auch bei Vatras wart, ihn über Nacht zu beobachten, mit wem er sich trifft. Dabei kommt heraus, dass er er verarscht worden ist und seine angebliche Freundin einer von den Dämonenrittern ist und somit Elvrich entführt. Berichtet diese Info erneut an Vatras, um weiter zu kommen.

Nun ist eure Aufgabe, einen Beweis zu finden, ob es auch wirklich die Dämonenritter sind, die hinter dieser Entführung stecken. Geht dazu zu einem Beliarschrein oder zu Xardas und führt das Gespräch, damit ihr Euch zur Beliarfestung im Minental teleportieren könnt. Dort sucht den Gang zum Keller auf. Die Wache, die davor steht, wird Euch nicht einfach so durchlassen. Schläfert die Wache ein oder rennt an dieser vorbei, so, wie ihr es möchtet. Nachdem ihr in der Mine seit, geht weiter nach unten. Etwa in der Mitte dieser Mine wird ein Gespräch folgen, wo erwähnt wird, dass Einer entflohen ist. Geht nun nun ganz nach unten, soweit es geht. Ganz am Ende, befindet sich ein großes Gittertor, das sich mit einem Schalter öffnen lässt.

Habt ihr es offen, geht etwas hinein, und ihr findet drei Leichen. In einer davon befindet sich eine sehr wichtige Notiz, die für Vatras als Beweis ausreichen wird. Um noch eine Extra- Information zu erhalten, geht noch weiter nach hinten. Man verlässt die Mine und kommt am Ausgang wieder an, der versperrt ist. Die Wache verrät, dass ein Flüchtling es geschafft hat, zu entkommen. Dies ist Elvrich. Er befindet sich im Sumpflager. Man kommt aber auf normaler Weise nicht an Elvrich ran, erst ab Kapitel 2!

Nun könnt ihr zurück zu Vatras und könnt Euch somit Eure Belohnung abholen und habt die Möglichkeit, euch nun den Wassermagiern anzuschließen.

Ein paar Personen, die etwas zu den Vermissten wissen:

Diego
eine Frau im Bordell
Andre
Gerbrandt
Fischer am Hafen

Ein paar könnten noch fehlen, werden dazu kommen, wenn die Liste vollständig ist.

Belohnung: Folgt noch.

Gildenunabhängige Nebenquests

Lehrerlingsquests

Harad

Schwertkunst
(Lehre anfangen bei Harad)

Sobald man in die Lehre bei Harad gegangen ist, bekommt man den Auftrag, zu den Söldnern zu gehen. Er gibt ein angefertigtes Schwert mit. Bringt das zu Torlof. Torlof schaut sich das Schwert an und möchte in einem Kampf sehen, wie tauglich es ist. Hock wird der Gegner sein. Hat man bewiesen, wie gut das Schwert ist, möchte Torlof eine Probelieferung erhalten. Bringt diese Nachricht an Harad.

Belohnung: 100 Exp Abgabe, 400 Exp Sieg über Hock, besseres Schmieden, (+ 5 Bonus auf Einhandskill)

Bosper

Beinschüsse
(Lehre anfangen bei Bosper)

Diese Quest kriegt man nur, wenn man bei Bosper Lehrling ist. Man muss ihm 5 unbeschädigte Keilerfelle bringen. Also am besten mit Bogen/Armbrust schießen und auf Bein des Tieres zielen.

Tipp: Ich habe einfach "Freies Zielen" ausgemacht und "Automatisches Zielen" an, weil am Anfang die Trefferrate doch recht gering ist.

Keiler findet man schon in Khorinis genug, viele sind in der Nähe von Onars Taverne, welche im kleinen Wald bei Bengar, und nochmal 2 hinter dem Großbauernhof, und bestimmt noch in einigen anderen Wäldern.

Belohnung: 100 Exp, 50 Gold, + Erstellen neuer Pfeile

Hinweis: Sobald man die Auswahl bekommt für das neue Pfeile herstellen, kann man auch aussuchen, dass man Bolzen lernen möchte. Dies wird auch im Tagebuch eingetragen. Ebenfalls wird für den Bau dann benötigt: Pfeilspitzen und Pfeilschäfte, aber man kann am Amboss dann auch Bolzen herstellen.

Constantino

Essentielle Einführung
Wir sollen 2 Heilessenzen und 2 Manaessenzen machen. Dafür sollen wir erst mal 1 Feldknöterich zerstampfen, dann ein paar Wassertropfen rein, und dann die Heilpflanze oder Feuernessel rein. Die Reinfolge ist wichtig, also.

1: Zum Alchemietisch, dann Heiltrank machen: erst mal Feldknöterich, dann Wasser, dann Heilpflanze

2: Zum Alchemietisch, dann Manatrank machen: erst mal Feldknöterich, dann Wasser, dann Feuernessel

Sobald ihr von beiden 2 gemacht habt, könnt ihr abgeben gehen, er meckert noch ein bisschen.

Belohnung: 100 Exp, Heil und Manatrank brauen lernen

THORBEN:

Ein Stuhl für Coragon
Wir sollen einen Stuhl für Coragon bauen. Wir gehen an die Werkbank und sägen die fünf Bretter zurecht, die wir automatisch haben. Danach müsst ihr bei dem stehenden Schrank

neben der Werkbank Linksklick machen und Stuhl bauen. Wenn Elvrich nervt, einfach Waffe ziehen und wieder wegstecken. Danach bei Thorben abgeben.

Belohnung: 100 Exp, + 3 Geschicklichkeit

Mattheo

Hinweis: Wenn man in die Lehre von Matteo geht, erhält man bereits 5 oder 10 Handelsgeschick dazu. Wer die richtige Zahl weiß, bitte berichten. Die genaue Zahl ist untergegangen.

Die guten ins Töpfchen
Matteo gibt uns den Auftrag, faule und gute Äpfel zu sortieren, welche sich neben ihm auf dem Tresen in einem Korb befinden.

ACHTUNG: Es könnte wegen des Renderers usw. ein wenig buggen, und die Äpfel könnten sich neben dem Korb auf dem Tresen befinden. Dadurch kann es sein, dass man die Äpfel schwer erreicht.

Die Äpfel einfach einsammeln und dann bei Matteo abgeben.

Belohnung: + 5 Handelsgeschick

Nebenquests Khorinis:

Prolog

Einleitung keinem Kapitel zugeordnet (Start des Spieles)

Die Geheimkammer - Schläfertempel - Zettel 1 bis 3
Die Aufgabe aktiviert sich, sobald man einen von drei Zettel geöffnet hat. Geht nun vom Anfang ausgesehen an Cor Kalom vorbei. Anschließend linken Weg nach oben. Im Saal geht nun den hintersten Weg rechts entlang. Dort sind zwei Schalter. Die Reihenfolge steht auf Zettel 2 und 3 (LLRLLRRRLRRLLRRR) L - Links, R - Rechts. Nachdem ein Sound ertönt ist, war die Reihenfolge richtig. Geht nun wieder in den Saal zurück und nehmt den gegenüberliegenden Weg. Er sieht genau so aus wie der Raum mit den Schaltern. Steigt die Leiter nach oben. Geht einen Schritt nach vorne, sobald der Zettel aufgehoben wurden ist, ist die Aufgabe erledigt.

Belohnung: 200 Exp

KHORINIS

Aktivierung der Beliarschreine von Xardas
Wenn man Xardas berichtet, dass der Teleport in die Beliarfestung über den Beliarschrein funktioniert hat, bekommt man von ihm den Auftrag, auch die restlichen Schreine an das Netz anzuschließen. Es gibt 12 Schreine, die jeder erreichen kann, sowie jeweils einen, den man nur als Dieb bzw. Jäger erreichen kann. Also muss man in Abhängigkeit der ge-

wählten Nebengilden entweder 12 (weder Dieb noch Jäger), 13 (Dieb oder Jäger) oder 14 (Dieb und Jäger) Schreine aktivieren, bevor man die Quest bei Xardas beenden kann. Die Fundorte sind:

1. Xardas Turm in Khorinis, oben
2. Felsenfestung 1.Stock
3. Beliarfestung, in der Kapelle
4. Kanalisation Hafenstadt
5. Piraten, Höhle bei den Feuerwaranen
6. Nahe Eremit in der Skeletthöhle
7. Banditen Wohnhöhle
8. Xardas alter Turm im Minental oben (mit Teleportrune zu erreichen)
9. Canyon ganz hinten im Orklager vor der Bibliothek
10. Versteckte Bibliothek in der Beliarfestung, nach dem Irrgarten
11. Orkstadt auf dem Plateau rechts neben dem Tor
12. Gelato TP-Höhle (über die Teleporter auf dem Dach des „verlassenen Turms“)
13. Versteckte Höhle links vor der alten Mine (nur für Waldläufer über Teleporter)
14. Im Brunnen in Relendel (nur für Diebesgilde)

Belohnung: 1000 Exp (je nach Anzahl Schreine), Elixir des Geistes

Ein nicht gegebener Auftrag von Cavalorn
(Keine Voraussetzung nötig)

HINWEIS: Muss in Kapitel 1 beendet werden, sonst scheitert die Quest

Unten im Talkessel bei Xardas Turm lauern einige Banditen. Geht dorthin, wenn die Stärke/ Geschick passt. Es sind gesamt sechs Räuber und ein Räuberanführer. Sobald alle sieben Räuber besiegt sind, geht zurück zu Cavalorn.

Belohnung: 200 Exp, 50 Gold, Exp der besiegten Räuber

Finde den Schäferhund von Lobart
(Erste mal anfragen nach Arbeit, Lobarts Bauernhof)

Sherome findet man gleich unten im Waldstück. Leichter geht es, wenn man etwas später hin geht. Schwerer, wenn man die Wölfe und Fleischfliegen einzeln versucht anzulocken. Sobald man Sherome gefunden hat, ansprechen und wieder gehen. Sherome rennt alleine zurück zu Lobart. Lobart spricht einen automatisch an.

Belohnung: 200 Exp, 1 Erzbrocken, 50 Gold

Rüben ziehen von Lobart, nachdem man Sherome gebracht hat
(Lobarts Bauernhof)

Hat man eine bestimmte Stärke erreicht, kann man nun auch die Rüben ziehen. Nachdem die richtige Reihenfolge geschafft wurde sowie alle gezogen sind, könnt ihr zu Lobart gehen.

Belohnung: Nach dem Ziehen +1 Stärke, 150 Exp, 50 Gold

Konkurrenzkampf von Garond
(Erst in der Stadt Khorinis angekommen)

Monty behauptet, den Schläfer besiegt zu haben. Geht hin, redet mit ihm. Wenn Ihr wählt, ihn zu vermöbeln, aus Rache wegen der Lüge, bekommt man 200 Exp, und man kann Monty berauben.

Belohnung: 200 Exp für Niederschlagen

Ausstehende Warentransporte von Baltram
(Hilfe anbieten, beim ersten mal ansprechen, um nach Arbeit zu suchen, auf dem Marktplatz Khorinis)

Baltram bekommt Waren von Lobart und Bengar. Haut die Sträflinge bei Lobart um und holt die Rüben. Bei Bengar braucht man mindestens 150 Gold, wenn das Feilschen fehlschlagen sollte. Bringt nun das Brot und die Rüben zu Baltram.

Belohnung: 200 Exp, 150 Gold

Schafe für Balthasar über Sekob von Balthasar
(Aktiviert sich nur, wenn Sekob einverstanden ist und einen weiterschickt, Sekobs Hof)

Sprecht erst mit Sekob, ob er Arbeit für einen habe. Er schickt einen zu Balthasar. Balthasar möchte, dass man einen Moment auf die Schafe aufpasst. Sobald er und sein Schäferhund außer Sichtweite sind, tauchen drei junge Wölfe auf. Besiegt diese, wonach Balthasar und sein Hund wieder kommen. Balthasar spricht einen automatisch an.

Belohnung: + 1 Innos, 50 Gold, 100 Exp

Der Streit von Bronko - Till
(Mit Bronko zuerst sprechen danach mit Till, Sekobs Hof)

Sprecht mit Till und Bronko abwechselnd, bis die Aufgabe erledigt ist. Von dem Verlierer des Duells könnt ihr die Sachen entnehmen.

Belohnung: 50 Exp + Ausbeute des Verlierers

Der betrogene Händler von Kimon
(Hilfe anbieten auf dem Weg zum Kloster)

Geht ins Kloster zu Seperantes. Nachdem er einen rauswirft, geht wieder rein und man wendet sich an Pyrokar. Pyrokar möchte einen Beweis sehen. Sprecht erneut mit Seperantes, damit er einen raus wirft (Weg abkürzen). Geht nun zu Kimon, der euch einen Be-

leg geben wird. Erneut sucht ihr Pyrokar auf, der nun 1000 Gold geben wird. Damit geht man nun zu Kimon, und die Aufgabe ist erfüllt.

Belohnung: 200 Exp, + 1 Innos

Liselottes Paket von Liselotte
(Erste mal ansprechen, um die Aufgabe zu erhalten, auf dem Marktplatz Khorinis)

Geht aus das Nordtor raus. Sobald man auf der Brücke steht, rechts runter. Geht ein kleines Stück weiter. Man findet ein kleines kaputtes Fass. In diesem liegt ein Warenpaket. Geht damit zu Liselotte.

Belohnung: 50 Gold, 100 Exp, + 1 Adanos

Hildas Besucher von Hilda
(aktiviert sich beim aufsuchen von Hilda (Lobarts Bauernhof), Argez muss noch vor Khorinis stehen)

Bringt Argez in die Stadt und geht erneut zu Hilda.

Belohnung: 50 Exp, 1 Fleischtopf

Eddas Wanzenproblem von Edda
Edda hat Fleischwanzen in ihrem Haus, man soll diese töten. Geht ins Haus, haut die Wanzen um und geht zurück zu Edda.

Belohnung: etwas Exp und Gold

Marios Beförderung von Miliz Mario
(erhält man nur, wenn man Mario die Hilfe zusagt, in Kardif´s Taverne)

Die erste Aufgabe besteht darin, zwei Snapper zu erledigen. Folgt Mario, um dort hinzugelangen.

Belohnung: 50 Exp

HINWEIS

Aufgabe 2 startet erst, wenn eine gewisse Zeit vergangen ist. Somit kann man sich um andere Aufgaben kümmern.

Aufgabe 2 besteht darin, dass man mit Mario und Diego in die Höhle geht, an die man durch das Nordtor gelangt. Dort sind nun viele Goblins, die umgehauen werden müssen.

Später (wahrscheinlich, sobald man sich einer Gilde angeschlossen hat, oder sobald man Lehrling und somit Bürger der Stadt ist), kann man Mario dann entweder raten, auf seine Beförderung zu bestehen und Paladin zu werden, oder ihm davon abraten. Je nach Entscheidung ergeben sich unterschiedliche Folgequests.

Belohnung: 300 Gold - Hälfte an Diego - mehr Exp erhalten

Fluchthilfe von Mario
(aktiviert sich nur, wenn man Mario geraten hat, nicht zu den Paladinen zu gehen)

Wenn ihr Mario davon abratet, Paladin zu werden, findet ihr ihn früher oder später am Südtor, und er möchte Hilfe. Er möchte seinen Liebhaber aus dem Gefängnis befreien und mit ihm flüchten. Wir sollen die Torwachen am Osttor sowie Olaf ablenken. Kurz ansprechen und irgendwas erzählen. Danach findet ihr Mario und seinen Liebhaber, wenn ihr aus dem Osttor geht, links rumstehen.

Belohnung: 100 Exp

Rache von Szene bei Garond
(wenn Mario Paladin wird, kommt irgendwann eine Cutszene, wo er von Garond getötet wird im oberen Viertel)

Man erfährt, dass Mario sich von Garond zu einem Duell hat provozieren lassen, welches tödlich für ihn ausgegangen ist. Wir wollen das aber nicht hinnehmen und gehen zu Lord Hagen. Der kann aber nichts machen und erwähnt, dass es ihm lieber wäre, wenn man die Sache einfach vergisst. Wir wollen aber Rache und fordern Garond ebenfalls zum Duell (Vorsicht, er ist sehr stark). Nachdem man ihn getötet hat, wird man von Keroloth angesprochen, und die Quest endet.

ACHTUNG: Wenn man bei den Assasinen ist, sollte man Garond noch nicht töten, da man ihn noch für eine spätere Quest bei den Assasinen benötigt. Aktuell kann man diese sonst nicht lösen, wenn Garond bereits tot ist.

Belohnung: 100 Exp (+420 von Garond)

Der verschollene Novize von Daron - Ulf - Nagur -Akahash
(Aktiviert sich, sobald mit Daron gesprochen wird (Marktplatz Khorinis) und die Hilfe anbietet)

Beginnt damit bei Daron, geht anschließend zu Ulf, dann zu Nagur. Somit hat man alle Informationen, die man braucht. Anschließend geht man aus dem Nordtor nach links. Folgt dem Weg hoch zum Leuchtturm. Danach dreht man sich nach rechts und folgt dem Weg zum Plateau hoch. Auf dem Weg sitzt Akahash auf einer Bank. Nun muss man sich entscheiden, ob man ihn tötet, wie Nagur das verlangt, womit man noch Folgequests von Nagur bekommt, oder ob man ihn in Sicherheit bringen will. Bei der zweiten Variante ist es sinnvoll, Akahash erst zu Daron in der Stadt zu bringen und dann mit beiden zusammen zum Kloster zu gehen:

1: Bringt Akahash zu Daron - Daron begleitet einen nun zum Kloster.

Belohnung: 150 Exp, sobald man Daron berichtet hat, dass Akahash bei uns ist.

Aufgabe 2: Begleitet nun Daron zum Kloster und bringt Akahash somit hin.

Belohnung: 50 Exp + Weinlieferung von Akahash für das erfolgreiche Begleiten zum Kloster.

Geht nun zu Ulf und überbringt die Nachricht, dass Akahash wieder im Kloster ist, und gebt ihm die Weinlieferung.

Belohnung: 100 Exp + Abgabe der Weinlieferung

Der ratlose Fellan von Fellan
(erste mal ansprechen, Unterstadt Khorinis)

Er ist ratlos, wie er das Dach reparieren kann. Er hat Nägel und Bretter, weiß aber nicht, woher er einen Hammer bekommen kann. Geht also los und besorgt einen Hammer und bringt diesen zu Fellan.

Belohnung: 50 Exp

Bospers Felllieferung von Bosper
Hinweis: Diese Aufgabe, sollte vorher absolviert werden, bevor man sich einem der Meister, als Lehrling anschließt. Ansonsten ist die Aufgabe nicht mehr lösbar.

(Aktiviert sich, wenn man seine Testaufgabe absolviert hat.

Bosper möchte eine Felllieferung von Dragomir. Man findet Dragomir nicht weit entfernt von Orlans Taverne. Holt die Felle von Dragomir ab und bringt diese zu Bosper.

Belohnung: 50 Exp

Das Unheil auf Akils Hof von Telbor
(Erste mal aufsuchen von Akils Hof und mit Telbor sprechen)

Auf Akils Hof scheinen alle erkrankt zu sein durch den Dunklen Pilger, und man soll die Magier nach Heilung fragen. Außerdem sind Tonak und Egil verschwunden. Tonak findet man als Zombie im Wald östlich von Akils Hof und kann dann Telbor Bescheid sagen. Egil ist hinter der Brücke bei Akils Hof rechts etwas versteckt vor dem Lager der Gardisten und Schatten. Wenn man mit ihm geredet hat, geht er zu Akils Hof zurück, und man kann sich eine Belohnung abholen. Außerdem kann man Ehnim, der von Egil verletzt wurde, noch einen Heiltrank geben und bekommt dafür Exp (je besser der Heiltrank, desto mehr Exp)

Jetzt muss man sich entscheiden, ob man den Hof retten will, oder alle sterben lassen will, was unterschiedliche Folgequests bewirkt:

1. Alle Sterben lassen: Wenn ihr aber nach 3 Tagen die Heilung noch nicht gebracht habt und wieder mit Telbor redet, sind alle Kranken gestorben Telbor fängt dann an sie zu beerdigen, sagt er. Ein paar Tage später kann man dann mit mit Telbor reden, der ihn der Nähe des Hofs bei der Treppe steht und meint, alle seien zu Zombies geworden, wir gehen hin und töten die Zombies bei Akils Hof. Danach geht es in Kapitel 3 mit der Quest „Telbors Wehmut“ weiter, wenn man mit Telbor in Khorinis am Marktplatz redet.

2. Wenn man den Hof retten will, muss man mit folgenden Leuten sprechen:

Kloster - Pyrokar
Wassermagier - Vatras
Hexenwäldchen bei Sekob - Sagitta

Jedoch verweisen Vatras und Sagitta nur auf Pyrokar und man bekommt schließlich nur von diesem die 3 Tränke, aber auch nur, wenn man noch in der Zeit liegt. Wenn man die drei Tränke „Heilung der Besessenheit“ hat, kann man damit den Hof retten (Folgequest: Randolphs Pein).

Belohnung: Exp zwischendurch

Dens Problem von Milizsoldat Den
Hinweis: Man muss ein paar ingame Tage verstrichen haben, damit die Aufgabe von Den aktiviert wird!

Man braucht einen Sumpfkrautstengel oder ein Sumpfkrautpaket. Bringt eines von beiden in die Truhe von Rangar. Verbreitet ein Gerücht bei der Magd, die auf dem Markt zu finden ist. Geht anschließend zu Lord Andre und berichtet, was mit Rangar ist (100 Exp). Nun geht nochmals zu Den, um das Ergebnis mitzuteilen.

Belohnung: 100 Exp, 150 Gold

Der Schatz von Johannes Port von Moe
(Aktiviert sich, wenn man mit Moe und anschließend mit Brahim gesprochen hat)

Der Schatz von Johannes ist ein Koffer, der sich im versunkenen Schiff gegenüber vom Hafen bei der kleinen Insel befindet. Sobald ihr den Koffer geborgen habt, bringt diesen zu Brahim. Da er nichts mit dem Koffer anfangen kann, möchte er, dass Ihr nochmals schaut, ob Johannes Port am Leben ist. Sucht nun auf der Insel die Höhle auf. Dort sitzt Johannes und wird euch folgen, wenn ihr ihm versichert, das ihr ihm helfen wollt (50 Exp).

Bringt Johannes nun zu Brahim und schaut am nächsten Tag vorbei. Johannes wurde ermordet, Brahim möchte nichts mit dem Koffer zu tun haben und erzählt, dass einer namens Kuno am See beim Eingang zum Minental daran interessiert sein könnte. Sobald ihr ankommt, ist Kuno bereits ermordet zu sehen. Geht ihr an ihn ran, tauchen zwei Schläger auf, die Euch an die Gurgel wollen. Besiegt diese und lest die Nachricht, die einer von beiden bei sich hatte. Darin steht, dass man zu Flora soll, die sich im oberen Viertel befindet. Bei Flora erfährt man, dass Brahim damit zu tun haben könnte. Man kann mit, aber auch ohne Schläge bei Brahim an die Info kommen, die man als nächstes braucht. Geht anschließend zu Canthar, um die Aufgabe zu beenden.

Belohnung: 550 oder 600 Exp (hab mir die Exp der Schläger nicht gemerkt)

Zusatz: Zugleich aktiviert sich eine neue Aufgabe, nachdem man mit Canthar gesprochen hat. "Canthars Geschäfte"

Zusatz Belohnung 2: Geht nochmals dann zu Brahim. 100 Gold, Landkarte Khorinis

Kräuter für die Kräuterhexe von Sagitta
(erste mal Sagitta ansprechen)

Wenn man Sagitta darauf anspricht, ob sie uns Alchemie beibringen kann, soll man ihr zunächst 1 Fliegenpilz, 1 Heilknospe und 2 Blauflieder bringen. Daraus braut sie dann einen Trank, den man Sekob bringen soll. Dafür bekommt man von Sekobs Frau ein Paket, das man wieder zurück zu Sagitta bringt. Damit ist die Quest beendet und man kann von Sagitta Alchemie lernen.

Belohnung: 200 exp, Sagitta lehrt Alchemie.

Canthars Geschäfte von Canthar
HINWEIS: Diese Quest beginnt in Kapitel 1, endet jedoch erst in Kapitel 5

Diese Quest begleitet über mehrere Kapitel die Versuche von Canthar, sich an uns zu rächen. Man bekommt sie, wenn man nach der Quest „Der Schatz von Johannes Port“ Canthar am Marktplatz zur Rede gestellt hat. Daraufhin verlässt er die Stadt und verspricht uns noch Probleme. Generell ist immer Moe der Ansprechpartner, wenn es etwas Neues gibt.

Im 2. Kapitel erfährt man, dass Valentino entführt wurde (Quest Valentinos Entführung). In dem Zelt, wo Valentino gefangen war, ist eine Notiz, und diese lesen wir. Nun erfahren wir, dass Canthars Schüler bei Kunos Hütte am Pass in Khorinis ist. Wir gehen hin und reden mit ihm, der Allievo heißt. Ihr könnt nun mit ihm reden, bis seine Freunde kommen oder ihn direkt sagen, dass ihr ihn nun töten werdet. Ihr tötet ihn oder alle, dann kommt ein Tagebucheintrag. Danach zu Moe und reden.

Im 4. Kapitel wird man am Marktplatz von einer aufgebrachten Frau angesprochen, und es folgt die Quest „das Große Schweigen“. Nachdem ihr die Quest Großes Schweigen beendet habt und Moes Zettel gelesen und darüber mit ihm gesprochen habt, geht es in Kapitel 5 weiter.

Im 5. Kapitel ist Moe plötzlich verschwunden, und man fragt Kardiff und Brahim, wo Moe ist. Kardiff meint irgendwas mit Staubkörnern. Wir gehen nun zum Lagerhaus und in den Raum unten mit den vielen Kisten und finden Moes Leiche. Wir nehmen alles, was er hat. Dann sagen wir erst mal Kardif Bescheid. Dann können wir den Zettel lesen und bekommen die Quest "Unwillkomende Überraschungen". Mit Beenden dieser Quest endet auch Canthars Geschäfte.

Belohnung: Exp Gegner

Suppenwürze von Grom
(Ansprechen beim Großbauernhof, keine Voraussetzung nötig)

Man bekommt Scavangerdung und soll diesen ins Essen von Thekla untermischen. Geht in der Nacht zum Herd von ihr und mischt es unter. Anschließend geht man am Tage zu Grom und berichtet ihm, dass man erfolgreich gewesen seit.

Belohnung: 100 Exp, 100 Gold, + 1 Beliar

Das Treffen von Gorn
(Gorn aufgesucht haben beim Großbauernhof)

Es ist ganz einfach. Sucht Diego, Milten und Lester auf, um sie von Gorn zu grüßen, und dass sie sich auf den Weg machen möchten, sich in der Taverne von Orlan zu treffen. Sobald ihr bei allen Drei wart, geht nun selbst zur Taverne für das Treffen.

Belohnung: 400 Exp

Der Kristall der Paladine von Lothar
(Aktiviert sich, wenn man das erste mal ins obere Viertel gelangt und Lothar ein Bier gibt)

Wenn man das erste mal ins Obere Viertel geht, spricht Lothar einen an. Wenn man dann nach Neuigkeiten fragt, möchte Lothar erst ein Bier erhalten (150 Exp). Fragt erneut nach Neuigkeiten, und es aktiviert sich die Aufgabe "Der Kristall der Paladine".

Geht anschließend zu Diego. Nun gibt es zwei Möglichkeiten. Die erste ist die, die länger dauern wird. Man muss 20 LP bei Diego investieren, um Schlösser knacken zu erlernen. Besorgt Euch einige Dietriche. Da man auch den Schlüssel für die Kanalisation erhalten hat, fällt diese zu knacken schon mal aus. Aber es liegen dennoch zwei längere Knackaufgaben vor euch.

Einmal ist es eine Tür, und in dem Raum die Kiste, wo sich der Kristall der Paladine befindet. Ich gehe davon aus, da sich nach jeden "Neu Laden" des Spielstandes die Reihenfolge ändert, dass ihr euch mindestens 20 Dietriche besorgen solltet.

Dies wäre die längere Variante, und die bringt einen 400 Exp ein. In der Truhe findet man zudem noch einiges an Gold und Wertgegenständen sowie ein Amulett der Kraft (+10 Stärke).

Die zweite Möglichkeit ist, Diego um Hilfe zu bitten. Er möchte lediglich, dass man ihm Dietriche bringt und eine Ablösung besorgt. Diese ist Joe, der bei Vatras steht und direkt mitkommt, sobald man ihn anspricht. Dann geht Diego los, und am nächsten Tag kann man sich dann den Kristall von ihm abholen. Diesen kann man dann für die Quest „Spionieren bei den Paladinen“ wie verlangt zu Torlof bringen, um die Aufnahmequest der Söldner weiterzuführen, oder man kann den Kristall auch zu Vatras oder Lothar bringen (+400 exp, direkte Aufnahme in die entsprechenden Gilden)

Belohnung: 200 Exp

Gesamt Belohnung: 350 bis 550 Exp

Mitternachtsspuk von Fernando
(Oberen Viertel Khorinis, Hilfe anbieten)

Untersucht das Nachbarhaus von Fernando. Es befindet sich unter den Quartieren der Paladine. Sobald man in der Nacht rein schaut, findet man Valentino mit einer Bürgerin vor Ort. Valentino erklärt, warum sie dort sind. Geht am nächsten Morgen zu Fernando, um ihm zu erklären, was los ist.

Belohnung: 100 Exp, 150 Gold

Wilfreds Geldbörse von Wirt Freibierstand
(mit dem Wirt vom Freibierstand gesprochen haben, Khorinis)

Die Quest bekommt man, wenn man mit dem Wirt am Freibierstand redet. Er warnt einen von einem gewissen Wilfred, dieser wohnt im Hafenviertel, wenn man von den Bordell/Puff in die Seitengasse geht, und noch bevor man Edda begegnet, rechts im Haus. Dieser heult euch vor, dass er seinen Lederbeutel verloren hat und ihr ihn bitte suchen sollt, ihr könnt die Quest annehmen oder auch nicht. Wenn ihr annehmt, findet ihr den Lederbeutel ganz einfach. Raus aus seinem Haus links halten, und dort im kurzen Gras solltet ihr das Ding schon sehen. Ihr bringt den Lederbeutel zurück, kriegt allerdings keine Belohnung dafür.

Die nächste Aufgabe:

Nach dem Dialog soll man zu Thilo gehen, und wenn man ihm hilft, kann man dann die Hinweise oder Unterstützung bei Ninimus und Jörg bekommen, der eine ist der Helfer von Carl und der andere ist in einem Haus in der Nähe von Thilo drin. Danach kann man wieder Thilo ansprechen, dann soll man zu Wilfreds Haus gehen und bemerkt, dass er weg ist. Wieder mit Thilo reden und nach einem Hinweis suchen wo Wilfred nun ist. So, der Wilfred befindet sich, wenn man vom Osttor rausgeht, also am Marktplatz, links von Mika, nicht den Weg hoch, sondern geradeaus, bis man in eine Höhle kommt, und dort den Gang links entlang. Nachdem man fertig ist, zu Lord Andre und danach zu den betroffenen und die Belohnung abholen gehen, also Thilo, Jörg, Ninimus.

Belohnung: 300 Exp, 100 Gold

Fischlieferung von Halvor
Halvor hat kaum noch Ware und wurde länger nicht von den Fischern Farim und William beliefert. Man soll nachschauen, was da los ist. Man geht also zu Farim und William (auf dem ersten Strand, wenn man von der Kanalisation aus nach rechts schwimmt), und holt die Fische von ihnen. Dann gibt man bei Halvor ab.

Belohnung: 50 Exp, 50 Gold

Keine Offizielle Aufträge:

Erol
Wenn man Erol 100 Alte Münzen gibt, bekommt man Exp, Gold sowie Handelsgeschick.

Minecrawlerrüstung von Wolf
(keine offizielle Aufgabe, erstes mal sprechen mit Wolf auf dem Großbauernhof)

Eine nicht offizielle Aufgabe. Er spricht ein an, wenn man das erste mal, bei ihm auftaucht. Er bietet an, aus Minecrawlerplatten, eine Rüstung herzustellen. Zugleich, bringt er einem auch bei, wie man an die Platten kommt.

Wenn ihr nun mindestens eine habt und ihm diese bringt, erzählt er, dass er wieder eine Rüstung herstellen wird, aber nun 15 Platten verlangt. Sobald ihr diese zu Wolf gebracht habt, kann man sich ab Kapitel 2, ob später oder gleich als aller erstes, sich die Rüstung abholen.

Belohnung: 200 Exp + Minecrawler Platten Rüstung

Mika
(Sehr viele Heilpflanzen gesammelt haben, Gilde angeschlossen haben)

Sobald man sich einer Gilde angeschlossen hat, spricht er einen an, dass sich Händler/ Alchemisten beschwert haben, dass man selber zu viele Heilpflanzen sammelt. Gebt ihm 50 Exemplare davon und fertig ist die Sache. (Wenn man sie ihm nicht gibt, weiß ich noch nicht, was geschehen könnte)

Belohnung: 150 Exp + 60 Gold

Babo
Besorgt ihm ein Stück Kohle, damit er sein Aktbild wieder neu zeichnen kann.

Hinweis aus eigener Erfahrung: Besorgt vorher ein Stück Kohle, bevor ihr ihn ansprecht. Es kann sein, das man im Nachhinein nicht mehr die Kohle abgeben kann.

Belohnung: 50 Exp

Nebenaufgaben Minental:

Beliarfestung

13 mal 6 von Alax
(Erste mal ansprechen mit Alax in der Beliarfestung)

Es ist leichter und schneller erledigt, wenn man vorher viele Pflanzen, Tränke und Zutaten besorgt. Man muss Tränke, Gewächse und sonstige Zutaten 13 mal zu je 6 Stück anbieten.

Beispiel: 6 Heilpflanzen, 6 Schwefel -> 2 mal von 13 fertig.

Dies wird nun mit 13 verschiedene Dinge gemacht, und Alax bringt einem Alchemie bei.

Belohnung: Pro Abgabe 50 bis 100 Exp

Keine offiziellen Quests: Alte Mine (Zugang über Beliarfestung)

Tausch mit Alberto von Alberto
Alberto in der alten Mine möchte 5 Minecrawlerzangen haben. Diese zu entnehmen kann man entweder ab dem 2. Kapitel im Sumpflager bei Gor na Drak lernen, oder man findet sie in einem versteckten Bereich in der Alten Mine bei einem Toten Templer. Man kann Alberto zweimal hochhandeln, beim dritten Mal bricht er den Handel ab.

Belohnung: 250 exp, 200 Gold, 10 Erz und je nach Hochhandeln: +3 Steintafeln (Leben, Mana und Stärke I), +3 Heiltränke

Das Zeichen der alten Bruderschaft von Na Kosh
Ganz unten in der alten Mine findet man den Templer Na Kosh, der seine Freunde vermisst. Diese findet man tot in einem versteckten Bereich der alten Mine, wenn man beim Eingang (von der Beliarfestung aus) links den Abgrund herunterrutscht. Im Inventar des einen Templers findet man einen Ring. Zeigt man diesen Ring Na Kosh unten in der Mine, so steht er als Begleiter (vor demTor im Minental) zur Verfügung. (+300 exp). Man kann den Ring dann noch zu Lester bringen, der den Ring zur Sicherheit an sich nimmt. (+150 exp)

Empfehlung:

Wenn man Na Kosh das erste Mal trifft, dann gibt er nur ein paar deprimierte Sätze von sich. Er reagiert erst in Richtung seiner alten Freunde, wenn man ihm begegnet und den Ring der Bruderschaft im Inventar hat. Wenn man aber, wie oben beschrieben, im ersten Kapitel in den Abgrund in der Mine herunterrutscht, dann hat man ohne Cheaten keine Chance, dies zu überleben. Deshalb sollte man bis ins zweite Kapitel warten.

Im zweiten Kapitel erhält man, wenn man sich um die Aufnahme bei den Verwandlungsmagiern bemüht, Zugang zu den Verwaandlungsmagiern und kann sich dort eine Spruchrolle Verwandlung Blutfliege kaufen, ohne Mitglied bei ihnen zu sein. Mit dieser Spruchrolle gelangt man (als Fliege) problemlos lebend in den Abgrund. Man kann dort auch den Ring an sich nehmen, und mit diesem im Inventar erfüllt man die Quest, die man sonst nicht legal erhält

Belohnung: 300 exp von Templer, 150 exp von Lester, Gor Na Kosh ist Begleiter

NEBENAUFGABEN KHORATA/RELENDEL

Eins auf den Deckel von Deppenhans

(Erstes mal in Khorata Relendel, zu finden beim Bauernhof)

Als Baum war sein Werk bereits sehr frech. Somit machte Deppenhans daraus eine Kiste. Aber auch so hat es keine Besserung gegeben. Er bittet nun, dass man sich drum kümmert und der Kiste eine auf die Mütze gibt. Nachdem man zugestimmt hat, führt er einen zur Kiste. Wenn ihr das geschafft habt, erhält man die Hälfte von dem, das er angesammelt hat.

Belohnung: 6 Gegenstände, 150 Exp

Rotkäppchen von Diana

(Hilfe anbieten, Khorata Relendel)

Rotkäppchen wird vermisst. Nein, noch wurde sie nicht vom bösen Wolf gefressen. Sie befindet sich vom Eingang aus (Pass Koratha) links den Weg entlang. Wenn man dem Weg folgt, kommt auf der rechten Seite ein Hügel und rechts das abgebrannte Dorfabteil. Geht noch etwas weiter, damit der Wald richtig beginnt. Sobald ihr sie gefunden habt, erhaltet ihr die Aufgabe, euch um den bösen Wolf zu kümmern. Geht anschließend, sobald der Wolf besiegt ist, zurück zu Rotkäppchen, um mitzuteilen, dass der Wolf nicht mehr stören wird.

Bemerkung! Wenn man mit dem Bösen Wolf reden möchte, muss man sich den Verwandlungsmagiern anschließen. Am Ende erlernt man bei diesen eine Fähigkeit, mit Tieren zu reden. Mit dieser Fähigkeit kann man mit dem bösen Wolf sprechen.

Belohnung: 100 Exp, viele Pilze

Unfrieden stiften von Leonhard

(Erstes mal angesprochen haben, Khorata Relendel)

Man bekommt einen Zettel, den man zum Richter bringen soll. Sobald ihr den zum Richter gebracht habt, geht zurück zu Leonhard. Nun bekommt ihr die nächste Aufgabe, von Ruprecht das Gold zu stehlen. Auch hier gibt es zwei Alternativen.

Die erste: Klaut den Ring von Ruprecht dazu. Er wird Euch unten aufhalten und den Ring zurücknehmen. Anschließend, bekommt Anselm dies mitgeteilt, dass ihr einen angesehenen Händler bestehlen wolltet. Bei Anselm aktiviert sich somit eine Zusatzaufgabe.

HINWEIS! Exp bei Abgabe der Rundschreiben nicht bekannt, da man nicht alle abgeben kann.

Die zweite: Lasst den Ring in seiner Truhe und geht gleich zu Leonhard. Gebt ihm die 1000 Gold. Da es dem zu wenig ist, wird der Held böse und es kommt zu einem Kampf. Besiegt Leonhard und klaut somit die 1000 Gold zurück.

Belohnung: 1000 Gold über Leonhard, Exp Sieg Leonhard, 100 Exp Abschluss

Hasenfuß von Dalton

(Khorata Relendel Wohnviertel, Hilfe anbieten)

Dalton möchte, dass sein Sohn Ivan Graslandscavanger besiegt. Holt Ivan aus dem Haus und geht zum Ausgang der Stadt. Haltet euch nun nach links und geht ein Stück bei den Tannen entlang. Dort kommt ihr zu der Grasebene, wo sich die vier Graslandscavanger aufhalten. Besiegt diese mit Ivan zusammen so, dass er den Kampf überlebt. Geht anschließend zu Dalton zurück.

Belohnung: 100 Exp, 1 Brot, 2 Äpfel

Das rebellische Schaf von Metzger

(Khorata Relendel, Metzger aufsuchen)

Geht nun zu Erhard und holt dann das Schaf. Meidet das verlassene Haus am See und die Richtung zu den Banditen, denn dort sind wilde Schafherden, und Emma würde abhauen. Geht deshalb den längeren Umweg zur Stadt und bringt Emma zum Metzger.

Belohnung: 100 Exp

Melvin trägt Frauenkleider! von Elvira

Elvira wurde überfallen und ihr wurden ihre Kleider gestohlen. Sie möchte nun, dass man sie zurückholt. Der Dieb, Melvin, will sie allerdings erst nicht hergeben, sondern man muss erst seine Leute davon überzeugen, dass er so lächerlich aussieht. Hat man die Kleider, kann man sie Elvira bringen (+150 Erfahrung und 3 Heiltränke).

Belohnungen: 150 Exp, 3 Heiltränke

Ein Wettstreit von Lukas

(Erstes Ansprechen, um Bürger der Stadt Khorata zu werden)

Um bei Lukas Arbeit zu erhalten, soll man sich zuerst beweisen bei einer Rattenjagd. Dazu geht man zu Friedel, um die Jagd zu eröffnen. Um zu siegen muss man die meisten Ratten besiegt haben. Es sind etwa 20 Ratten. Sobald alle besiegt sind und man zugleich die meisten erledigt hat, spricht Davon einen an, um zum Sieg zu gratulieren. Für Extra- Exp, versprecht Davon, ihm das Preisgeld zu überlassen. Bei Friedel holt man sich nun das Preisgeld ab und kann es gleich Davon übergeben. Geht nun bei Anselm vorbei. Er beglückwünscht einen zum Sieg und man erhält ein Amulett. Geht nun zum Schluss zu Lukas.

Belohnung: Bis zu 800 Exp möglich.

Probleme im Wasserwerk von Wendel

(Marktplatz oder beim Wasserwerk Wendel aufsuchen, Khorata Relendel)

Sobald man das erste mal mit Wendel gesprochen hat, hält er euch danach auf und braucht Hilfe. Er braucht dringend Trollfett. Wenn man noch nicht stark genug ist, geht zu Lester, der sich auf dem Markt befindet und euch helfen wird. Geht anschließend mit dem

Fett zu Wendel, und er schickt euch dann gleich weiter zu den Feuermagiern. Schüttet das Fett in die Toilette und geht wieder zu Wendel.

Belohnung: 100 Exp, 100 Gold

Bierhexen von Braumeister

(Erstes mal Ansprechen vom Braumeister und Hilfe anbieten, Khorata Relendel)

Der Braumeister meint, dass Bierhexen dafür verantwortlich sind, dass sein Bier nicht mehr schmeckt. Man muss nun in der Nähe, eine Leiter hochklettern, um drei Pakete aufzusammeln. Benutzt nun die eingesammelten Pakete. Geht wieder runter zum Braumeister, um zu berichten, dass auf die Gerste uriniert wurde. Nachdem man dem Braumeister davon erzählt hat, verdächtigt er Erhard den Bauern. Erhard meint, dass Melvin und seine Bande für solche Scherze zu haben sind. Melvin und seine Leute erzählen, dass es Leonhard gewesen war. Leonhard gibt zu, dass er es war, und meint, dass er keinen Ärger bekommen würde. Nun sucht den Braumeister auf, um zu berichten, was man raus gefunden hat, und um sich eine Strafe auszudenken. Mit Hilfe von Anselm bekommen Leonhard und seine zwei Freunde doch eine Strafe und dürfen von nun an neue Gerste besorgen.

Belohnung: 250 Exp, täglich möglich ein Bier Khoratas vom Braumeister zu holen

Dicke Luft von Ditmar

(Wohnviertel Khorata Relendel, erste mal ansprechen)

Sobald Ditmar vom Problem mit seiner Taverne erzählt hat, kann man zu den drei Frauen gehen. Hedwig startet nun ein Gruppengespräch. Wenn das zu Ende ist, kann man nun mit Irmgard reden. Dabei erfährt man, das Hedwig Schafe über alles liebt. Besorgt euch bei einem Händler vom Marktplatz eine Verwandlungsrolle Schaf. Verwandelt euch nun in der Taverne zum Schaf, so das Hedwig euch folgen wird. Geht als Schaf nun zu Anselm. Sobald das Gespräch beendet ist, kann man sich zurückverwandeln und das Gespräch wird fortgesetzt. Wenn dies beendet ist, erhält man die Belohnung von Ditmar und Irmgard.

Belohnung: 500 Exp

Ein rätselhaftes Verschwinden von Juliana

(Erstes mal Ansprechen, Khorata Relendel Marktplatz)

Anmerkung! Diese Aufgabe, kann erst erledigt werden, wenn die Aufgabe "Probleme im Wasserwerk" geschafft ist.

Wendel meint, das Julia etwas wissen könnte, um mehr Licht ins Dunkel zu bringen, da die Todesursache unbekannt ist. Juliana meint, dass einer der Schürfer dies getan haben könnte, aber um sicher zu gehen soll man den Heiler aufsuchen. Der Heiler erzählt, dass es eine gebogene Waffe sei, die für den Tod verantwortlich ist. Ein weiteres Indiz dafür, dass es einer der Schürfer war. Geht nun zur Mine von Khorata und hört die Schürfer an.

Norman wünscht sich den Tod. Roman ist nicht gut auf Enderes zu sprechen. Frazer wird nur mehr preisgeben, wenn er einen Beweis von Anselm bekommt, dass man einem vertrauen kann. Anselm händigt einen Beweis aus, wenn "Landvermessung" abgeschlossen ist.

Mit dem Beweis, geht man nochmals zur Mine runter zu Frazer. Er verrät, dass Wendel den Job von Enderes übernommen hat. Also nochmal zu Wendel. Am Stadttor wird man vorher noch von Leonhard aufgehalten und man bekommt einen wichtigen Hinweis. Wendel hat dank seines Partners ein Alibi. Nachdem man vom Heiler und von Juliana (Leonhard´s Hinweis) die Informationen eingeholt hat, kann man zum Richter gehen. Vor dem Haus vom Richter wartet bereits Roman, einer der Schürfer. Von ihm erfährt man, dass es sich um einen Mann handeln muss. Durch die Beweise und Informationen sind Wendel und Juliana unschuldig. Der Richter möchte nun einen handfesten Beweis, dass es auch der Heiler war. Der Heiler gibt alles zu. Nun kann man sich entscheiden. Rächt man sich für Enderes Tod oder lässt man die Entscheidung bei den Richtern, was mit dem Heiler geschehen soll.

Belohnung: Bis zu 600 Exp je nach Auswahl des Verfahrens am Ende + ein Trank + 50 Gold von Anselm

Der Dorn im Auge von Indrico

(Wohnviertel Khorata Relendel, erstes mal Ansprechen und Hilfe anbieten)

Indrico will, dass Elvira, die Feuermagierin, aus der Stadt verschwindet. Es gibt nun zwei verschiedene Wege, um die Aufgabe absolvieren zu können.

Weg 1: Fordert Elvira auf, aus der Stadt zu verschwinden. Da sie nicht möchte, muss man sie töten. Geht anschließend zu Indrico für die Belohnung.

Belohnung Weg 1: Exp Sieg Elvira, Abgabe Indrico (+ 1 Adanos), etwa 500 Exp

Weg 2: Verratet Elvira, dass Idrico sie loswerden möchte. Evlira schickt einen zu Anselm, der von den Feuermagiern eine Tributzahlung haben möchte. Geht nochmals zu Elvira, um die Zahlung zu holen. 500 Gold erhält man. Bei Anselm, kann man nun aussuchen 50 Gold oder 500 Gold (50 Gold nicht getestet) bei 500 Gold, ist Anselm zufrieden und sorgt dafür, das Idrico ruhig gestellt wird. Geht nun wieder zu Elvira, um die Belohnung zu erhalten.

Belohnung: 100 Exp

Nagelnachschub von Lukas

(Wohnviertel Khorata Relendel)

Anmerkung! Ist erst vorhanden, wenn "Ein Wettstreit" absolviert wurde.

Lukas schickt einen los, um Nägel zu besorgen. Robert, der Schmied, wird welche anfertigen, gegen einen Gold und einen Rohstahl. Am nächsten Tag kann man sich das Paket

abholen. Erika wird ein Paket geben, wenn man Wendel ein Brief (Liebesbrief) übergeben hat. Geht anschließend, nachdem Wendel den Brief erhalten hat, zurück zu Erika und holt das zweite Nagelpaket. Das dritte besitzt der Händler Hans. Er rückt es nur gegen Bezahlung raus. Über Feilschen zahlt man nur die Hälfte, 25 Gold. Schlägt es fehl, zahlt man den vollen Preis von 50 Gold. Somit hat man alle drei Nagelpakete und geht zurück zu Lukas.

Belohnung: 250 Exp

Bürger von Khorata von Anselm

(Aktiviert sich, wenn man mit Anselm gesprochen hat, um Bürger zu werden)

Um Bürger von Khorata zu werden, muss man einigen geholfen haben, damit man bei Anselm genug Vertrauen aufgebaut hat. Nachdem dies geschehen ist, bekommt man einen Fragebogen.

Frage 1: In welchem Gebäude findet sich der einzige Abort Khoratas?
Antwort: Feuermagier
Frage 2: Wie heißen die drei Ratten des Stadthalters?
Antwort: Oleg, Pinky, Fievel
Frage 3: Lerne etwas über die Anfänge Khoratas!
Antwort: Beliar ist Schuld
Frage 4: Wie viele Händler haben ihren Stand auf dem Marktplatz?
Antwort: 5
Frage 5: Wer hat dafür zu sorgen, dass die Wasserversorgung reibungslos läuft?
Antwort: Wendel

Nun seit ihr Bürger von Khorata.

Belohnung: 400 Exp

Zusatzbelohnungen: Bei Friedel bekommt man etwas Gold + 3 Handelsgeschick, bei Hans kann man sich einen Freudenspender abholen

Schutzbedürftig von Ork Jim

(Khorata Relendel beim Metzger zu finden, Hilfe anbieten)

Anmerkung! Diese Aufgabe, ist erst lösbar, wenn die Aufgabe "Rätselhaftes Verschwinden" gelöst wurde.

Der Ork Jim bekommt keine Freudenspender mehr, da er nicht in der Mine arbeiten will. Er möchte deshalb ein Geisteramulett an Anselm verschenken, welches aber erst noch erprobt werden soll. Mit dem Amulett, das Jim gegeben hat, muss man deshalb nun nordöstlich zum Friedhof, wenn es Nacht ist, um eine Geisterseele zu finden. Legt das Amulett von Jim an, um die Seele von Enderes einzufangen. Bringt nun das Amulett zurück zu Jim.

Belohnung: 150 Exp, 50 Gold

Wertvolle Dokumente von Lukas Lehrling

(Wohnviertel Khorata Relendel, spricht einen automatisch an, Hilfe anbieten)

Der Lehrling hat wichtige Dokumente bei Erhard verloren. Sucht Erhard auf, um an die Seiten zu gelangen. Fehlanzeige? Es muss Baltram sein, der die Seiten hat. Bei Baltram stellt sich heraus, das Mika die Seiten beschlagnahmt hat. Versucht über Feilschen mit Lord Andre zu drohen, um an die Seiten zu kommen, oder zahlt 200 Gold. Nun bringt die Seiten zum Lehrling von Lukas zurück.

HINWEIS: Wenn man im Zweiten Kapitel im alten Lager mit Cutter redet, erfährt man, dass der Getreideanbau nicht so funktioniert, weil die Gardisten davon keine Ahnung haben. Man kann dann die Dokumente vom Lehrling wieder zurückkaufen und Cutter bringen, der sich mit etwas Erfahrung und recht viel Gold bedankt.

Belohnung: 200 Exp, 10 Gold, 2 Goldhalsketten

MOOR:

Beerensaft für Viran von Viran
(Aktiviert sich, sobald man mit ihm gesprochen hat)

Er möchte ein besonderen Trank machen, ihm fehlen aber Sumpfbeeren. Diese findet ihr im Moor. Das betretet ihr, wenn ihr von den abgebrannten Häusern durch das Holztor geht. 5 Sumpfbeeren braucht ihr und könnt danach zurück zu ihm. Teilweise einfach so am wachsen, oder das lebendige Unkraut dort töten. Ihr könnt auch nordöstlich durch das Moor, bis ihr eine verschlossene Tür findet, hinter dieser befindet sich eine Person mit Haus sowie auch einige Sumpfbeeren.

Belohnung: 500 Exp, 500 Gold und am nächsten Tag ein Trank zum Trinken

Zusatz: Tagebucheintrag - "Das Moor in Relendel", das ist ein Hinweis auf eine spätere Begegnung, die während der Quest „Durch Flammen, Gift und Blut“ passieren wird.

Hinweis: Wenn man nicht den Trank abholt, hat man später keinen Zugriff bei Bortschek auf die Aufgabe " Flammen, Gift und Blut "

Unkraut und Äpfel von Botschek
(Botschek nach Informationen fragen, ob man was tun kann)

Wir fragen nach Informationen und dann, ob wir etwas für ihn tun können. Er möchte, dass wir 20 Äpfel sammeln von den lebendigen Apfelbäumen und das lebendige Unkraut beseitige. Hinter seinem Haus sind diese zu finden.

VORSICHT: Die Apfelbäume sind ziemlich stark. Das Unkraut kann man aber mit einer langen Waffe (lange Schwerter reichen) von außerhalb ihrer Reichweite mit rechts- links Schlägen ohne Risiko töten, da sie unbeweglich sind.

Belohnung: 300 Exp, 200 Gold, 1 Apfelkompott (+1 Stärke)

Keine Offizielle Aufträge

Hubert
(keine offizielle Aufgabe, Khorata Relendel)

Lasst euch von ihm die Stadt zeigen, auch wenn es eine Zeit dauern mag.

Belohnung: 100 Exp

Rudolf
(Khorata Relendel Marktplatz, in seine Nähe kommen)

Er spricht einen an, sobald man das erste mal in die Nähe kommt. Fragt dann, ob man etwas Gutes tun könnte. Er möchte dann einen Schnaps von Erikas Sortiment. Kauft nun für 50 Gold den "Rudolphs Schnaps" bei Erika und bringt diesen zu Rudolph.

Belohnung: 50 Exp, 50 Gold

Pendler
(Keine offizielle Aufgabe, befindet sich vor der Mine oder am Marktplatz Khorata Relendel)

Gebt ein Bier aus und bekommt sogleich die Belohnung.

Belohnung: 25 Exp

Chani
(Khorata Relendel Moor, aufzufinden in der Taverne ansprechen, keine offizielle Aufgabe)

Gebt ihr nach der Szene etwas zu trinken. Durch Versuche, verschiedene Getränke zu geben, kam bisher raus, das es überall maximal 150 Exp gab.

Belohnung: 150 Exp

Alkor
(In der Taverne beim Moor Khorata Relendel aufzufinden, Stark sein um zu stehen)

Fordert Alkor heraus. Bei Sieg gibt es etwas dafür.

Belohnung: 2 Giftheiltränke + 50 Exp

Lomar
(Khorata Relendel Moor, kein offizieller Auftrag)

Nehmt das Goblinfleisch an und gebt Lomar danach einmal Käse.

Belohnung: 300 Exp, Goldener Pokal

Kapitel 2

Hauptaufgaben und zugehörige Nebenaufgaben

JHARKENDAR

Ein ungebetener Besucher von Saturas

(aktiviert sich beim zweit Gespräch mit Saturas)

Saturas behauptet wir haben ihn bestohlen, wir gehen also Merdarion fragen, ob er etwas davon weiß. Der sagt uns, er habe jemanden gesehen. Wir gehen also geradeaus, die Treppen hoch und hinter dem Podest links wird ein Eremit stehen. Dieser hilft uns bei einer Sache. Dafür müssen wir die Schuld auf uns nehmen. Wir gehen also zu Saturas und nehmen die Schuld auf uns.

Der möchte, dass wir nun die Sachen ersetzen bzw wiedergeben.

10 Heilpflanzen,
5 Brot,
7 Laborflaschen.

Mit Feilschen ohne Gold ohne Feilschen 100 Gold.

Die Lebensmittel findet ihr bei so ziemlich jedem Händler, wenn ihr die nicht habt.

Belohnung: 250 Exp

Ein Prisma für Magie von Nefarius

(aktiviert sich nach erst Gespräch mit dem Eremiten bei seinem Zuhause)

Nachdem wir mit dem Eremiten geredet haben, meint er, dass er uns helfen kann bei seiner Hütte. Aber wir sollen eine Schwarze Perle mitbringen. Diese könnt ihr bei Erol ihn Khorinis kaufen.

Seine Hütte findet ihr leicht, wenn man von den Wassermagiern rechts geht und dann nicht durch den Höhlengang, sondern den normalen Weg, der nach unten führt. Danach nur noch rechts abbiegen über die Holzbrücke. Er will euch das Prisma dann machen. Ihr werdet aber von Zombies angegriffen. Diese tötet ihr und redet mit ihm. Er meint ihr habt eine Magische Markierung und sollt diese erst mal loswerden. Geht zu Argez.

Sobald ihr die Quest (eine Magische Markierung) fertig habt, könnt ihr wieder zum Eremiten. Wir müssen nun das Prisma herstellen. Dafür folgen wir dem Eremiten, und er gibt uns dann Beliars Zorn Rollen. Diese benutzen wir immer, wenn das Prisma nicht mehr leuchtet.

Hinweis! Ihr müsst unter euren Einstellungen, Tastenbelegung für das Prisma, eine Taste zuweisen.

Das Amulett ausrüsten, um es benutzen zu können, ist nur relevant für die Fokussteine. Man muss drei Angriffsmagie (Feuerball, Blitz usw.) nutzen, damit sich das Dreieck, in der Mitte des Bildschirmes unten füllt.

Belohnung: 350 Exp, Prisma Amulett

Eine Magische Markierung von Eremit

(Aktiviert sich beim Gespräch mit dem Eremit)

Nachdem der Eremit euch gesagt hat, dass ihr es loswerden sollt, geht man zu den Magiern. Da keiner helfen kann, geht nun zu Argez. (Der Einzige, der überhaupt dabei helfen kann) Der steht bei den Wassermagiern die Treppen hoch bei diesem Steinplateau.

Wir reden mit ihm, und er hat einen Plan. Er gibt uns eine Schrumpfen- Rolle, und wir sollen diese, an einer beliebigen Kreatur anwenden. Danach, wenn wir das Tier eingepackt haben, (siehe Tagebucheintrag,) zurück zu Argez, und er sagt gut, es ist weg.

Belohnung: 250 Exp

Fokussuche von Saturas

(Aktiviert sich, nach dem Gespräch mit Saturas, wo er die erste Fokusplattform zeigt)

Nachdem ihr das erste Mal in Jharkendar mit Saturas geredet habt, geht er zur Fokusplattform, in der Nähe des Jharkendar- Eingangsportal. Dann gibt er euch die Aufgabe.

HINWEIS! Um hier weiter zu kommen braucht ihr das Prisma von der Aufgabe "Ein Prisma für Magie"

Vergesst nicht, unter Einstellungen - Tastenbelegung für das Prisma eine Taste einzustellen. Man wird es bald brauchen. Danach kann die Suche im Minental losgehen.

1: Bei der Trollschlucht, in der Nähe des Banditenlagers. Ihr werdet von Goblins überrascht und angegriffen, die auch den Fokus suchen. Geht dann weiter zur Winde und dreht sie. Passt auf den Troll auf, wenn ihr noch nicht stark genug seid. Geht nun zur Höhle und kämpft euch durch die Harpyien zum Fokus durch. Hier müsst ihr das Prisma ausrüsten/aufladen/betätigen (zugewiesene Taste), während ihr den Fokus anvisiert habt.

500 Exp

2: Wir müssen zum Stonehenge, am besten vom Neuen Lager Eingang direkt rechts den Weg nach oben oder durch den See und dann direkt rechts abbiegen, den Stonehenge sollte man sehen können. Wir treffen Tarrok, unseren alten Orkfreund (Ulumulu). Wie auch immer, der Fokus ist nicht mehr hier. Nun gehen wir zur Felsenfestung, wo Tarrok anscheind nun wohnt. Dort, wo früher der Felsendrache in Gothic 2 Original war oder vom Sumpflager geradeaus bis zu den Snappern. Dann über den Steinpfad und anschließend links über die Steinbrücke. Oben angekommen, spricht uns Urshak an. Wir sollen uns mit

Ranad treffen. Er wisse mehr über den Aufenhalt der Fokussteine. Ranad sagt, wir müssen in die Orkstadt und brauchen dafür unser geliebtes ULUMULU.

Wir fragen Tarrok, ob er uns eins macht, wie früher. Tarrok ist einverstanden, (Das ULUMULU) Questbeschreibung für Hilfe.

Danach lasst euch das ULUMULU von Tarrok zusammenbauen. Ihr redet mit ihm, und er braucht einen Tag. Kommt am nächsten Morgen wieder, und fertig ist das schöne Ding.

Ranad ist schonmal vorgegangen, und wir begeben uns wieder zur Orkstadt, die jedem bekannt sein sollte. Wir gehen mit dem UlUMULU komplett durchs Lager und nehmen nicht den vergitterten Gang/Tor, sondern den rechts davon. Dort geht es zur Orkstadt. Wir treffen Ranad dort und folgen ihm.

Anschließend gehen wir nur noch etwas weiter geradeaus zu Hoshpak. Wir werden mit ihm ihn einem Raum eingesperrt und müssen ihn töten. Nehmt das, was er hat, dabei ist auch ein Fokus, und geht danach wieder gemütlich zu Ranad. Danach sind wir hier fertig. Auf zum nächsten Fokus.

500 Exp

3: Wenn ihr vom Sumpflager die erste Abbiegung rechts nehmt und dann geradeaus bleibt, kommt ihr zu einem Fokus- Podest. Dort ist dann Ratford. Ihr redet mit ihm und wisst, was Sache ist. Nun folgt ihr einfach den Wargleichen.

Alternativ, einfach ganze Zeit durch die Mitte des Waldes geradeaus. Beim zweiten Waldstück findet ihr dann Drax. Redet mit ihm und durchsucht dann oder davor die Leichen der Warge in seiner Nähe. In einem von den toten Wargs ist ein Fokus.

4: Bei den Verwandlungsmagiern bei Albert nachfragen. Prisma ausrüsten, aufladen, die Kiste anvisieren, wo der Fokus drin ist (rechts von Albert) und die Prisma- Taste drücken. Nun können wir die Kiste öffnen und den Fokus bergen.

500 Exp

2000 Exp nebenbei noch dazu wenn man 5 Fokusse hat

Nun können wir zurück zu Saturas und sagen, wie toll wir sind. Dieser möchte das wir nun alle Fokussteine platzieren auf den Plattformen in Jharkendar.

1: Einen findet ihr direkt beim Eingangsportal nach Jharkendar.

2: Wenn ihr zum Piratencanyon wollt, in der Nähe des Drecksees, wo Sumpfkraut wächst.

3: Beim Eremiten, etwas geradeaus von seinem Haus seht ihr das Podest schon.

4: Nun wird es etwas schwerer wir reden erst mal mit Neku, um herauszufinden, was los ist. Anscheinend sind die Echsenmenschen in den Sumpf eingezogen und haben einen Holzzaun gebaut. Wir versuchen einfach, durch die 2 Echsenwachen zu kommen, diese haben aber anscheinend keine Lust uns reinzulassen.

Argez spricht mit uns und gibt uns ein Tipp. Nun habt ihr 2 Möglichkeiten.

Echsenmenschen helfen:

Ihr benutzt den Fleischwanzen Zauber oder ein anderen, um rechts von den Wachen durch die kleine Lücke im Zaun durchzukommen. Dort steht allerdings auch eine Wache, und wir wählen, dass man mitgeht. Somit wird man ein Gefangener und verliert erstmal alle Sachen. (Siehe Quest Die Echsen im Sumpf) Danach müsst ihr die Quest Vertrauen der Echsen machen. Der Albi wird den Fokusstein dann selbst nehmen und am nächsten Tag platziert haben.

Echsenmenschen ausrotten:

Wir benutzen den Fleischwanzen Zauber oder Hasenzauber und gehen rechts von den Wachen durch die kleine Lücke am Zaun. Dort steht allerdings auch eine Wache, aber wählen, nicht mitzugehen. Diese töten wir anschließend. Nun könnt ihr euch geradeaus durch das Lager kämpfen und jeden dieser Echsenmenschen töten (gibt gute exp).

Wenn man im Lager die Treppen hoch geht und durch die Hütte, sieht man schon die Fokusplattform, also den Fokus auf das Podest.

5: Ihr geht durch das Eingangstor, über den Holzsteg, danach rechts abbiegen vom Lagerfeuer. Nun über die 2 Holzstege, und folgt der Felsenwand geradeaus, und schon solltet ihr die Fokusplattform sowie das Podest sehen.

Sobald ihr alle Fokuse platziert habt, werdet ihr automatisch zu Xardas teleportiert und Kapitel 3 startet.

Belohnung: 300 Exp

Echsenmenschen helfen

Die Echsen im Sumpf von Albi
(Echsen nicht getötet)

Sobald Albi mit uns zu Ende gesprochen hat, gehen wir zur Schmiede im Lager, und wir fackeln die Steine in 10 kleine ab. Danach zum Echsenhändler, der gibt uns eine Heilknospe. Jetzt können wir uns beim einzigen Bett im Lager, in der Nähe der Taverne, schlafen legen bis zum nächsten Morgen. Anschließend sprechen wir wieder mit Albi.

Wir töten den Sumpfhai und reden erneut mit Albi. Wir bekommen eine Rüstung und sollen Albi folgen. Er will bei seiner Hütte wieder mit euch sprechen. Nun sollen wir noch seinen Bruder im Sumpf finden. Erstmal wieder zur Schmiede, die Golemherzen abfackeln und danach zum Echsenhändler eine Waffe und Heilknospe besorgen.

Den Bruder findet ihr ganz einfach. Links von der Fokusplattform liegt seine Leiche. Man nimmmt den Schlüssel und bringt ihn zu Albi. Der gibt euch eine neue Rüstung, mit der ihr den Sumpf verlassen könnt, und einen Schlüssel für die Truhe in seinem Haus. Dort ist ein Lederbeutel, mit all euren Sachen.

Belohnung: 1000 Exp

Das Vertrauen der Echsen von Albi
(Echsen nicht getötet)

Albi wird uns erst helfen, wenn wir das Vertrauen von ihnen haben. Dafür sollen wir Aufgaben von anderen Echsen machen. Albi sorgt dafür, dass diese Echsen uns am nächsten Morgen Zettel geben mit den Aufgaben darauf. Wir laufen zu jedem Echsenmenschen. Die, die etwas von uns wollen, geben uns einen Zettel, insgesamt drei. Diese schauen wir uns an und bekommen die Aufgaben. Wenn ihr diese gemacht habt, geht zurück zu Albi.

Belohnung: 1000 Exp

Entfache die Feuer von Echsenmensch
(Echsen nicht getötet)

Im Lager gibt es Altare, wo ein Signalfeuer brennen sollte (4 Stück). Dabei ist es wichtig, dieses erst mal anzusprechen und danach erst anzugreifen. Wenn ihr es mit 1 Schlag tötet, zählt es nicht und die Fackeln gehen nicht an. Alle Fackeln müssen angehen.

1 so ziemlich am Anfang des Lagers
2 etwas geradeaus vom ersten
3 rechts von dem Gebäude mit der Schmiede
4 bei dem Zelt was oben (Wo man am Anfang mit Albi gesprochen hat)

Belohnung: 500 Exp

Einen weißen Sumpfhai finden von Echsenmensch
(Echsen nicht getötet)

Wir schnappen uns 4 junge Echsen und gehen bis zum Eingang des Sumpfs, wo die 2 Echsen Menschen Wache stehen. Davon nun ein Stück rechts in den Sumpf und schon sehen wir den Weißen Sumpfhai. Der Held sagt automatisch da ist er und fertig.

Belohnung: 500 Exp

Fütterung der Weibchen von Echsenmensch
(Echsen nicht getötet)

Wir müssen ein paar Sachen machen, wichtig:

Das Grenzgebiet ist, wenn ihr aus dem Echsenlager rauskommt und geradeaus über den ersten Holzsteg geht, dann rechts, bevor ihr den nächsten Holzsteg überquert.

1: Wir sollen Sumpfhaifleisch sammeln und im Grenzgebiet verteilen. Wir gehen über den zweiten Holzsteg bis zu den Sumpfhaien und töten alle, nehmen aus den Leichen das Fleisch mit. Nicht jede Leiche hat Fleisch, sondern nur manche, wir brauchen 5. Danach gehen wir zum Grenzgebiet und verteilen das Sumpfhaifleisch. (drauf klicken 5 mal)

2: Nun müssen wir Sumpfhaie unter 50% hauen und zum Grenzgebiet locken auch 5. Wenn sie automatisch sterben, heißt das,dass es richtig gemacht wurde. Lieber einzeln holen, es könnte sonst ziemlich lange dauern.

3: Nun sollen wir einfach 5 Sumpfhaie ins Grenzgebiet bringen mit vollem Leben.

Belohnung: Exp von den automatisch fallenden Sumpfhaie, keine bei Abgabe

KHORINIS

Das Asylantenproblem von Lord Hagen

(Freischaltung beim ersten Gespräch mit Lord Hagen, damit man ins Minental kann)

Lord Hagen lässt euch ins Minental. Dafür möchte er aber Informationen aus den Lagern im Minental, ob diese feindlich oder neutral sind. Die erste Information erhaltet ihr von der **Königsgarde** von Catharan, der auf der Bank sitzt.

Danach geht es zu Sancho, der Wache vor den **Banditenlager**. Einfach zu finden. Geht geradeaus von den 2 Banditen, bzw. in der Nähe der Trollschlucht. Dieser möchte allerdings erstmal nicht sagen, was sie planen.

Danach könnt ihr zum **Waldläuferlager** spazieren. Dies befindet sich von der alten Mine gerade aus, falls ihr nicht wisst wo. Von dem Banditenlager rechts durch den Wald und danach folgt ihr dem Weg, bis man durch einen Tunnel geht. Nun folgt dem Weg, der nach unten geht, und man sieht das Lager. Dort könnt ihr die Wache vor der Höhle fragen, wie die Waldläufer so drauf sind.

Zum **Neuen Lager**: Dafür müsst ihr den Weg von der Alten Mine links weg folgen. Geht nun über die Holzbrücke beim Wasserfall und haltet euch geradeaus bis zu einer weiteren kleinen Holzbrücke. Diese überschreitet ihr aber nicht, sondern geht rechts weiter bis zum Lager. Folgt nun dem Weg an den Bauern vorbei. Einige werden euch auf dem Weg direkt ansprechen. Geht dann weiter, bis ihr oben angekommen seit und durch das Tor. Lee befindet sich ein wenig geradeaus weiter und erzählt euch was er plant.

Sumpflager:

Dieses ist relativ weit weg. Ihr geht vom Alten Lager, Südtor, etwas geradeaus. Danach über die Holzbrücke und dann haltet euch erneut geradeaus. Man kommt dann durch zu einer kleinen Sandfläche und geht weiter geradeaus, bis man letztendlich das Sumpflager erreicht. Hier muss nur noch Cor Cadar angesprochen werden, der sich beim Tempelplatz befindet. Ein Kreis von anbetenden Leuten ist um ihn, damit ihr den schneller erkennen könnt. Sobald ihr seine Info habt geht es weiter.

Verwandlungsmagier:

Ihr geht vom Sumpflager raus. Geht etwas in die rechte Abbiegung rein und dann geradeaus durch den Wald, bis ihr einen Strand seht. Geht über die Holzbrücke und geht wieder geradeaus. Vor dem Tor stehen zwei Verwandlungsmagier. Alternativ könnt ihr auch

vom Alten Lager zum Hauptor raus und euch rechts halten. Von da, wo die 2 Buddler sitzen, dann immer geradeaus. So solltet ihr auch recht zügig den Strand finden.

Dann über die Holzbrücke, wo einige Snapper sind. Ihr seht dann links einen abgebrochenen Baum. Dort könnt ihr drauf laufen und von oben abspringen, um zu Albert zu kommen. Diesen fragt ihr dann aus wie die anderen.

Nun habt ihr alle und könnt zu Lord Hagen zurück. Man hat folgende Möglichkeiten.

1: Immer nur die Wahrheit sagen, weil am Ende Lord Hagen euch ein Wahrheitsserum spritzt

500 Exp , 500 Gold

2: Wenn ihr irgendwo lügt - wird er sauer, und es gebt weniger.

500 Exp

MINENTAL

Das ULUMULU von Ranad

(aktiviert sich erst, im Zusammenhang mit der Aufgabe "Die Fokus Suche")

Wir sollen das ULUMULU zusammen bauen. Dafür brauchen wir die richtigen Zutaten. Also reden wir mit Tarrok. Tarrok ist einverstanden. Entweder ihr lernt, die Körperteile nun zu entfernen, oder kauft diese bei Händlern. Wir brauchen Sumphaizähne, Schattenläuferhorn, Feuerwaranzunge, Trollhauer. Danach lasst euch das ULUMULU von Tarrok zusammen bauen.

Sumpfhaizähne können wir bei Lutero in Khorinis kaufen. Trollhauer, Schattenläuferhorn bei Bosper in Khorinis. Flammenzunge könnt ihr bei Isgaroth vor dem Feuermagierkloster kaufen, bei dem kleinen Innosschrein.

Ihr könnt es auch lernen und die Viecher jagen gehen. Sumpfhaie sind im Sumpf beim Sumpflager. Schattenläufer in Wäldern, Feuerwarane am Piratenstrand oder Strand in der nähe des Nebelturms. Ansonsten kann man auch bei verschiedenen Händlern die nötigen Zutaten kaufen. 2 Trolle sind links wenn man vom Feuerwaran Strand am Nebelturm geht.

Ihr geht also mit allen Zutaten zu Tarrok. Er braucht dann ein Tag, also morgen wiederkommen und schon ist das alte Ding fertig.

2000 Exp bei Erhalt des ULUMULUS, Quest wird vor Erhalt abgeschlossen

Belohnung: 2000 Exp, Ulumulu

Hauptgilden

Feuermagier

Feuer gegen Eis von Pyrokar

Wenn wir zurück zum Kloster gehen, sagt uns Daron, wir sollen sofort zu Pyrokar. Er erzählt uns, dass ein Portal sich geöffnet hat, wo Eiswesen heraustreten, und wir Hyglas helfen sollen, das Problem zu lösen. Daraufhin spricht uns Hyglas an und teleportiert uns zu Orlans Taverne.

Wir reden kurz mit ihm und begeben uns dann zu den anderen kämpfenden Leuten, um ihnen zu helfen. Wir töten die 2 Eisläufer und reden mit dem Paladin. Danach gehts weiter mit Hyglas zum Portal. Hyglas sagt, dass er versucht, das Portal unstablil zu machen. Dann kommen 3 Eisgolems, die wir töten müssen.

Redet danach mit Hyglas, und wir werden woanders hin teleportiert. Nun reden wir wieder mit ihm. Wir kämpfen uns weiter durch bis vor den Steinkreis und reden nochmals mit ihm. Er will sich opfern, um das Portal zu schließen. Wir sollen noch schnell zurück nach Khorinis. Also rennen wir zurück zum Anfang gegen die Wand. Dann werden wir zurück teleportiert.

Pyrokar redet mit uns und meint, wir sollen ihn in ein paar Stunden nochmal aufsuchen. Es kann buggen also am besten Spiel speichern und Spiel laden und direkt wieder mit Pyrokar reden. Er befördert euch zum Feuermagier und gibt euch die nächste Quest.

Belohnung: 400 Exp, Gegner Exp

Patherion von Pyrokar

Pyrokar will, dass wir Hyglas Aufgabe übernehmen, für genauere Details reden wir nun mit Parlan. Der erzählt uns eine Hintergrundschichte von den Tränen Innos. Das wichtige ist, er gibt uns 2 Teleportrunen. 1 nach Patherion und 1 von Patherion wieder zurück. Geht aber nur bei der Kapelle, sagt er. Wir sollen Pakete dahin bringen.

Somit teleportieren wir uns nun nach Patherion. Wir kommen in einer Kapelle an und nehmen als erstes die Tagebuchseiten auf dem Altar mit. Dann kämpfen wir uns daraufhin durch die Höhle mit den Crawlern und kommen weiter nach unten. Nun einfach durch die Barriere, zum Gebäude. Ihr macht alle Quests die es dort gibt, das wäre unter anderen:

(Ein Schwarzmagier im Kloster) (Verräter im Kloster), dann berichtet ihr Pyrokar und ihr bekommt ein paar Sachen.

(Fortsetzung Kapitel 4)

Ein Schwarzmagier im Kloster von Tojan

Er meint, oh Gott ein Schwarzmagier muss sich hier eingeschmuggelt haben. Wir kriegen ein Lähmungszauber und sollen ihn finden. Also gehen wir wieder auf die Mauer und fra-

gen, ob jemand weiß, wo dieser hingelaufen ist. Der Erste Ordenspriester sagt uns, er ist zu den Alchemielaboren gelaufen.

Wir müssen noch das Nahrungspaket zu den Magier bringen. Ihr findet ihn vom Eingang geradeaus im Zauberturm. Nun gehen wir zum Alchemielabor. Das liegt unter Velario. Wir fragen den Ordensalchemisten. Der meint, er sei bei den Übungsräumen. Nun gehen wir vom Eingang rechts in das zweite Gebäude. Dort trainiert ein Paladin. Wir reden mit ihm und er meint, er sei im Kräutergarten. Also müssen wir zum Turm und durch das Portal.

Wir fragen Faros der uns sagt, er ist in der Bibliothek. Also können wir mit dem Teleportstein, den wir bekommen haben, wieder raus. Nun reden wir mit Velario und er sagt, in der Mine. Also gehen wir wieder durchs Portal, wo auch der Kräutergarten war. Dieses mal der linke Gang. Hier finden wir einen Schwarzmagier. Lähmungszauber auf ihn und es kommt eine Sequenz.

Belohnung: /

Verräter im Kloster von Tojan

Tojan wird verkünden, dass wir den Verräter suchen, und somit wird er unvorsichtig. Sobald wir wieder aus dem Kräutergarten/Mine raus sind, greift uns ein Troll an. Wir töten ihn und reden mit Gizar, der meint, Aaron ist hoch gelaufen und wir sollen mit Nagon reden. Von Nagon bekommt man zunächst die Quest „die fünf Foki der Schwarzmagier“. Nach dieser Quest kann man Nagon nach Aaron fragen und erfährt, dass dieser immer nachts in der Kirche betet. Wir gehen also nachts dorthin und sprechen mit Aaron. (der Dialog kommt nur, wenn man die Tagebuchseiten aus der Kapelle im Inventar hat)

Aaron meint, wir seien ein Beliaranhänger, und Tojan hätte es ihm gesagt. Wir kommen auf die Idee, Tojan sei der Schwarzmagier. Aaron glaubt uns aber erst, nachdem wir ihm die 2 Tagebuchseiten aus der Anfangskapelle gezeigt haben. Danach meint er, wir sollen Tojan Bescheid geben und morgen Nacht am Marktplatz stellen wir ihm eine Falle. Also reden wir mit Tojan und kriegen ein Amulett. Danach schlafen wir bis Morgen und nochmal bis Mitternacht und gehen zum Marktplatz.

Wir reden mit Aaron und er stellt sich tot danach ziehen wir das Amulett an, woraufhin Tojan erscheint. Der erzählt uns Sachen, und danach schlagen wir ihn um, und wir reden mit Aaron bzw. Garan, was sein richtiger Name ist, wie sich herausstellt und der tötet ihn. Danach gehen wir bis zum nächsten Morgen schlafen und zur Kirche. Garan spricht uns an. Wir gehen daraufhin direkt wieder schlafen bis zum nächsten Morgen und wieder zu ihm. Sie zerstören die Barriere und er gibt uns noch 2 Runen zur Kapelle und zur Kirche, damit wir jederzeit her können.

Null exp

Mangel an allem

automatisch, sobald man mit dem ersten NPC mit Problemen spricht

Durch die Belagerung fehlt es in Patherion an vielen Dingen. Man muss den folgenden 6 Leuten helfen, um diese Quest zu beenden:

1. Velarion möchte mehr Bücher über Kriegsführung. Wir haben zufällig schon das Buch vom Schläfertempel dabei, und er fängt an, es zu studieren.

2. Der Ordenspriester weiter unten von Velario, im gleichen Haus, möchte verschiedenen Pflanzen. Je ein Dutzend (sind 12) Sobald ihr ihm 5 verschiedene Pflanzenvarianten gegeben habt, ist er zufrieden und gibt euch Tränke als Dank.

3. Weiter vorne trefft ihr ein paar Schürfer. Fädar spricht euch an. Er möchte Alkohol und Sumpfkraut. Sobald ihr 15 Sumpfkraut irgendeiner Art, egal ob normal Stängel oder was besonderes, genauso mit dem Alkohol gegeben habt, sind sie zufrieden und geben euch ihren Besitz.

4. Nagon beschwert sich, dass kaum noch Leute in der Kirche zu Innos beten. Wir können jetzt alle Ordenspriester darauf ansprechen ob sie vielleicht nicht beten gehen wollen. Einer auf der Mauer sagt ja. Danach zu dem Feuermagier, wo auch Velario steht. Danach noch nach unten zum Ordenspriester, nun haben wir drei. Das reicht und können zurück zu Nagon.

Wir bekommen 3 Mana.

5. Im Kräutergarten treffen wir Faros. Er beschwert sich über eine Pilzinfektion. Jeder Alchemist und Kräuterkundige, sollte ein Heilmittel haben. Ich bin nach Khorinis und habe bei Constantino Funguzid für 80 Gold gekauft. Dann wieder zurück zu Faros. (andere Alchis in Khorinis gehen aber wohl auch). Man bekommt ein paar Kräuter (Kronstöckel, 5 Feuerwurzeln und Feldknöteriche) als Belohnung.

6. Wenn ihr euch den Gang angeschaut habt, links vom Kräutergarten mit den Erzadern, könnt ihr mit Furgas reden. Er möchte 5 Spitzhacken haben.

Sobald man allen 6 Leuten geholfen hat, endet die Quest und man bekommt noch 5 Permanente Mana.Belohnung: 1000 Exp

Die 5 Foki der Schwarzmagier von Nagon

Nagon beauftragt uns, die 5 Foki der Schwarzmagier zu holen, mit denen sie die Barriere aufrechterhalten. Wir sollen vorher noch zum Orakel gehen, um von diesem Hinweise zu bekommen, wie wir die Foki erlangen können.

1: Fokus mit der Hexe - Ihr müsst vernünftig sein und euch nicht provozieren lassen.
2: Fokus mit dem Schwarzmagier - Der ist unsterblich also müsst ihr ihn sagen, dass ein Schatz vor der Kristallhöhle ist, und ihn dorthin bringen, danach könnt ihr euch den Fokus holen
3 Fokus beim Novizen: Ihr müsst ihm die Warheit sagen
4: 2 Dämonen töten
5: Am Schrein zu Innos beten

Dann bei Nagon abgeben gehen, wenn ihr alle 5 habt.

HINWEIS: Wenn man bei Nagon nicht abgeben kann, obwohl man alle 5 Foki hat, dann muss man nochmal per Teleport in den Kräutergarten gehen und bekommt einen (unnötigen) Tagebucheintrag. Daraufhin kann man die Foki bei Nagon abgeben.

Belohnung: 500 Exp

Gelato:

Feuersbrunst am See von Anglar
(Folgequest von Feuer gegen Eis)

Anglar in Gelato erzählt uns, dass er nicht mehr zum großen See zum Fischen gehen will, weil er dort seit kurzem ein Feuerdämon hausen soll. Es stellt sich jedoch heraus, dass es Hyglas ist, den es nach Gelato verschlagen hat, nachdem er das Portal verschlossen hat. Man findet ihn in einer Höhle/Mine Südlich vom großen See. Der Eingang der Höhle ist Süd-östlich des großen Felsens südlich des Sees. (In der Nähe des Eingangs ist auch ein Aussichtsturm wo ein Eisläufer drunter liegt, von diesem Turm aus rechts um den Berg herum ist der Eingang).Passt am Eingang der Höhle auf, dort ist ein Loch im Boden, wodurch man auf eine Stachelfalle fällt. Bewacht von einem Schattenläufer findet man schließlich Hyglas am Ende der Höhle. Man bringt in danach ins Dorf nach Gelato bis vor die Haustür von Thys. Dort bekommt man von Hyglas 300 Exp und ein Paar Manatränke.

Einen Tag später ist Hyglas verschwunden und man kann bei Anglar die Quest beenden und bekommt seinen restlichen Fischbestand als Belohnung. Zurück in Khorinis im Kloster spricht man dann mit Pyrokar, der sich bedankt, dass man Hyglas wieder lebendig zurückgebracht hat (300 exp, 1000 Gold). Er erzählt, dass Hyglas nicht mehr im Kloster bleiben wollte, sondern lieber den weniger Priviligierten beistehen will. Man findet Hyglas dann im Hafenviertel von Khorinis, in der Nähe von Halvors Fischstand. Er bedankt sich nochmal für die Rettung (+200 exp) und überlässt uns dann seine Runen (Großer Feuerball und Großer Feuersturm!!) und Spruchrollen, da er von nun an nur noch Predigen will und keine Verwendung dafür hat.

Belohnung: 200 exp (+500 von Hyglas, +300 von Pyrokar), 1000 Gold von Pyrokar, Manatränke von Hyglas, Fische von Anglar, Spruchrollen Feuerregen und großer Feuersturm, Runen Großer Feuerball und Großer Feuersturm von Hyglas.

Miliz

Der verschwundene Erfinder von Lord Andre

(aktiviert sich, sobald man zu Lord Andre geht)

Sucht das Haus vom Erfinder, das sich im oberen Viertel von Khorinis befindet. Lest den Zettel, der oben auf dem Tisch liegt. Sobald man gehen möchte, wird man von Lawrence aufgehalten. Er wird nervös, nachdem er erfährt, was man für eine Aufgabe hat. Folgt ihm

nach dem Gespräch zu Larius. Nachdem die Szene zwischen Lawrence und Larius vorbei ist, folgt Lawrence. Er wird einen Zettel im Gartenbereich hinterlassen. Lest diesen und anschließend taucht Lutero auf. Sprecht ihn an, nachdem er den Zettel aufgenommen hat. Lasst Lutero entkommen und geht in die Nähe seines Standes, um einen Zettel zu suchen. Dieser liegt rechts von Sanadril´s Laden hinter den Kisten.

Nachdem dieser gelesen wurde, geht in der Nacht zum Treffen hinter dem Ratshaus. Nun muss man sich gegen alle drei zur Wehr setzen. Den letzten Hinweis dazu hat Larius. Geht anschließend zu Lord Andre um Bericht zu erstatten.

Belohnung: 500 Exp + Exp der besiegten Gegner Larius, Lawrence und Lutero

Die fanatischen Sektenspinner von Lord Andre

(Aktiviert sich, beim aufsuchen von Lord Andre)

Es gibt mehrere Anlaufstellen, um es in die Länge zu ziehen. Lester, CorAngar (Sumpflager). Um es kurz zu halten, geht zu Lester, der euch einen Namen geben wird. Nun sucht in Khorinis nach Josef, um die Aufgabe schnell zu beenden. Geht mit der Information von Josef zu Lord Andre.

Hinweis: Sobald man einen mehr angesprochen hat, als nur für die kurze nötige Dauer der Aufgabe, ist es ein MUSS, alle Personen aufzusuchen, die Informationen dazu liefern können. Dazu zählen:

Lester, Cor Angar, Dusty, Jack und Josef.

Belohnung: 500 Exp

(Längerer Weg mit Sumpflager, bringt dennoch nicht mehr ein)

Die überfallene Mine von Lord Andre

(aktiviert sich, wenn man ins Minental kann)

Geht ins Minental und sucht die besetzte Mine auf, die von Banditen überfallen worden ist. Diese befindet sich in der Nähe von Xardas Turm, im Gebiet der Orks. Sobald die Banditen, die Templer, besiegt wurden, kann man Lord Andre Bericht erstatten.

Belohnung: 1000 Exp, + Exp besiegter Gegner

Schwarzmagier Gildenquests

Jagd mit Gomez von Gomez

Bedingung: sobald man mit Lord Hagen gesprochen hat

Man wird von Gomez zu einem Jagdausflug eingeladen. Folgt ihm durch das Tor in den Wald. Dort wird man dann angesprochen und es stellt sich heraus, dass Gomez nur mit

uns allein sein wollte, um Informationen über seine Vergangenheit zu bekommen. Man hat in dem Gespräch zwei Möglichkeiten:

1. Man sagt Gomez die Wahrheit, dass man ihn kannte und er der mächtigste Mann im Alten Lager war. Das muss er erst mal verarbeiten und die Quest endet hier, da er keine Lust mehr hat zu jagen. (keine Belohnung, Eventuell später folgende Quest)

2. Man lügt Gomez irgendwo an. Er glaubt uns zwar nicht, und will weitere Nachforschungen anstellen, aber dafür schlägt er dann einen Wettkampf vor, damit der Ausflug nicht umsonst war. Wer innerhalb von 5 Minuten mehr Hasen töten kann, hat gewonnen. Es spawnen dann extrem viele Hasen, was auch gut auf die Performance schlägt (auf mehr als 10 FPS sollte man sich nicht einstellen). Es sollte aber trotzdem nicht allzu schwer sein, den Wettkampf zu gewinnen, da die Quest zu buggen scheint, und Gomez irgendwann einfach aufhört, Hasen zu hauen.

Tipp: Wenn man schnell eine (zu) starke Waffe haben möchte, sollte man die Hasen mit der Axt des Untergangs abschlachten

Nach Ablauf der 3 Minuten sollten die (toten) Hasen alle wieder verschwinden. Evtl muss man etwas weg von dem Bereich gehen und dann wieder kommen. Und Gomez gratuliert uns zum Sieg (200 Exp). Damit endet die Quest.

Belohnung: 200 Exp, Exp von Hasen

Beschattung der Feuermagier von Karras

Wenn man im zweiten Kapitel mit Karras redet, bekommt man den Auftrag, Informationen über die geheimen Pläne der Feuermagier zu beschaffen. Die gesuchten Informationen stehen in einem Brief, den der Novize Mattheus bei sich hat. Dieser pendelt zwischen dem Kloster, der Taverne (mittags), und Lord Hagen.

Nachdem man ihn auf die Briefe angesprochen hat, hat man zwei Möglichkeiten. Man kann ihm entweder einen Gifttrank getarnt als Bier geben (zu kaufen z.B bei Ignaz) woraufhin er stirbt und man ihn ausrauben kann, oder man haut ihn einfach um und raubt ihn dann aus. Den Brief bringt man dann zu Karras und die Quest ist beendet.

Belohnung: 400 Exp, 1 Beliar Gesinnungspunkt, 250 Gold

Söldner

Minental

Aufnahme Orkjäger von Lee
(Mitglied bei Söldner)

Quest für jeden im Lager machen. Speziell Silvio entscheidet, wer Orkjäger wird. Je nachdem, ob ihr alles nach Silvios Willen gemacht habt oder nicht, gibt es wahrscheinlich verschiedene Exp.

Wenn man es nicht perfekt macht, gibt es 600 Exp.

Orkjägerrüstung nicht vergessen, zu Topheistos (Schmied), noch zu gehen.

Bauern verprügeln von Lefty
(Mitglied bei den Söldnern sein)

Lefty möchte das wir 5 Bauern und nochmal Horatio verprügeln. Einfach Bauern und Horatio umschlagen.

Belohnung: 700 Exp etwa, 100 Gold

Spionieren im Alten Lager von Lee
(Mitglied bei den Söldnern sein)

Erstmal sollen wir mit Silvio reden. Er meint, wir sollen ihm als erstes Bescheid geben, wenn wir was herausgefunden haben, und nicht Lee. Nun erst mal die Schattenrüstung bei Mordrag in der Kneipe holen. Danach zum Alten Lager und diese anziehen. Ian sagt uns, wenn wir ihm etwas vorlügen, dass man die Sumpfis ausspioniert, das Bullit, vom neuen getötet wurden sein soll und Thorus davon nicht begeistert ist.

Danach zu Fingers. Er meint, dass Morgen früh die Gardisten los ziehen. Dann noch mit Sly und Fisk reden. Es wird klar, dass die Gardisten einen Angriff planen. Also zurück zu:
1: Ihr sagt Lee Bescheid 250 Exp und es kommt zu einen Kampf vor dem Eingangstor, wo wir helfen. Am besten schlaft ihr bis 5 Uhr, wenn es bei euch nicht in der früh ist und startet. Nachdem Kampf gibt euch Lee eure

Belohnung. 400 Exp, 300 Gold

2: Wir sagen Silvio Bescheid. Dann sollen wir mit Sentenza reden. Er gibt uns den Auftrag, alles Cutter in die Schuhe zu schieben. Also zum Alten Lager. Das Schreiben und das blutige Schwert in Cutters Truhe. Diese findet ihr, wenn man von dem Feuermagierhaus geradeaus geht. Nun geht die Treppen hoch durch den Raum durch die linke Tür. Im anderen Raum findet ihr dann seine Truhe. Dort steckt ihr nun den Brief von Sentenza und das blutige Schwert rein. Jetzt sollt ihr noch Gerüchte verbreiten. Mit Ian reden und dann zurück zu Sentenza.

600 Exp, 400 Gold

Frauenraub von Silvio
(Mitglied bei den Söldnern sein)

Wir sollen zu Bullco gehen und die Einzelheiten besprechen. Er sollte vor der Taverne sein. Anschließend gibt er uns den Zauber "Nebel" und einen Mantel. Also los zum Alten Lager. Im Haus der Erzbarone sitzt Valaya noch in ihrem Zimmer. Dort einfach Nebel-em Zauber machen, sie danach ansprechen und aus dem Lager gehen.

1: Die Frau möchte hier raus und nicht ins Neue Lager, deswegen versucht sie wegzulaufen.

Tipp: Ich habe sie umgehauen bei der Holzbrücke. Sie hat sich beschwert und ist mir gefolgt.

Dann führt ihr sie ins Neue Lager zu Silvio. 450 Exp, 350 Gold

2: Ihr helft ihr, aus dem Tal zu kommen, begleitet sie also, bis sie euch anredet. 450 Exp-
Tipp: Zu einem Versteck im Haus der Erzbarone in einen Kamin der oberen Zimmer.

Dann bei Silvio abgeben, der natürlich nicht zufrieden ist. Damit wäre die Quest erfüllt.

Flüchtiger Bauer von Lefty
(Mitglied bei den Söldnern sein)

Der Bauer Rufus ist abgehauen, und wir sollen ihn wieder einfangen oder töten. Wir finden ihn, wenn wir aus dem Lager herausgehen und einfach dem Weg folgen, bei der Holzbrücke.

1: Wir töten ihn, zu Lefty gehen und danach den Reislord aufsuchen

300 Exp, 350 Gold

2: Wir bringen ihn aus dem Minental raus

Zusatz: Man kann ihn aus dem Minental rausbringen, er kommt allerdings nicht mit. Daher entweder Bug oder man findet ihn irgendwo wieder.

Jagd mit Fester von Fester
(Mitglied bei den Söldnern sein)

Fester und 2 weitere Jäger wollen mit uns jagen. Dafür sollen wir uns vor dem Lager treffen. Wir gehen also kurz jagen, bis wir in einer Höhle eintreffen, und die anderen beginnen, sich zu entspannen. Wir dürfen dann nochmal 5 vollgefressene Scavenger und Molerats töten. 20 rohe Fleischkeulen bei Fester abgeben. Danach gehts weiter mit Fester. Wir treffen bei einer anderen Höhle ein (doch leider Gottes) sind riesenfette Orks dort drin, die wir töten. Dann warten bis Fester und seine Kumpel sich entspannt haben. Danach sollen wir die Jungs noch vor das Lagertor bringen.

Belohnung: 400 Exp

Bote für Engardo von Engardo
(Mitglied bei den Söldnern sein)

Wir sollen zum Wasserkrieger Vanas und paar Sachen eintauschen. Diesen finden wir bei der Ausgrabungstätte der Wassermagier in Khorinis. Also da, wo auch der Eingang nach Jharkendar ist. Dieser gibt uns entweder, was wir wollen, oder einen Bauplan (Schwert des Wasserhiebs) und zurück zu Engardo ins Neue Lager.

1: Wenn man nicht den Bauplan nimmt 350 Exp

Training bei Patrick von Patrick
(Mitglied bei den Söldnern sein)

Er möchte, dass wir einige Leute, die sich vom Training drücken, zu ihm schicken. Die findet ihr alle in den Wohnhöhlen. Blade geht einfach hin. Rath müsst ihr leider bezahlen mit 5 Grüne Novizen oder 12 Sumpfkrautstengel, weil die Antwort nach verprügeln buggt. Shrick müsst ihr so oder so verprügeln, nachdem er sich beschwert hat, sagt er, dass er losgeht. Wieder zurück zu Patrick. Er meint allerdings, dass Shrick nicht da ist. Wir sollen mal in der Kneipe schauen. Wir gehen nachschauen, doch dort ist er leider auch nicht, somit wieder zu Patrick. Dort erfahren wir, dass er auch mal beim Eingangstor steht. Gehen also hin, reden ihn an und gehen wieder zu Patrick und geben die Quest ab.

Belohnung: 400 Exp, 300 Gold, 4 Erz

Kiste Erz für Thofeitos von Thofeitos
(Mitglied bei den Söldnern, man muss Orktöter sein)

Dieser kann uns unsere nächste Waffe nicht geben, weil er kein Erz mehr hat. Also sollen wir zur Mine, (Talkessel Söldner) eine Erzkiste abholen. Ihr lauft also zur Minenwache, die vor dem Eingang des Gitters der Mine steht, und bekommt die Kiste und bringt sie Thofeitos.

Belohnung: Ihr bekommt ne Waffe, das wars.

Wassermagier

Reinigung der Böden von Saturas

Bedingung: Man muss im Minental gewesen sein und alle Fokussteine im Besitz haben.

Während des Einsetzens der Fokussteine wird man an einen seltsamen Ort teleportiert. Dies meldet man Saturas, der vermutet, dass dies an verunreinigten Böden in Khorins, liegt. Saturas gibt einem eine Karte mit den Orten und Wasserperlen, womit man die Böden reinigen kann.

Zurück in Khorinis einfach die drei Orte aufsuchen und jeweils aus dem Inventar heraus eine Wasserperle verwenden. Es spawnen Gegner oder es passiert nichts. Nach den drei Böden, kann man dies Saturas berichten und weiter die Fokussteine einsetzen.

Nach weiterem Einsetzen von zwei Fokussteinen passiert erneut eine merkwürdige Teleportation. Wieder versucht wer, die Böden zu verändern aber diesmal sind es die Feuermagier und nicht die Schwarzmagier.

Nochmals bekommt man eine Karte und muss die Orte aufsuchen. Besiegt die Novizen vor Ort und reinigt dann den Boden. Sobald alle drei aufgesucht worden sind, geht zurück zu Saturas.

Belohnung: 800 Exp, 200 Gold

Verfluchter Novize

(Von Saturas, nach Reinigen der Beliar- Böden)

Den entscheidenden Hinweis bekommt man von Nandor, dem Jäger bei dem Steinkreis, bei dem man im Originalspiel das Ornamentstück mit Lares holt. Und zwar muss man Richtung der Treppe zum Sonnenkreis gehen, auf gleicher Höhe. Dann aber nach rechts auf den Berg abbiegen. Dort ist das Ungetüm, gerade mit Fressen beschäftigt, und dabei sollte es belassen werden, da dieser unsterblich ist. Der besagte Stein liegt etwas weiter hinten links, wenn man an der Felswand bleibt, in der Höhle des Monsters. Einfach aufheben und zurück zu Cronos. Fertig ist die Aufgabe.

Zusatz: Man kann bei Jägern 150 Exp abstauben und man schafft es, die Bestie zu töten. Diese bringt 1000 Exp ein.

Anschließend mit dem Kristall bei Cronos abgeben. Man bekommt nun 420 Exp (in etwa), einen Tag warten. Erneut geht ihr zu Cronos zurück und bekommt 360 Exp (in etwa), 16 Spruchrollen, Tränke, +1 Rune nach Wahl zwischen Kreis 1 und Kreis 2, wenn man die Bestie erledigt hat.

Belohnung: etwas mehr als 1900 Exp (die Werte wurden mit dem Ehrenset geschrieben, habe grob abgezogen), Spruchrollen, Tränke, Rune für Kreis 1 oder 2

Bewahrer der Schöpfung von Joe dem Novizen

Joe möchte auch aufsteigen und nicht mehr länger Novize sein. Dazu muss er Wassersnapper nach Relendel begleiten. Dies schaffe er aber nicht alleine, da Wilderer es auf die Snapper abgesehen haben.

Man willigt ein, ihm zu helfen. Man trifft Joe bei dem Aufgang bei dem See in der Nähe des Schwarzen Trolls, wenn man Richtung Jäger nahe des Trolls läuft. Von dort aus, muss man ihn nur noch begleiten. Auf der Mitte des Weges, trifft man die Wilderer an und muss diese besiegen. Die Snapper sollten beschützt werden, somit schaltet die Gegner schnell aus. Anschließend mit Joe bis zum Eingang Relendel/ Lore laufen. Joe spricht einen an, und damit endet die Aufgabe.

Alternativlösung:

Sobald nach dem Dialog mit Joe die Snapper gespawnt werden, kann man auf einen der drei den Eisblock Zauber wirken. Dieser stirbt, und die anderen laufen los, an Freund und Feind vorbei, bis zum Pass Eingang nach Relendel. Sie sterben dort oder verschwinden wahlweise, aber das macht nichts, Hauptsache sie schaffen es bis in die Zielzone.

Belohnung: 2000 Exp, Kronstöckel, 2 x Mana Exlixier

Nebengilden

Altes Lager Minental

ACHTUNG: Leider sind aktuell noch viele der Quests mehr oder weniger schlimm verbuggt! Es ist aber möglich, wenn auch teilweise mühsam, zumindest die Questreihe im Minental und den Teil in Khorinis zu beenden.

Man MUSS die komplette Questreihe aber bis zum Ende des 3. Kapitels beenden, da im vierten Kapitel etwas passiert, wodurch man die Quests nicht mehr lösen kann!!!!!!!!!!

Aufnahmequest:

Prüfung des Vertrauens von Thorus
(Erste mal aufsuchen von Thorus, Minental, Altes Lager)

Thorus will über eine Vertrauensaufgabe erfahren, wer für den Diebstahl verantwortlich ist. Über Alissandro bekommt man die ersten Hinweise. Nun soll man sich bei Bullit, Cutter, Jackal und Bloodwyn danach erkundigen. Je nach Auswahl der Hinterfragung, fällt es anders aus. Bei der richtigen Wahl kommt es sofort zur Antwort, bei falscher Auswahl muss man sich im Kampf beweisen und erhält danach die Antwort. Bloodwyn weiß von nichts. Cutter will selbst den Täter finden. Jackal und Bullit verweisen einen an Fisk. Fisk gibt es zu und wird einen helfen, wenn man ihn schützen kann. Man soll sich um 2 Uhr nachts im Haus der Erzbarone auf die Lauer legen. Dort findet man Cutter und Bloodwyn im ersten Stock, die jedoch sofort fliehen.

Geht anschließend zu Thorus, der dafür einen Beweis sehen will, aber Cutter und Bloodwyn schon mal vorläufig festnehmen lässt. Nun geht nochmal zu Fisk, der ja versprochen hatte, einen Beweis zu liefern, wenn man ihn beschützt. Holt diesen nun ab und bringt den zu Thorus. Danach ist die Quest beendet und man kann sich dem Alten Lager anschließen.

Belohnung: etwa 1200 Exp, wenn man alle Kämpfe macht, + 1 Adanos,

Bei Aufnahme: Leichte Garderüstung

Gildenquests:

Die Arena von Thorus
Voraussetzung: Mitglied Altes Lager

Nach der Aufnahme erzählt Thorus von einem Problem in der Arena. Ein eigentlich nicht besonders guter Kämpfer soll merkwürdigerweise trotzdem immer gewinnen. Man soll dem auf den Grund gehen. Man geht also zur Arena und sieht, wie der Unbekannte den Templer besiegt.

Da er wirklich nicht gut gekämpft hat, will man sich nun selbst ein Bild machen. Geht zu Scatty und lasst euch einen Kampf gegen den Unbekannten geben. Damit dieser startet, muss man zuerst in der Arena nahe an die Wand unterhalb von Scatty gehen, damit seine Ansage triggert. Dann wird man noch vom Unbekannten angesprochen und der Kampf startet.

Nach kurzer Zeit verliert man jedoch ohne getroffen zu werden mysteriös alles Leben und verliert den Kampf. Dies berichtet man dann Thorus, der aber nicht wirklich weiterhelfen kann und etwas Handfesteres fordert. Auf dem Weg zurück wird man kurz vor dem Ausgang des Hauses von Allisandro angesprochen, und man erhält den Tipp, sich die Hütte des Unbekannten direkt rechts neben Scattys Wettstand anzuschauen. In der Truhe dort findet man einen Brief und Schwächen-Spruchrollen. Damit geht man wieder zurück zu Thorus, der vorschlägt, noch einmal einen fairen Kampf zu machen, da die Spruchrollen jetzt weg sind. Diesen lässt man sich wie beim ersten Mal von Scatty geben, und es sollte kein Problem sein, diesmal zu gewinnen. Daraufhin fliehen der Kämpfer und sein Komplize. Man kann sich dann bei Scatty 250 Gold und EXP für den gewonnenen Kampf abholen und die Quest bei Thorus beenden.

Belohnung: 750 Exp (+180 vom Unbekannten), 250 Gold, 15 Spruchrollen Schwächen, + 1 Adanos Gesinnungspunkt

Entführung aus dem neuen Lager von Thorus
Voraussetzung: Arena beendet

Im Anschluss an die Arenaquest hat Thorus eine neue Aufgabe. Er will einen General des Neuen Lagers entführen lassen. Die Leitung der Mission hat jedoch der Erzbaron Arto. Um im Neuen Lager nicht aufzufallen, bekommt man noch eine Banditenrüstung von Thorus. Man geht also zu Arto und folgt ihm zum neuen Lager. Kurz vor dem Eingang zieht man zunächst die Banditenrüstung an. Kurz vor der Wohnhöhle wartet man dann auf Orik und verprügelt diesen dann mit Arto. Dann nimmt man seine Waffe an sich und zwingt ihn, mit zurück ins Alte Lager zu gehen. Dort angekommen spricht man mit Thorus und beendet die Quest.

Belohnung: 500 Exp (+die von Orik), 500 Gold, Garderüstung, + 1 Adanos Gesinnungspunkt

Die Schmuggler von Thorus
Voraussetzung: Entführung aus dem neuen Lager beendet

Hinweis: Trigger ist nicht ganz klar, ich war kurz (ohne Gesprächsoption) bei dem Templer in der Arena und habe wahrscheinlich einmal mind. geschlafen.

Von Thorus bekommt man neue Informationen zu den Diebstählen und Schmugglern. Cutter sei bereit zu reden, und man soll ihn im Verlies befragen. Dazu bekommt man einen Schlüssel von Thorus. (Das Verlies ist über das Haus der Gardisten erreichbar, Tunnel unter dem Raum, wo Bullit sitzt) Man geht also ins Verlies, findet Cutter jedoch tot auf. Beim

Verlassen des Verlieses schließt sich jedoch das Tor, und man muss sich entweder teleportieren, oder als Tier verwandelt unter dem Tor durch gehen. Zurück bei Thorus ist dieser enttäuscht und weiß erst mal nicht weiter.

Vor dem Eingang zum Haus der Erzbarone, findet man jedoch einen Brief an einem Pfeil. Man soll für mehr Informationen auf den Burgfried kommen. Das ist der große Turm, der über ein paar Leitern durch die Rechte Tür im 1. Stock im Haus der Erzbarone erreichbar ist. Oben angekommen findet man Bartholo, der sich als Drahtzieher einer Verschwörung zu erkennen gibt und uns kurzerhand per Windfaust vom Turm schleudert. Man wacht jedoch glücklicherweise bei Makanius, einem Heilmagier, wieder auf, der uns das Leben retten konnte. (Achtung, etwas verbuggt, manchmal landet man statt bei Makanius unterhalb des Raums, im Eingang zum Verlies)

Dieser erzählt uns, dass Bartholo die Erzbarone unter einem Vorwand aus der Stadt gelockt hat und führt uns dann zur entsprechenden Höhle. Dort angekommen findet man Thorus tot auf, aber Allisandro konnte durch eine List überleben. Diesem folgt man dann zum Alten Kastell, wohin auch Arto geflohen ist. Dort angekommen endet die Quest.

Belohnung: 1000 Exp + 1 Adanos Gesinnungspunkt

Tod des Botschafters von Alisandro
(Die Schmuggler beendet und 1 Tag geschlafen)

Allisandro berichtet, dass einer der Botschafter, die zu den anderen Lagern ausgesandt wurden, um Hilfe zu erbitten, nicht zurückgekehrt ist und man ihn suchen soll. Man findet den Botschafter tot auf dem Weg zum Banditenlager, etwas hinter der Stelle, wo Urs zu finden war. Man nimmt den Brief aus seinem Inventar und geht damit zu Sancho, der Torwache des Banditenlagers.

Nach der abweisenden Reaktion von Sancho erscheint zum Glück Dexter am Eingang und nimmt uns mit ins Lager, wo man dann mit Dexter das Anliegen überbringen kann. Jedoch erscheint Bloodwyn und bedroht das Lager. Er hat gleich eine ganze Armee Gardisten mitgebracht und belagert das Banditenlager. Dexter hat jedoch eine Idee, wie man das Problem löst.

Zuerst soll man den etwas im Lager stehenden Gardisten zu ihm locken. Man geht einfach hin, schlägt ihn, und lockt ihn dann zu Dexter, woraufhin dieser einen Schlafzauber wirkt. Daraufhin erscheint die gesamte Gardistenarmee im Lager. Dexter schickt uns nun in die Höhle, um in der Truhe neben Skinners Bett eine Spruchrolle Feuerregen zu holen. Zurück bei Dexter trägt er uns auf, diese zu zünden, sobald er sich mit den anderen Banditen in Sicherheit in der Höhle befindet. Das tut man dann auch, und sobald alle tot sind (Bullit überlebt manchmal mit etwas hp, etwas nachhelfen) geht man zurück zu Dexter. Dieser will sich dann Allisandro anschließen, und man kann die Quest dann bei Allisandro beenden.

Belohnung: 500 Exp +1 Adanos Gesinnungspunkt, 5 Erzbrocken

Diebstahl von Bartholo von Alissandro
(Tod des Botschafters beendet und 1 Tag geschlafen)

Die Vorbereitungen für die Rückeroberung des Alten Lagers sind fast abgeschlossen, Allisandro benötigt nur noch die Aufstellung der Gardisten. Diese Pläne soll man von Bartholo stehlen. Um ins Lager zu kommen, bekommt man drei Verwandlungsspruchrollen Hase. Man geht also zum Lager, verwandelt sich und kann somit unter dem geschlossenen Tor durch. Man hoppelt dann (in Hasengestalt) ins Haus der Erzbarone in den Thronraum und belauscht das Gespräch zwischen Bartholo und Bloodwyn, welches startet, wenn man nah genug dran ist.

ACHTUNG möglicher Bug: Es kann sein, dass man von Bartholo auch in Hasengestalt angegriffen wird, wenn man zu nah an ihn ran geht. Da er unverwundbar ist, kann man die Quest dann nicht lösen. Das kann man folgendermaßen umgehen:

Wenn man in das Haus der Erzbarone kommt, nimmt man den linken Durchgang zum Thronsaal. Dort geht man links an der Wand entlang vorbei an dem Tisch und dreht die Kamera dann so, dass ein Stützbalken genau zwischen euch und Bartholo ist. Dann wird man nicht "gesehen" von Bartholo und kann dann in genau diesem Winkel nah genug an die Beiden rangehen, sodass das Gespräch triggert.

Man erfährt dann, dass der gesuchte Plan im Haus der Gardisten ist. Es ist empfehlenswert, bis Nachts zu schlafen, weil dann keine Wachen da sind und weitere Bugs vermieden werden können. Der Plan liegt im Haus der Gardisten auf dem Tisch im rechten Raum im Erdgeschoss (da wo Bullit vorher saß). Man bringt ihn dann zu Allisandro und beendet die Quest.

Belohnung: 500 Exp, + 1 Adanos Gesinnungspunkt.

Heimlicher Mord von Alissandro
(Diebstahl von Bartholo beendet, 1 Tag geschlafen)

Alissandro hat schlechte Neuigkeiten. Die Gardisten sind noch zu stark. Man bekommt den Auftrag, die wichtigsten Gardisten auszuschalten vor dem Angriff. Man bekommt eine Liste der zu tötenden Personen sowie eine Teleportrune. Man teleportiert sich und redet dort mit Makanius, von dem man weiter zu Jackal geschickt wird, der den Auftrag eigentlich ausführen sollte und genauere Informationen geben kann. Man geht also zu Jackal, der vor dem Eingang des Hauses steht und lässt sich die Informationen über die drei Opfer Fletcher, Ian und Catharan geben. Man bekommt für jeden bestimmte Zeiten, in denen sich ein Mord wohl anbieten würde. Es kann aber sein, dass es auch hier wieder buggt, und die entsprechenden Tagesabläufe so nicht funktionieren. Wichtig ist im Endeffekt nur, dass man alle drei tötet.

Ian findet man normalerweise direkt vor dem Eingang des Inneren Rings, Fletcher in der Nähe der Arena und Catharan ist beim Pass vor dem Lager der Königsgarde.

Noch ein Bug: Auch wenn gesagt wird, man könne das Lager nicht verlassen, das Tor steht offen, und man kann sich auch einfach teleportieren.

Sobald alle drei tot sind, geht man zurück zu Jackal (legt vor dem Gesprächt dringend das Amulett der Hast ab, falls man es benutzt!!!!!). Bei dem folgenden Gespräch wird man jedoch von Bloodwyn erwischt und zu Bartholo gebracht (man folgt automatisch).

ACHTUNG BUG: Bei diesem Teil der Quest ist es enorm wichtig, dass man immer nahe genug hinter Bloodwyn bleibt (dem man folgen soll) und dabei Jackal nicht verliert (der euch folgt). Denn falls man zu weit weg von Bloodwyn ist und dieser sich umdreht, um auf euch zu warten, wird er aggro und greift euch an, und da er noch unsterblich ist führt das zu einem Gamebreaker. Man sollte auf jeden Fall vorher das Amulett der Hast ablegen, falls man es benutzt.

Bartholo erfährt dadurch nun, wo sich Alisandro und Arto verstecken, und will das Kastell angreifen. Überheblicherweise soll Bloodwyn mit euch und Jackal jedoch vorgehen, da ihr mit ansehen sollt, wie das Lager zerstört wird. Man folgt also mit Jackal im Schlepptau Bloodwyn zum Kastell. Am Fuß des Berges, dreht man den den Spieß jedoch um und bekämpft und tötet Bloodwyn nach einem Signal von Jackal. Dann geht man weiter zu Alisandro um ihn zu warnen. Von diesem wird man zu einem neuen Versteck geschickt und bekommt eine Karte mit Wegmarkierung. Das Ziel ist eine Höhle mit vielen Goblin- Skeletten hinter einer Brücke. Sobald man die Höhle betritt, endet die Quest. Man findet in einem der Räume dann noch einen Zettel von Alissandro, den man lesen sollte.

Belohnung: 1000 Exp, + 1 Adanos Gesinnungspunkt

Wo ist Alissandro? von Jackal
(Heimlicher Mord beendet, Zettel gelesen)

Nachdem man den Zettel in der Höhle gelesen hat, erscheint Jackal vor dem Eingang der Höhle. Er berichtet, dass sie angegriffen wurden, und er Alissandro verloren hat. Man folgt Jackal dann zu dem letzten bekannten Ort, einem Plateau neben dem Versunkenen Turm unterhalb des Kastells. Dort findet man einen Gardisten, der erzählt, dass Alissandro gefangen wurde und hingerichtet werden soll, bevor man ihn umbringt. Jackal will dann Allisandro retten und man geht dann mit ihm zum Alten Lager. Kurz vor dem Haupteingang wird man von Jackal angesprochen und man bekommt eine Spruchrolle Hase und den Auftrag, das Tor zu öffnen.

ACHTUNG BUG: Es kann sein, dass das Tor bereits offen ist und Jackal euch auch nach dem Dialog weiter hinein folgt. Man muss dann trotzdem die Winde beim Tor betätigen (anklicken) und dann mit Jackal wieder vor das Tor laufen. Dann sollte er eine Gesprächsoption haben, dass das Tor jetzt offen ist.

Dann kann man mit ihm Richtung innerer Ring gehen und man wird von ihm dann angesprochen, dass man die Wachen ablenken soll, während er Alissandro befreit. **Auch hier scheint ein Bug zu sein**. Man muss nämlich nichts weiter tun und sollte ihm einfach Rich-

tung innerer Ring folgen können, woraufhin man dann einen Tagebucheintrag bekommt, dass die Befreiung geglückt ist, und Jackal und Alissandro aus dem Innenhof rennen. Wenn das nicht passiert schlaft einfach eine Nacht. Sobald man den Tagebucheintrag hat bzw. von Jackal angesprochen wurde beim Rausrennen, sollte man sich weg teleportieren und zurück zur Goblinhöhle gehen (**den beiden folgen ist sinnlos, denn hier ist wieder ein Bug: sie bleiben an dem geschlossenen Hinterausgang hängen**).

In der Höhle sollte Alissandro bereits auf euch warten, und man kann die Quest bei ihm dann beenden.

Belohnung: 1000 Exp, Schwere Garderüstung, + 1 Adanos Gesinnungspunkt

Eroberung des alten Lagers von Alissandro
(Wo ist Alissandro beendet)

Es ist nun endlich soweit, das alte Lager soll von Bartholo zurückerobert werden. Den finalen Plan wird man im Sumpflager mit den Anführern aller verbündeten Lager besprechen. Aber vorher bekommt man noch den Auftrag, die Gardisten aus den anderen Verstecken ins Sumpflager zu schicken. Es sind insgesamt 7 und man bekommt eine Karte, wo die Orte eingezeichnet sind. Mit dieser sollte es kein großes Problem darstellen, die sieben Gardisten zu finden. Einzig den Gardisten bei dem Fokus im Wald zwischen Sumpflager und Klosterruine (Steht hinter dem Fokuspodest ganz an der Klippe zum Meer) und den Gardisten beim Stonehenge (steht an der Klippe über dem See) könnte man vielleicht übersehen. Sobald man alle gefunden und ins Sumpflager geschickt hat, geht man selbst zum Tempelvorplatz und redet mit Jackal.

Von dem wird man in den Tempel geschickt, wo alle Anführer versammelt sind und dann den Plan erzählen. Man folgt dann einfach zunächst Alissandro und danach Gor Na Mon mit dem anderen Templer, dem Heilmagier und Alissandro im Schlepptau. Hier sollte man darauf achten dass man niemanden verliert. Das erste Ziel ist der Hintereingang des neuen Lagers, wo man die Torwachen ansprechen muss, die die List mit der Sumpfkrautlieferung glauben und das Tor öffnen. Dann folgt man, mit der ganzen Gruppe im Schlepptau, weiter dem Templer bis zu Bartholo. Dort angekommen kommt auch schon ein Gardist, der Bartholo von dem begonnenen Angriff berichtet. Diesen Gardisten tötet man dann zusammen mit der Gruppe, woraufhin Bartholo flieht.

ACHTUNG: Man darf Bartholo hier auf keinen Fall attackieren, da er noch unsterblich ist und es somit zu einem Gamebreaker kommt.

Die Templer bleiben im Thronsaal, und man geht mit Allisandro und dem Heilmagier Bartholo hinterher. Vor dem Haus trifft man Makanius, der den Hinweis gibt, dass Bartholo ins Verlies geflohen ist. Dort findet man ihn auch ganz am Ende, und kann ihn schließlich mit Hilfe der Gruppe töten.

Allisandro spricht uns daraufhin an, und man soll einen Tag später in den Thronsaal kommen.

Achtung Bug: Der namenlose Heilmagier scheint immer noch in der Gruppe zu sein und folgt euch weiter, ignoriert ihn einfach.

Am nächsten Tag kann man dann bei Alissandro die Quest beenden und man wird zum Erzbaron ernannt.

Belohnung: 2500 Exp, Schwere Erzbaronrüstung, + 3 Adanos Gesinnungspunkte

Khorinis:

Ausbreitung nach Khorinis von Alissandro
(Eroberung des alten Lagers beendet)

Man wird von Alissandro über die Pflichten als Erzbaron aufgeklärt. Aktuelles Ziel sei, den Einfluss des alten Lagers zu erweitern. Dazu wird man nach Khorinis geschickt, um neue Verbündete zu finden. Man soll sich mit dem Schatten Wistler vor dem südlichen Stadttor treffen. Von diesem erfährt man, dass als Verbündete wohl nur die Banditen und die Diebe in Frage kommen. Man soll sich mit Esteban auf dem Marktplatz Treffen. Von diesem bekommt man dann die Quest "Morgahards Unschuld". Nach Beendigung dieser geht man zu Morgahard (der sich am Freibierstand aufhält) und fragt ihn nach Unterstützung. Er hat bereits ein Lagerhaus am Hafen organisiert und führt uns hin. Dort soll man sich dann mit Whistler unterhalten und bekommt die Quest "Das Lagerhaus am Hafen". Nach Beendigung dieser sollte ein Buddler am Lagerhaus erscheinen, der uns einen Brief von Allisandro mit dem nächsten Auftrag überbringt. Liest man diesen bekommt man die Quest "Ein Angebot an die Dämonenritter", die man (aktuell) aber erst ab dem dritten Kapitel machen kann.

ACHTUNG BUG: Die Quest scheint nicht beendet zu werden.

Morgahards Unschuld von Esteban
(Unterquest von Ausbreitung nach Khorinis)

Esteban möchte, dass man den den Namen von Morgahard reinwäscht, der fälschlicherweise in Khorinis als Verbrecher gesucht wird und daher die Stadt nicht betreten kann. Man wird zunächst zum Statthalter Cornelius geschickt. Dieser möchte aber nur ungestört reden, und schlägt ein Treffen Nachts auf dem Marktplatz vor. Dort erfährt man von Cornelius noch, dass Gerbrandt einer der Gesuchten ist, bevor er mysteriöserweise stirbt. Dann geht man zu Gerbrant und konfrontiert ihn mit den Anschuldigungen. Dieser ist aber wenig beeindruckt, da man keine Beweise hat.

Man fragt dann Esteban um Rat, der einen weiter zu Diego schickt. Von Diego erfährt man von einer geheimen Truhe, in der man die Beweise findet. An diese Truhe kommt man, wenn man in der Oberstadt im ersten Haus rechts (wo Flora davor steht) ins Obergeschoss geht und dort den Geheimschalter in einer tiefer hängenden Lampe betätigt. Daraufhin öffnet sich im Haus genau gegenüber (erstes Haus Links, wo Fernando davor steht) eine Geheimwand links in der Ecke im ersten Raum (neben der Frau am Herd), wo die

Truhe versteckt ist. Mit den Beweisen geht man zuerst zu Diego, dann zu Lord Andre und lässt die drei Verbrecher einbuchten, und dann wieder zu Diego in die Oberstadt. Zum Schluss zurück zu Esteban, wo die Quest endet.

Belohnung: 500 (+ 300 von Andre) Exp, + 1 Adanosgesinnung (+ 3 Innos von Andre), 1000 Gold von Diego (+ 300 von Andre).

Das Lagerhaus am Hafen von Morgahard/Whistler
(Folgequest nach Morgahards Unschuld)

Nachdem man Morgahard zum Lagerhaus gefolgt ist, geht man zu Whistler und fragt ihn, wie es läuft. Dieser erzählt von Drohungen und dass man sich nachts um 12 hinter dem Lagerhaus (bei Alrik) mit dem Erpresser treffen soll. Dort findet man Borka, der nach einer Tracht Prügel zugibt, dass Bromor hinter den Attacken steckt. Das berichtet man Whistler, der sich schon einen Plan ausgedacht hat. Man soll ihn zwischen 5.00 und 10.00 Uhr in Bromors Bordell treffen. Dort nimmt Whistler dann die Frauen mit und man bekommt den Auftrag, Bromor auszurauben. Man leert also die Truhen in Bromors Zimmer und geht dann wieder zu Whistler. Von diesem bekommt man dann noch eine Schriftrolle, mit der man Ratten bei Bromor beschwören soll.

Sobald man das getan hat, geht man wieder zu Whistler. Der sagt dann man solle erstmal abwarten und in der nächsten Nacht nochmal zu Bromor gehen. Dort spricht man dann mit Bromor, der sich geschlagen gibt. Dann tötet man die Ratten wieder und überbringt Whistler die gute Nachricht, woraufhin die Quest endet. Danach erscheint ein Buddler vor dem Lagerhaus, von dem man die nächste Quest bekommt (erst ab Kapitel 3 machbar)

Belohnug: 500 Exp, + 1 Adanosgesinnung

Assassinen

KHORINIS

Der Kelch des Assassinen von Amir
Qestgeber Amir ab 20 Uhr bis 6 Uhr ungefähr

Die Quest ist recht simpel. Man geht in Lehmars Haus und tötet ihn, am besten, wenn die Wachen beim Hafenviertel chillen, wenn ihr keine Lust auf die habt. Das wäre um 1 Uhr nachts (auch etwas später, könnte es gehen). Nachdem er tot ist und man sein Kram mitgenommen hat, findet man ein Schlüssel, damit öffnet man seine Truhe. Nehmt alles mit was da drin ist und geht zurück zu Amir, der am Osttor wartet in der Nähe von Mika.

Belohnung: 250 Exp und Gold

Das Versteck der Assassinen von Amir
Dazu muss ich nicht viel sagen. Amir hinterlaufen.

Belohnung: 50 Exp

Das Vertrauen der Assassinen
Hierzu ist nicht viel zu sagen. Man muss mit allen Gauner Assassinen reden und ihre Quests machen. Wichtig, um Verwirrung zu vermeiden: Den Gefallen für Yussuf muss man erst später machen, das ist keine Voraussetzung für die Aufnahme!

Exp gab es davor 200

Mord an Mika von Yasin
Die Quest ist recht simpel. Man redet Mika und dann spaziert mit ihm zusammen in die Höhle, wo die Teleportplattform ist, und tötet ihn. Danach nur noch abgeben bei Yasin.

Belohnung: 150 Exp, 100 Gold

Eine Laute für Zeki von Zeki
Der Zeki möchte eine Laute weil seine kaputt ist. Man geht also zu Thorben, der diese wohl bauen kann. Allerdings verlangt er 250 Gold, 12 Äste und 3 mal Seide. Wenn man die Äste nicht hat, kann man diese in der Nähe von Bäumen finden. 1 Seide gibt es bei Mattheo, Jora, Lutero also alle in der Stadt. Ihr gebt das Zeug ab und Thorben braucht ein Tag, die zu basteln. Nun holt diese am nächsten Tag ab und gebt sie bei Zeki, in der Assassinenhöhle, ab.

Belohnung: 150 Exp

Jagd mit Ramsy von Ramsy
Ramsy möchte mit euch Keiler jagen.

Tipp: Was hier wichtig sein könnte. Speichert, bevor ihr sagt "Lass uns losgehen", weil er manchmal an einer Höhlenwand feststeckt.

Ihr geht also mit ihm, bis er euch wieder anquatscht. Hier solltet ihr aufpassen, es kommen sicherlich drei oder vier Keilergruppen mit jeweils 3 bis 4 Keiler. Ramsy ist in diesen Moment unterblich, falls ihr zu schwach seid, lasst ihn die Arbeit machen. Sobald alle Keiler gejagt habt, warnt euch Ramsy vor Jägern. Hier ist wichtig zu beachten: ihr könnt nur einen von beiden killen. Es ist okay wenn ihr danach umgehauen werdet, der andere Jäger wird weglaufen. Dann muss man den Jäger und einen weiteren töten.

Entweder es buggt ein bisschen und ihr kriegt den, der weggelaufen ist, direkt, oder auch nicht. Die anderen beiden Jäger findet ihr dann hinter Jacks Leuchturm vor der Schattenläuferhöhle. Danach nur noch zurück in die Assassinenhöhle und bei Ramsy abgeben.

Belohnung: 250 Exp 100 Gold

Pakete voller Sumpfkraut von Aabid
Ihr sollt 3 Pakete voller Sumpfkraut aus der Stadt besorgen:

1 hat Meldor, ihm einfach 150 Gold zahlen.

1 hat Borka, die Bordellwache

1 hat Jason, ein Milliztyp der an der Mauer steht, wo man nach unten zum Baum/Hafenviertel gehen kann

Danach zurück zu Aabid.

Belohnung: 200 Exp, 500 Gold

Shakiers Freude von Shakir
Der gute möchte gerne mal wieder mit einer Frau im Bett Spaß haben. Daher soll man eine holen und zu ihm bringen. Also geht man erst mal zu Bromor, danach zu Moe, und dann zu Edda. Sie denkt, Jana ist so. Die steht vorm Lagerhaus im Hafenviertel. Die ist beleidigt und sagt, Gritta hat immer Schulden. Die ist bei Thorben in der Hütte rechts vom Schmied. Sie will gern ein Kleid, also geht man nach Khorata zum Schneider. Es ist das Haus genau hinter dem Penner, der auf der Bank sitzt. Man redet mit dem Schneider und geht bis zum nächsten morgen schlafen. Redet mit ihm und nochmal bis Mittag schlafen. Danach wieder mit ihm reden. Hier könnt ihr jede Option mal probieren wie witzig ihr seid.

Sobald ihr das Kleid habt, geht zurück zu Gritta in Khorinis. Sie kommt danach mit und führt sie nicht in die Assassinenhöhle, sondern etwas weiter geradeaus in die Höhle wo paar Molerats am Anfang davorstanden. Danach zu Shakir. Er ist dankbar und gibt euch 250 Exp und geht danach zu Gritta.

Man soll warten, am besten einfach mal in seinem Bett pennen bis zum nächsten Tag. Dann sollte er wieder da sein und euch nochmal 250 Exp geben und meinen, dass ihr bereit seit beizutreten, wenn ihr wollt. Dann gibts nochmal 250exp und ne ganz nette Gaunerrüstung. Weiter geht’s in Kapitel 3 bei Masut.

Belohnung: 500 bis 750 Exp, Gaunerrüstung bei Beitritt

Banditen

Aufnahmequests:

Toms Freund von Tom
Tom hat nen Freund bei der Steinbrücke bei Akils Hof sitzen. Leider Gottes will die Milliz eine kleine Truppe dort hin schicken. Nun hat man 2 Möglichkeiten

1: Ihr rennt zur Lord Andre und verpetzt Tom.

100 Exp 100 Gold (Quest gescheitert)

2: Ihr helft den Kumpel Franko. Der sagt, er geht zu Edgor und wir sollen Tom Bescheid geben. Man bekommt 100 Exp und die Möglichkeit für eine nächste Quest.

Aufnahme Banditen von Tom
Tom gibt euch die Möglichkeit, sich den Banditen anzuschliessen. Dafür solltet ihr mit dem Ring erstmal zu Edgor gehen. Er sitzt beim Talkessel in der Nähe von Bengars Hof bei dem Zelt. Dieser möchte entweder, dass man einiges an Nahrungsmittel bringt und 300

Gold, oder man tötet ganz einfach alle Banditen, die in der Nähe von Orlans Taverne vor der Steinbrücke links ihr Lager haben. Falls ihr das tut, gibt es 400 Exp und das erste Wort.

2: Ihr holt die ganze Liste von Lebensmitteln die er will:

Ich denke das meiste findet man so oder kann man bei den bekannten Lebensmittelhändlern auf Onars Hof, in der Stadt usw. kaufen. Das einzige Problem könnten die 12 Sumpfkrautstängel sein. Diese könnt ihr euch entweder, wenn ihr Sumpfkraut habt, einfach selbst am Alchemietisch bauen, oder ihr bezahlt Lucy 50 Gold, in der Nähe, wo Alrik kämpft, und sie verrät, wer Sumpfkrautstängel verkauft. Natürlich die Bordell Wache Borka. Mit den Sachen bei Edgor kriegt ihr auch das Lösungswort 1, aber nur 300 Exp.

Als nächstes geht es zu Senjan, der möchte ein Beweis, dass wir auch was drauf haben. Also sollen wir Hakons Schwert klauen. Geht zu Hakon. Er ist einer der Händler auf den Marktplatz in Khorinis. Den könnt ihr entweder provozieren oder aus der Stadt locken, was von Waffen versprechen und das er es sich selbst ansieht. (muss funktionieren) Ihr braucht übrigens nur das Schwert, also killen müsst ihr ihn nicht. Danach zurück zu Senjan der gibt euch das zweite Wort, im Minental gehts dann weiter.

! FORTSETZUNG MINENTAL !

Wir begeben uns zum Banditenlager, welches sich in der Nähe der Trollschlucht bzw. geradeaus von den 2 Banditen, befindet. Reden oben mit Sancho. Er möchte das Losungswort, welches wir ihn mit Freuden geben, und wir dürfen durch. Wir reden dann nur noch mit Dexter und bestätigen, dass wir dabei sein wollen.

Belohnung: 400 Exp, Banditenrüstung

Gildenquests:

Schafe schlachten von Edgar
(Mitglied bei den Banditen sein, zwischen 22:15 bis 2:00 Uhr nachts ansprechen)

Edgor ist langweilig, und er hat mal wieder Lust auf einen richtigen Überfall. Er möchte bei Bengar die Schafe und den Schäferhund schlachten und fragt, ob man mitmachen möchte.

Man läuft zusammen mit Franco und Edgar zu Bengars Hof und tötet die Schafe. Je nach Uhrzeit, tötet man noch den Schäfer. Danach geht man weiter zu den Schafen nahe dem Pass. Sobald diese ebenfalls tot sind, spricht man mit Edgar und er teilt mit, wie viel Spaß das gemacht hat.

Belohnung: 200 Exp und 200 Gold

Spitzelrutenlauf im Alten Lager von Logan
(Mitglied bei den Banditen sein)

Wir sollen mit einer gegebenen Söldnerrüstung und Geschwindigkeitstrank in der inneren Burg des Alten Lagers die Wachen ablenken. Also gehen wir dort hin, am besten Tags über. Zieht die Söldnerrüstung an und lenkt die Wachen solange ab, wie es geht. Danach, wenn sie mit dem Raub fertig sind, (Tagebucheintrag), hauen wir selber ab. Die Quest ist dann beim Questgeber im Banditenlager abzugeben.

Tipp: Einfach ganze Zeit im Kreis laufen mit den 2 Wachen, paar Minuten lang

1: Wenn ihr es schlecht macht also zu kurz gibt es nur 400 Exp

2: Wenn ihr es gut macht gibt es 400 Exp, Rezept: Trank der Geistesveränderung, 350 Gold und andere Sachen.

Raub und Überfälle von Esteban
(Mitglied bei den Banditen sein)

Ihr sollt bei einem Raubzug mitmachen. Dieser startet ab den nächsten Tag um 9 Uhr vor der Verlassene Mine, dort wo die Königsgardist wache steht.

Um 9 Uhr redest man dann dort mit Esteban und es geht los. Ihr wartet, bis die Händler vorbei gegangen sind, bis zum Umschlagplatz. Nun redet nochmal mit Esteban, wenn ihr die Händler nicht mehr seht. Er sagt es geht los und ihr rennt ihn hinter oder einfache geradeaus. Tötet die Händler und nehmt alles mit, was sie haben.

1: Übergebt alles Esteban. 500 Exp, andere Sachen.

2: Ihr möchtet das Zeug selbst behalten und lehnt ab. Man bekommt gut 500 Exp pro Bandit, die Quest scheitert.

Banditenalltag von Morgahard
(Banditengilden dabei sein, Raub und Überfall muss beendet sein)

Wir sollen uns ein paar Banditen schnappen (3 bis 5) und Skinner, um mitternachts die Orks, die in der Höhle direkt vor unseren Lager sind, zu töten. Wir reden erst mal mit Skinner, bis er überzeugt ist, und reden noch mit 3 weitere Banditen in unseren Lager. Die findet ihr auch in der Höhle, wo Skinner pennt. Danach schlafen wir bis Mitternacht und gehen vor das Lager zu den anderen Banditen. Wir bemerken, dass Skinner nicht da ist. Die Schlafmütze nochmal aufwecken. Dann wieder zu den anderen Banditen und es kann losgehen. Wir müssen eigentlich nur geradeaus laufen und treffen genaustens auf die Höhle. Dort töten wir alle Orks und gut ist. Zum Schluss zurück zu Morgahard.

Belohnung: 500 Exp, 200 Gold

Diebesgilde

Aufnahmequests:

Sumpfkrautversteck von Meldor von Meldor
Die dreckige Milliz hat spitz bekommen, das er möglicherweise Sumpfkraut hat. Also müssen wir sein Sumpfkrautpaket fix im Lagerhaus verstecken. Einfach in die offene Truhe reinstopfen und dann wieder zu Meldor. Er ist euch dankbar und gibt euch die Möglichkeit, sein Boss kennzulernen.

Belohnung: 200 Exp (Das Sumpfkrautpaket könnt ihr euch danach wieder rausholen)

Sumpfkraut Meldor von Meldor
Achtung: Sobald man mit Cassia redet, MUSS man sich der Diebesgilde anschließen, oder wird von allen dort angegriffen

Ihr geht also zum Hotel zu Hanna, die gibt euch ein Schlüssel, und ihr könnt in den Keller, wo euch Cassia erwartet. Aber Vorsicht, sie gibt euch nur die Wahl zwischen Beitreten oder Sterben. Wenn ihr annehmt bekommt ihr 100 Exp und seit Mitglied der Diebesgilde, wenn ihr ablehnt greifen euch alle von der Diebesgilde an und die Quest scheitert.

Gildenquests:

Flinker Dieb von Cassia
Cassia ist bereit, euch Taschendiebstahl beizubringen. Man muss ihr allerdings 2000 Gold bringen, um zu beweisen, dass ihr ein flinker Dieb seit. Nun könnt ihr Taschendiebstahl lernen und müsst anschließend 2000 Gold an sie zahlen, egal, wo man diese auftreibt.

Belohnung: 250 Exp

Das Große Gelingen von Cassia
(Diebesgilde dabei sein)

Cassia möchte Attila befreien und hat ein Plan ausgefeilt, wo Ramirez uns helfen soll, aber er vertraut uns nicht. Geht zu ihm, um eine Aufgabe für ihn zu machen. Nachdem wir die Quest Attilas Vertretung erfüllt haben, geht es los. Wir sagen Cassia nochmal Bescheid, das wir loslegen. Nun geht man zu Lord Andre und erzählen ihm, dass wir zufällig Ramirez schnappen könnten. Dieser nimmt uns daraufhin bei der Milliz auf. Wir fragen, was wir für ihn tun können und bekommen die Quest der Geheime Keller. Wir gehen noch zu Rengaru und nehmen die Quest Zutritt verboten an. Dann folgt Quest Sumpfkrautsuche. Wenn diese auch fertig ist, können wir nun Lord Andre fragen, ob wir mal Wachdienst für die Gefangenen machen dürften, der sagt, ja, morgen.

Also könnt ihr bis zu nächsten Morgen schlafen. Mitternacht bei den Zellen eben Boltan ansprechen damit er abhaut, mit Ramirez reden, die Zelle öffnen die Truhe, die im Raum, wo Lord Andre steht und sein Buch liest, ausrauben, es sind 5000 Gold drin, und flüchten.

Hinweis! Aservatentruhe: es sind die Truhen vertauscht worden oder der Inhalt. Somit probiert die Kiste, wo man keinen Schlüssel braucht!

Im Versteck spricht uns dann nochmal Ramirez an. Danach nochmal bis zum nächsten Morgen schlafen und Lord Andre noch ein Märchen erzählen. Anschließend nochmal einen Tag schlafen gehen und zu Lord Andre. Der verhaftet dann Morbid. Wir gehen zu Ramirez und geben ab. Danach kann man Attilla nochmal ansprechen und ihm helfen, einen Möchtegern umzuhauen, der Meldor Sumpfkraut gestohlen hat.

Achtung: Es kann sein, dass dieser unverwundbar gegen Angriffe ist. Mit Magie kann man ihn aber besiegen.

Man bekommt von Attilla dann noch 200 Exp und ein Tiergift, wenn man mit ihm zurück in der Kanalisation ankommt.

Belohnung: 500 Exp

Der Händler im Oberen Viertel von Gärtner
Bedingung: Das Große Gelingen abgeschlossen

Wir sollen ein Trank von Salandril klauen (geht erst ab 180dex etwa), beim Gärtner abgeben. Dann kann man sich den Trank von ihm (Elixier der Geschicklichkeit) zurückkaufen

Belohnung: 300exp, Elixier der Geschicklichkeit zu kaufen

Der geheime Keller von Lord Andre
(Diebesgilde dabei sein)

Wir reden mit Hanna, dass sie gefälligst vorsichtiger sein sollen. Danach können wir Lord Andre, sagen da ist nichts.

Belohnung: 200 Exp

Zutritt Verboten von Rengaru
(Diebesgilde dabei sein)

Wir reden mit den Milizen, die man am Hafenviertel, Kanalisations- Eingang, findet und tötet sie. Wir nehmen auch mit, was sie haben. Geht danach zu Lord Andre und fragt, ob was passiert ist in der Zwischenzeit.

Belohnung: /

Sumpfkrautsuche von Meldor
(Diebesgilde dabei sein)

Es wird vermutet, dass Meldor mit Sumpfkraut handelt. Wir sollen uns drum kümmern. Geht zu Meldor und warnt ihn, außerdem fragt, wie man den Verdacht auf jemand anders lenken könnte. Morbid soll es sein, das ist der Schmied, von der Miliz, in ihrer Kaserne. Wir sollen ein Sumpfkrautpaket in seine Truhe schmuggeln. Wenn ihr keins habt, im

Sumpflager Fortuno verkauft eines. Die Truhe findet ihr auch direkt dort, wo er arbeitet, in der Schmiede. Ihr platziert das Sumpfkrautpaket in die Truhe und sagt Lord Andre, was Sache ist.

Belohnung: 250 Exp

Attilas Vertretung von Ramirez
(Diebesgilde dabei sein)

Wir sollen eine Hafenbande auslöschen und einen Hinweis finden, den wir bei einem Banditenmitglied finden, das sich dort befindet, wo Alrik seine Kämpfe macht. Wir reden mit ihm und hauen ihn aufs Maul und sprechen mit ihm erneut. Anschließend gehen wir nachts um 2.00 rechts am Puff vorbei. Links an der Ecke steht ein Kerl, und den sprechen wir an. Tötet ihn und nehmt alles, was er hat, und geht zurück zu Ramirez.

Belohnung: 250 Exp, Meisterdegen vom Bandenanführer

Schlüssel zum Glück von Cassia
Bedingung: Ein ganzer Tag muss vergangen sein, nachdem "Das große Gelingen" beendet wurde

Von Cassia erfährt man, dass die Feuermagier in Khorata ein großes Vermögen besitzen sollen. Man bekommt den Auftrag, dieses zu stehlen. Die entsprechende Truhe findet man auf dem Dachboden oberhalb von Elvira, jedoch benötigt man einen Schlüssel von ihr, um diese zu öffnen, den man auf zwei Arten erhalten kann:

1. Man haut Elvira einfach um (Vorsicht, recht stark)

2. Man spendet zunächst 100 Gold an den anderen Feuermagier Fuego, der daraufhin etwas über Elvira zu erzählen hat. Sie verträgt nämlich keinen Alkohol und trinkt ihren Wein immer alkoholfrei. Wenn man nun den alkoholfreien Klosterwein in der Truhe rechts von der Treppe gegen einen normalen Klosterwein austauscht und dann wieder zu Elvira geht, ist diese plötzlich sehr angetan vom Helden, und man kann während eines Schäferstündchens den Schlüssel klauen.

Dann plündert man die Truhe und geht zurück zu Cassia. Man hat nun drei verschiedene Summen zur Auswahl, die man Cassia geben kann. Bei der niedrigsten Summe durchschaut Cassia uns, und man bekommt am wenigsten. Bei der Mittleren hat man insg. etwas mehr Gold aber weniger Exp, und wenn man ehrlich ist und ihr die volle Summe gibt, bekommt man am meisten Exp.

Belohnung: Je nach Auswahl Gold und Exp, +1 Beliar Gesinnungspunkt

Weiter geht’s erst in Kapitel 4, nach der Quest „Dämonisch“

Königsgarde

Aufnahmequests: (Minental)

Der Brief für die Paladine von Ole
(Königsgarde Minental helfen)

Ole übergibt ein Brief, der zu Lord Andre gebracht werden soll. Geht, nachdem Lord Andre den Brief bekommen hat, zurück zu Ole.

Achtung! Man tritt, wenn es möglich ist, automatisch der Königsgarde bei! Man hat keine Option, das abzulehnen, man kann die Quest jedoch noch abgeben, auch wenn man schon in 4 Nebengilden/in einer konkurrierenden Nebengilde ist

Belohnung: 250 Exp

Gildenquests:

Vorbereitung für die Mine von Ole
(aktiviert sich, wenn man sich die Aufgabe anhört, was zu tun ist, Minental, Königsgarde)

Helft Branrad, Granmar und Melcador. Sobald die drei zufrieden sind, geht zurück zu Ole.

Belohnung: 100 Exp

Nahrungsversorgung von Bramrad
(Königsgarde angehören)

Besorgt 25 Keulen Fleisch und einen Koch, der in Khorinis ist. Der Koch befindet sich in Kardif´s Taverne und heißt Glenn. Besorgt Glenn seinen Kochlöffel, der oben auf dem Plateau liegt, wohin man Valentino entführte. Besiegt die Feldräuber, um an den Löffel zu kommen. Bringt den Löffel zu Glenn und geht anschließend zu Bramrad.

Belohnung: 250 Exp

Holz gegen Stein von Granmar
(aktiviert sich nur, wenn man bei der Königsgarde dabei ist)

Man soll ein Stück Trollholz finden. Sucht es beim Trollkessel bei den Banditen. Meldet euch danach bei Granmar, der einen weiter zu Heidrik schickt. Heidrik braucht noch zwei Erzbrocken. Fragt bei Cathran danach.

Sobald ihr das Erz habt, bringt dieses zu Heidrik. Am nächsten Tag kann man sich die Waffen abholen und bringt diese zu Granmar, um die Aufgabe zu beenden.

Belohnung: 200 Exp

Neue Männer für die Mine von Meclador
(aktiviert sich nur, wenn man bei der Königsgarde dabei ist)

Mit Melcador macht man sich auf den Weg ins alte Lager. Während er sich mit Ian unterhält, sucht man alleine nach einem Buddler. Costa wäre bereit zu helfen, wenn man sein Buch findet. Holt Melcador zu Hilfe dazu. Das Lager befindet sich links den Fluss entlang. Besiegt das Skelett und holt aus der Truhe das Buch. Gebt Melcador nochmal Bescheid, dass ihr es gefunden habt. Er geht bereits vor und man bringt nun das Buch zu Costa. Costa schließt sich nun an und geht zur Mine vor.

Bei Melcador berichtet man noch, und er schickt ein nach Relendel. Auf dem Marktplatz, sitzt Sterling. Er möchte für die Hilfe fünf Brote und 200 Gold, dann macht er sich auf den Weg. Geht danach nochmal zu Melcador.

Belohnung: 100 Exp, 150 Gold

Piraten:

Aufnahmequests Jharkendar

Essen für Malcom von Malcom
(erste mal Ansprechen, Hilfe anbieten, auf dem Weg zu den Piraten, Jharkendar)

Beim ersten mal Ansprechen von Malcom erhält man die Bitte, zu Skip zu gehen, ihm auszurichten, das Malcom hungrig ist.

Belohnung: 50 Exp

Beisserfleisch für Henry von Henry
(Jharkendar, Zutritt erhalten ins Lager zu dürfen, Piraten)

Geht zum Canyon hinunter und besiegt dort ein paar Beisser. Ebenfalls, ganz am Ende rechts vom kleinen Orklager, befinden sich die Wildziegen für die Milch. Bringt alles zu Henry, um ins Lager zu dürfen.

Belohnung: 600 Exp

Gregs Schätze von Greg
(erste mal ansprechen von Greg, Jharkendar, Piraten)

Beim ersten Treffen mit Greg, erhält man gleich eine Spitzhacke und eine Karte. Man soll seine Schätze bergen. Hat man alle, geht man wieder zu Greg.

Belohnung: 200 Exp

Strandwaran von Brandon
Hinweis: Es ist ein MUSS, Brandon im zweiten Kapitel aufzusuchen, wenn man seine Folgeaufgaben erhalten möchte. Vergisst man dies, muss man dies über den Save- Edior über Spine korrigieren. Sucht dazu dann den Trigger von Brandon “Hi” raus und setzt diese auf 1. Dann kann man mit Brandon weiter reden und seine Aufgaben absolvieren, sollte es doch mal wer vergessen haben.

(erste mal ansprechen, Jharkendar, Piraten)

Brandon will, das man einen großen Strandwaran tötet. Geht hin, metzelt es nieder und geht zu Brandon zurück.

Belohnung: + 1 Adanos, 100 Exp

Morgans Entertrupp von Morgan
(Nur zur Verfügung, wenn man bei Piraten mitmachen wird, Jharkendar)

Lernt bei Morgan (1 LP), von Alligatoren die Krallen zu entnehmen. Geht anschließend auf Alligatorenjagd und besorgt vier Krallen. Sobald man diese hat, kann man bereits wieder zu Morgan zurück gehen.

Belohnung: + 1 Adanos, 200 Exp

Francis Entertrupp von Francis
(Nur zur Verfügung, wenn man bei Piraten mitmachen wird, Jharkendar)

Um von Francis die Zustimmung zu erhalten, soll man mit Skip reden. Die Leute von Francis bauten Mist, so dass eine Handelssperre auferlegt wurde. Um die Sperre aufheben zu können, muss man drei Pakete ausliefern.

Paket 1: Khorinis Hafen Taverne
Paket 2: Zu den Söldnern
Paket 3: Zu Lehmar

Es müssen mindestens 1500 Gold eingenommen werden, und den Rest darf man als Belohnung behalten. Geht anschließend zu Skip zurück und übergebt das Gold und berichtet Francis, dass der Sperre aufgehoben ist.

Belohnung: + 1 Adanos, 200 Exp

Skip sitzt auf dem Trockenen von Skip
(Freischaltung für Aufgabe Francis Enterttrupp)

Skip möchte, wenn man schon nach Khorinis muss, dass man sich nach Paddel umhört. Über Kardif erährt man, dass die Fischer etwas haben könnten. Schaut mal bei Farim vorbei. Farim erwähnt den Schiffsbauer, dass er dort seine Paddel her hat. Geht zum Schiffsbauer, um die Paddel zu erhalten, und bringt diese zu Skip.

Belohnung: + 1 Adanos, 300 Exp, 200 Gold

Henrys Entertrupp von Henry
(Nur, wenn man bei den Piraten mitmachen wird, Jharkendar)

Zieht als Erstes los, um eine Flasche Grog zu besorgen. Da Samuel verschwunden ist, gibt es keinen Grog. Schaut nun in der Höhle, um Hinweise zu finden. Habt ihr nur den Zucker gefunden? Geht nochmal zu Henry. Henry bestätigt, dass es ohne Samuel keinen

Grog geben wird, meint aber, dass in der Höhle ein Rezept zu finden sei. Sucht erneut die Höhle von Samuel auf und man findet nun ein Rezept. Stellt den Grog her und bringt den selbst gebrannten Grog zu Henry.

Belohnung: + 1 Adanos, 200 Exp

Gildenquests:

Entertrupp von Greg
(Nur wenn man bei den Piraten mitmachen wird, Jharkendar)

Greg möchte, dass man sich einen Entertrupp anschließt. Zur Auswahl stehen:

Morgan, Francis und Henry.

Erfüllt deren Aufgaben um deren Zustimmung zu erhalten und schließt euch einer Truppe an. Danach seid ihr offiziell ein Pirat.

Belohnung: + 1 Adanos, 400 Exp, Aufnahme Piraten

Bruderschaft Minental

Aufnahmequest:

Aufnahme Bruderschaft von Lester
(Beginn Kapitel 1, Beendigung erst Kapitel 2 möglich)

Sobald wir im Sumpflager sind, reden wir mit Baal Namib und sagen ihm, dass wir gerne dabei sein wollen.

Zusatz: Geht vorher noch zu Karras, nachdem ihr mit Baal Namib gesprochen habt, um eine kleine Zusatzaufgabe abzuschließen (Nur als Beliaranhänger möglich!)

Baal Namib schickt uns zu Lester, der sollte nämlich ein Paket zu Constantino bringen. Leider hat er noch die Aufgabe, das Sumpfkraut zu testen. Also müssen wir selber das Paket holen. Lester befindet sich noch in der Höhle paar Schritte von Cavalorns Lagerfeuer entfernt in der Nähe von Xardas Turm. Wir reden mit Lester und bringen das Paket zu Constantino. Lester hat allerdings Schulden.

1: Wir bezahlen einfach 3500 Gold!

2: Wir machen etwas für Constantino: Er will neues Zauberwasser produzieren, braucht dafür aber noch Zutaten:

Wir fragen ihn, wo es Salzwasser gibt und das was ihr sonst noch so wissen wollt. Ihr solltet alles beim Händler finden oder im Wald, außer das Salzwasser. Das holt ihr beim Fischer Farim ab. Er befindet sich vom Hafenviertel einfach Richtung Paladin Schiff gehen, in seiner kleinen Holzhütte.

Danach sollen wir diese noch an 4 einfache Tavernen ausliefern:

- In der Stadt selbst (Unterstadt)
- bei Kardif im Hafenviertel
- Tote Harpie bei Orlan, die auf dem Weg zu dem Feuermagierkloster
- auf Onars Hof bei Theklar

Dann können wir wieder zurück zu Constatino und kriegen unser Zauberwasser. Nun gehen wir zu Lester und bringen ihm das Zauberwasser. Dafür gibt er seinen Bericht ab und wir geben die Quest bei Namib im Sumpflager ab.

3: Wir weigern uns und schauen einfach in seiner Truhe rein, wo sich 1 Zauberwasser befindet.

Nun gehen wir wieder zu Lester und bringen ihm das Zauberwasser. Er gibt sein Bericht ab, und wir bewegen uns in das Sumpflager zurück zu Namib. Nachdem wir mit ihm gesprochen haben, will er das wir das Paket Balor bringen. Diesen finden wir, wenn man einfach von Namib etwas geradeaus und dann rechts in den Sumpf geht. Dort sind paar Sektis, die Sumpfkraut anpflanzen. Wir reden mit Balor und er meint wir sollen selbst Düngen.

Nun muss man bei einem solches Piratenkreuz auf die LM drücken. Wir hacken den Dünger rein, danach zu Namib, der die nächste Aufgabe hat. Wir sollen nun zu den Schwarzmagiern und um Hilfe bitten. Danach sollen wir noch Lares mitnehmen, wenn wir zum Minental zurückgehen. Aber zuerst zu Xardas, der sagt aber, Karras macht das. Er steht in der Beliarfestung, sobald man eine Leiter hochklettert, den rechten Weg entlang am Ende. Der möchte nun, dass wir ein Buch von den Feuermagiern zurückholen. Dafür hat er uns einen Schlafknüppel gegeben.

1: Wir gehen in die Hafenstadt zum Marktplatz. Dort streiten der Feuermagier Darron und der Feuernovize Katar. Wir reden mit Katar und vereinbaren, dass wir uns am nächsten Morgen unter der Brücke in der Nähe von Orlans Taverne treffen. Also geht Schlafen bis zum nächsten Morgen. Dann begeben wir uns dort hin. Redet mit ihm, doch nun will er 4000 Gold. Schlagt ihn um und nehmt das Buch und das Sumpfkrautpaket zurück.

2: Wir gehen einfach zum Feuermagierkeller und schlagen Talos mit dem Schlafknüppel bewusstlos, alternativ auch Schlafzauber, und schnappen uns das Buch, welches auf einem der Tische in dem Raum liegt. Dann kehren wir mit dem Buch zu Karras zurück. Er ist zufrieden und wäre bereit, zum Sumflager zu gehen, aber wir müssen noch Lester Bescheid geben. Also zu ihm zurück in die Höhle, danach wieder zu Karras, und er teleportiert uns zum Sumpflager. Daraufhin gehen wir mit Namib reden.

Der möchte, dass wir den Gurus Bescheid geben. Wenn ihr nicht wisst, wo alle stehen, könnt ihr euch zu jedem einzeln führen lassen von Talas, der auf dem Tempelplatz ist. Sobald ihr alle versammelt habt, redet ihr wieder mit Namib, der nun auf dem Tempelplatz mit einen anderen Guru über der Guruansammlung steht. Dieser möchte, das wir Cor Angar Bescheid geben. Zur Sicherheit: dieser befindet sich über Baal Tyon.

Er gibt euch noch eine Waffe oder Magie mit, wie ihr wollt, und sagt, dass ihr die andere Truppe anführt, bei Balor, also hin da. Es dauert eine kurze Weile, bis die Templer ankommen, der spricht einen an. Dann kommen untote Sumpfhaie. Nun könnt ihr entscheiden, wie ihr wollt. Wichtig ist nur, die untoten Sumpfhaie zu töten, und danach weiter den Weg entlang im Sumpf, bis ihr Cor Angar trefft, der auch welche bekämpft.

Sobald alle tot sind, wird Cor Angar euch etwas sagen. Nun könnt ihr bei Namib die Quest endlich abgeben und euch dem Sumpflager anschließen.

Sobald man Mitglied ist, kann man von Cor Cadar „schnelles Lernen“ erlernen (+1 LP pro Level Aufstieg, 5LP Kosten).

Belohnung: 500 Exp, Templer oder Guru könnt ihr direkt werden.

Zusatzaufgabe Steinladen von/ über Karras
Die Aufgabe ist etwas fehlerhaft. Nachdem ihr den Kampf gegen die untoten Sumpfhaie gewonnen habt, muss man speichern. Geht nun über den GVE oder Spine – Extras – Spielstandeditor – sucht den abgespeicherten Save und öffnet diesen. Gebt im Suchfeld folgendes ein: Mod_Sekte_UDS_Stein = 10 oder höher

Es müssen alle Untoten Sumpfhaie besiegt sein, es darf keine Überlebenden davon geben! Geht dann zu Cor Angar, der einen zurück zu Karras schickt.

Belohnung: Exp Untote Sumpfhaie, Rune Untote Sumpfhaie beschwören

Gildenquests:

Leichengase von Baal Namib
(Mitglied bei der Bruderschaft sein)

Baal Namib heult euch voll, dass es so stinkt wegen der Leichen der untoten Sumpfhaie. Wir sollen zu Baal Cain, der an einer Lösung arbeitet. Redet mit ihm, und er meint, wir sollen ihm eine Probe besorgen. Geht also zu einem der Sumpfhaileichenhaufen. Einer davon befindet sich in der Nähe, wo Cor Angars Trupp gekämpft hat. Da der Gestank so extrem ist, müssen wir uns aber in einen Steingolem verwandeln und gegen den Haufen hauen, um die Probe herauszureißen. Sobald wir uns von dem Haufen entfernt haben, können wir uns zurückverwandeln und die Probe Cain bringen.

Dieser bereitet eine Testphase vor. Wir sollen zur Templerplattform kommen, dort, wo Cor Angar steht. Nach einem interessanten Experiment sollen wir nun herausfinden, wie man Trolle füttert mit einer Sumpfkrautmischung.

1: Wir gehen zu Milten der sagt, dass es Hyglas weiß, einer der Feuermagier in der Bibliothek. Wir müssen 500 Gold bezahlen und einen Tag warten. Dann gibt er uns eine Spruchrolle, die ein Schaf beschwört, mit den Kräutern.

2: Wir gehen zu Dragomir, der im Jägerlager, in der Nähe von Orlans Taverne, ist. Er sagt, wir sollen es mit Moleratfett einschmieren. Wir können ihm 50 Gold geben oder nichts.

3: Lobart will uns ein Schaf geben was er mit den Kräutern gefüttert hat, für 300 Gold

Anmerkung: Bei mir hat nur die zweite Variante geklappt die anderen 2 gehen nicht.

Danach geht zur Trollschlucht, das von Dragomir mit Moleratfett verschmierte Zeug platziert man automatisch. Das mit den Schafen muss man selber machen. Wenn ihr die Dragomir- Variante genommen habt, geht ihr nach dem automatischen Zeug platzieren ins Banditenlager kurz schlafen oder ihr müsst eine Zeit lang abwarten. Danach wieder hin, und ein Troll wird immer näher und näher herankommen, bis sein Kothaufen plötzlich da ist. Diesen nehmen wir mit und bringen ihn zu Cain, danach zu Namib

Belohnung: 150 Exp

Das Unheimliche Heulen von Balor (nur als Guru)
Balor erzählt von einem Sumpfmenschen, der das Lager in Angst und Schrecken versetzt. Die ganze Geschichte erzählt Fortuno nachts am Lagerfeuer. Geht also nachts vom Eingang aus den rechten Steg entlang bis zum Lagerfeuer unter der Templerplattform. Dort wird man von Ghorim angesprochen, und man stimmt zu, sich zu setzen und Fortuno zuzuhören.

Fortuno erzählt dann die Geschichte, und danach kann man ihn darauf ansprechen. Er sagt, dass nur ein Novize jemals den Sumpfmenschen gesehen haben soll und überlebt hat. Gemeint ist Darrion. Wir gehen zu ihm und sprechen ihn darauf an. Nach dem Gespäch erscheint Balor und führt uns zu Baal Joru im Sumpf. Ein Templer ist gestorben, und wir sollen das aufklären. Wir erfahren, dass der Sumpfmensch wohl dafür verantwortlich ist. Darrion ist auch dort und verhält sich verdächtig. Man folgt ihm jetzt nachts in den Sumpf bis zu einem Sumpfgolem, der Darrion K.O schlägt.

Nachdem man den Sumpfgolem getötet hat, wird man zu Baal Jooru teleportiert. Von diesem bekommt man einen Schlüssel und den Hinweis, dass man versuchen soll, mehr über Darrion herauszufinden. Von Fortuno erhält man dann den Hinweis, bei den Piraten in Jharkendar nachzuforschen, zu denen Darrion früher gehört habe. Zunächst spricht man mit Greg, der einen weiter zu Skip schickt. Von diesem erfährt man dann, dass Darrion öfter bei dem verlassenen Turm rechts vom Piratenlager und beim Eremiten war. Geht also zu dem Turm. In einer Truhe dort findet man Darrions Tagebuch und Stinkekäse. Damit geht man zum Eremiten, der zwar zunächst nicht sehr gesprächig ist, aber dann bereitwillig alles erzählt, sobald er den Käse bemerkt. Es stellt sich heraus, dass Darrion scheinbar eine Pflanze im Sumpf angebaut hat, die 5 Sumpfgolems „gezüchtet“ hat als Nebenwirkung.Nun zurück zum Sumpflager. Balor steht vor dem Eingang, und von diesem erfährt man, dass Darrion wieder aufgewacht ist.



Aufenthalt Darrions



Aufenthalt Darrions

Dieser erzählt dann, dass er nur von einem Sumpfmenschen wusste, der aber auch friedlich sei. Dann geht man zusammen mit ihm in den Sumpf, um die restlichen 3 bösen Sumpfgolems zu töten. Der erste ist direkt auf dem Weg, den man mit Darrion geht. Von dem Punkt aus, wo er stehen bleibt, links-geradeaus gesehen ist der zweite Golem, und der dritte spawnt direkt dort, wo Darrion stehen geblieben ist.

ACHTUNG: Darrion ist recht schwach, man sollte eventuell vorher ein wenig die Sumpfhaie töten und beim dritten Golem schnell sein, um zu verhindern, dass Darrion stirbt.

Sobald der dritte Golem tot ist, wird man zu Baal Jooru teleportiert, der sich bereiterklärt, den friedlichen Sumpfgolem ins Lager aufzunehmen. Schlaft dann eine Nacht, dann ist auch Darrion dort und ihr könnt die Quest dort beenden.

Belohnung: 500 exp, Krauttabak

Hüterklinge von Cor Angar (nur als Templer)

Wenn man sich den Templern anschließt, kriegt man von Cor Angar die Quest, gewisse Zutaten zu sammeln, die für die Herstellung einer Hüterklinge wichtig sind. Um diese zu erfahren müssen wir mit den anderen Templern reden. Gor Na Ran sagt, er habe einfach normale Zutaten genommen. Wir reden mit Gor Na Kar, (Wenn man allerdings sich auch der Nebengilde Altes Lager angeschlossen hat und das Alte Lager vor der Quest „Hüterklinge“ befreit hat, befindet sich jetzt Gor Na Kar im Thronsaal der Burg im Alten Lager und nicht wie üblich am linken Treppenaufgang zum Tempel im Sumpflager.) er weiß allerdings nicht wo, gibt uns aber den Tipp, mit Baal Yrdan zu reden. Wir gehen Namib fragen, der meint, der ist auf dem Friedhof im Sumpf, in der Nähe des Meeres. Hinter der Schmiede ist ein Grab. Wir haben ihn gefunden.

Redet wieder mit Namib und fragt, wo der Templer ist, der auch eine Hüterklinge braucht. Er teilt uns mit, dass die Hütte von ihm direkt hinter seinem Baum ist. Also gehen wir dahin und finden dort ein Buch. Dieses lesen wir und wissen daraufhin, dass der Eremit uns helfen könnte, der in der Nähe der Felsenfestung lebt.

Ihr geht vom Sumpflager heraus, bis ihr zu dem Sand kommt, wo die Warane sind (waren), geht weiter geradeaus an den Snappern vorbei. Immer geradeaus in diesen kleinen Gang, dort findet ihr ein weiteres Buch sowie das Grab des Eremiten. Ins Buch schauen, wir und bekommen Hinweise.

1: Nebelturm in der Nähe der Verwandlungsmagier oben bei der Turmspitze, ist wieder ein Buch zum lesen. Dann können wir wieder zurück zum Grab, wo ein geschwächter Schattenläufer wartet, den wir töten. Redet mit einen Banditen und dann machen wir noch etwas Grabschändung, um an die Sachen vom Templer zu kommen. Danach können wir die Klinge schmieden gehen, sobald wir den Lederbeutel von den Templer geöffnet haben. Jetzt geht zum Schmied Darrion und danach zu Cor Angar. 350 Exp, bessere Hüterklinge

2: Ihr gebt ihn einfach falsche Zutaten und geht dann bei Cor Angar abgeben.

200 Exp falsche Hüterklinge

3: Zutaten selber finden

(nicht probiert)

Verwandlungsmagier Minental

Aufnahmequests:

Aufnahme Verwandlungsmagier von Ferko
Bedingung auswählen "das fragen, was die machen" führt einen weiter

Bei andere Auswahl - Feinde

Wir sollen erst mal die Schattenläuferüberreste bergen, die sich in der Höhle unter uns befindet. Geht danach bei Ferko abgeben.

Belohnung: 100 Exp

Verwandlung Fleischwanze von Ferko
(Aufnahme Aufgabe bei den Verwandlungsmagier)

Wir reden mit Ken und erfahren, dass das Sumpflager uns erwartet. Am Eingangstor führt uns dann Talos zum Baal. Dieser gibt uns die Spruchrolle, um zur Eiswelt Gelato zu kommen, also benutzen wir sie einfach mal. Wir kommen im Eisgebiet bei einem Steinkreis an. Wenn ihr euch etwas umschaut, seht ihr eine Stadt, also erstmal dahin. Die Wache gibt uns einen Tipp. Danach eine Weile geradeaus, bis ihr ein großes Gebäude seht, wo über der Tür 2 Streitäxte hängen.

Dort findet ihr den Dorfmagier Thys. Der möchte auch nichts besonderes. Holt nun einen Dorfbewohner, mit dem er quatschen kann. Den findet ihr im Hotel, also quasi nur ein Stück nach rechts. Geht danach wieder zu ihm und bringt noch ein Fisch mit. Er gibt euch die Fleischwanzenrolle und erzählt euch, wie ihr wieder rauskommen könnt. Also zurück zum Steinkreis, wo wir angefangen haben. Es kann sein das es eine Weile dauert, bis ihr

wieder hierher kommen könnt. Also macht alle Quests, die ihr hier machen wollt. Nun noch mit Baal Tondral, der euch die Rolle gab, reden.

Dann zurück zu Ferko die Fleischwanzen Rolle abgeben. Er sagt, er redet mit den Magiern und wir sollen morgen wieder kommen. Das machen wir auch und dürfen nun rein.

Belohnung: 300 Exp

Goblinplage von Tundril/ Ferko
(Zutritt zum Lager der Verwandlungsmagier haben)

Wir fragen Ferko, ob wir noch irgendwie Gold bekommen können. Er verweist uns an Tundril, den Magier auf dem Turm im Lager. Nachdem wir ihn voll geplappert haben und kurz warten, redet er uns selber an und erzählt uns von seiner Heimatinsel. Wir können uns also 2 Unterstützer schnappen und losgehen. Struge und Thorge werden mitkommen.

Wir müssen mit Albert reden, der vor der Fokusplattform steht. Dann platzieren wir einen speziellen Fokus bei dem Podest und können durch. Dort treffen wir direkt Genn, der gegen Goblins kämpft. Wir helfen ihm, und er meint, wir müssen die Goblinmatriachen killen, mit dem Rest kommen sie schon klar.

Wenn ihr die Begleiter habt, könnt ihr sie am Ende des Tals im Dorf hinbringen. Die Goblinmatriachen findet ihr unter der Brücke, und den verantwortlichen im Gebäude neben den Zelten in der Nähe. Ihr könnt ihn töten oder laufen lassen. Sobald ihr beides erledigt habt, könnt ihr die Quest bei Tundril abgeben. Zurück kommt ihr von Glenn nicht ins Tal, sondern die andere Richtung über den Baumstumpf und rechts hochklettern, dann müsstet ihr den Teleporter sehen.

Achtung! Das scheint die einzige und letzte Möglichkeit zu sein, nach Tugetso zu kommen, wenn man sich nicht den Verwandlungsmagiern anschließt! Man sollte alles dort erledigen und einsammeln, bevor man zurück geht.

Belohnung: 500 Gold

Harpyien von Faice
(Zutritt zum Verwandlungsmagier Lager haben)

Wir sollen mit Hermy reden und dann zu den Orks in der Bergfestung. Dort wo Urshak ist oder vom Sumpflager geradeaus bis zu den Snappern und dann den Steinpfad recht wählen, links abbiegen zur Steinbrücke. Auf der ersten Etage in der Felsenfestung finden wir Gobshak. Den können wir fragen, ob sie einen Stollen gefunden haben, und dieser bestätigt dies. Wir sehen so oder so noch ein anderen Ork da stehen. Geht vorbei und in den Stollen rein. Wir kämpfen uns bis zum Ende durch, und dort finden wir einen Schwarzmagier. Wir reden mit ihm, und er wird uns eine Harpyienspruchrolle machen, sobald wir ihm die Zutaten bringen:

2 Blutfliegenflügel, Manaessenz, ein Blatt Papier.

2 Flügel bekommt ihr bei Constantino in Khorinis, das Blatt Papier beim Bücherregal vor dem Stollen, Manaessenz bei jedem Alchemisten. Ihr gebt alles ab und er sagt, wir sollen morgen wiederkommen. Allerdings finden wir morgen nur noch seine Leiche. Wir nehmen alles, was er hat. Wir reden mit dem einen Ork, der vor dem Stollen steht, der uns sagt, das der andere Ork abgehauen ist. Diesen finden wir etwas abseits von der Felsenfestung. Wir bringen ihn dazu, uns die Spruchrolle zu überlassen und gehen zurück zu Faice. Diesem geben wir einfach die Rolle oder bestehen darauf diese selbst abzugeben dann bezahlt er uns mehr.

1: 750 Exp und 500 Gold wenn wir sagen, ne ne geben wir lieber selber ab.

2: 750 Exp und kein Gold wenn wir es nicht weiter erwähnen.

Nachdem ihr die Quest Harpyien abgeschlossen habt, geht ihr zu Faice und fragt ihn, wann ihr aufgenohmen werdet, und er schickt uns zu Ferco, also hin da.

Mud von Ferco
Wir sollen den neuen Bewerber Mud testen. Wir reden also erstmal mit Mud. Man muss ihm bis zum Ende zuhören, sonst wird er beleidigt und die Quest funktioniert nicht mehr richtig.

1: Ihr sagt er soll euch ein Schattenläuferfell bringen, dann mit Ferco reden und dann mit Faice,
2: 5 Skavengerkeulen gleiches wie 1 nur das er wohl nur eine Weile weg ist und nicht gleich tot
3: ist auch nicht vertreiben quasi
4: Ihr wollt eine Blutfliegenspruchrolle und er gibt euch eine, er wird dann auch dabei sein bei den Verwandlungsmagiern. meint Ferco

Belohnung: keine exp egal wie ihr entscheidet, ihr könnt euch nun aber anschliessen.

Aufnahme Verwandlungsmagier Fortsetzung:
Nachdem ihr die 4 Quests fertig habt, könnt ihr beitreten, indem ihr mit Faice redet. Er meint, er wird die nötigen Sachen vorbereiten. und ihr stellt euch zu der Versammlung auf der Mitte des Platzes. Ihr sagt Faice, ihr seid bereit. Er redet kurz und wird dann ohnmächtig. Ihr bekommt die Quest Schnelle Heilung von Turendril und seit dabei.

Belohnung: /

Gildenquests:

Schnelle Heilung von Turrendril
Wir sollen Morgen wieder kommen, dann hat Turrendril was herausgefunden. Also gehen wir bis Morgen schlafen und wieder zu ihm. Dieser befindet sich nun in Faices Höhle. Wir werden weiter geschickt zu Albert für den Aufladestein nach Tugetso. Wir reden mit ihm, nehmen den Stein, platzieren ihn und gehen durch das Portal nach Tugetso. Wir reden mit

Genn und erfahren, dass die Lila Pflanze, die wir brauchen, in der Nähe der Höhle, wo die Goblin- Matriachen waren, wächst.

Wir nehmen die zwei Pflanzen, die direkt am Eingang der Höhle, wo die Matriachen waren. Wir wollen zurück zu Genn, aber Sören hält uns auf. Daraufhin töten wir ihn und lesen sein Brief. Aha wieder dieser P. Nun erstmal Genn, seine Pflanze geben. Die will er nicht mehr, aber wir können nun zurück zu Turrendril. Wir gehen durchs Portal, und Albert sagt, mach mal schneller wir gehen zu Turrendril. Er meint, danke und wir sollen noch den Schuldigen finden. Also fragen wir die einmal anderen Leute in der Klosterruine. Furt will uns nichts sagen. Wir fragen Neol aus, fragen Anor aus, wir fragen Hermy aus. Nun reden wir wieder Furt an und haben zwei Optionen.

1: Wir lassen ihn laufen für Gold und Spruchrollen 500 Exp, 750 Gold zusammengerechnet

2: Wir sagen Turrendril alles 500 Exp, 1000 Gold, 3 Spruchrollen

Fertig, wir sollen in paar Tagen wieder kommen und mit Anor reden.

Der Kopflose Nick von Anor
Im Sumpflager, in der Nähe, dort, wo die zwei Banditen waren wegen des Fokussteins, ist nun ein Kopfloser Untoter (bzw. vom Sumpflager erste Abbiegung rechts und dann geradeaus bleiben). Wir reden mit ihm. Nick will seinen Kopf wiederhaben. Das ist die einzige Möglichkeit, ihn zu vertreiben.

Wir sehen uns bei der Kreuzung, wo man zur Bergfestung kommen kann, wo die Orks wohnen, in der Nähe mal um. Wenn ihr also von der Bergfestung über die Steinbrücke geht und dann geradeaus, bis links von euch eine Höhle ist, seht ihr dort Brads Vieh erstmal hin da.

1: Ihr macht es sauer und tötet es und nehmt den Kopf

2: Ihr seit nett und bringt ihm Felle, dann bekommt ihr den Kopf

Ihr bringt Nick sein Kopf wieder. Ihr könnt auch noch etwas Gold herauspressen. Danach wieder zu Anor. Ihr könnt noch etwas heulen nach mehr Gold.

Belohnung: 650 Exp, Gold je nach heulen

Waldläufer

Aufnahmequests: KHORINIS

Dragomir´s Jagdgebiete von Dragomir
(Erneut fragen, ob man mitmachen kann, Aufnahme- Aufgabe für Waldläufer)

Sucht folgende Personen auf:
Gaan - Pass zum Minental
Nandor - Dunkler Wald in der nähe des Steinkreises (Lager)

Grom - Onars Hof
Grimbald - in der Nähe des schwarzen Trolls

Geht danach wieder zu Dragomir.

Belohnung: 500 Exp, +1 Adanos,

Gildenquests:

Feldräuber von Dragomir
(Aktiviert sich, wenn man "Dragomir´s Jagdgebiete" absolviert hat, Mitlglied bei Waldläufer sein)

Man bekommt einen Eimer voller Eier. Man soll diesen in einer Höhle leeren, die sich in der Nähe von Onar´s Hof befindet. Sobald das erledigt ist, geht zurück zu Dragomir.

Belohnung: 100 Exp, +1 Adanos, 100 Gold

Das verbrannte Lager
Aktiviert sich über einen Zettelhinweis vom Toten Bret

Dragomir´s Lager wurde überfallen. Die Überlebenden sind zum Lager von Nandor gegangen. Sucht dort Dragomir auf. Anschließend bekommt man, nach dem Gespräch mit Dragomir, eine Karte, in der das Lager der Waldläufern eingezeichnet ist. Sucht dieses auf, um denen mitzuteilen, was mit Dragomir´s Lager geschehen ist.

Belohnung: /

Waldläufer Minental

Information für Torgan von Torgan
(Erste mal im Minental, bei den Waldläufern, von Torgan zu erhalten)

Geht zum Lager der Späher. Dieses befindet sich in der Nähe des Sees beim Neuen Lager. Da die Späher tot sind, kann man sich gleich zurück zu Torgan teleportieren.

Belohnung: 250 Exp, +1 Adanos

Dem Mörder auf der Spur von Torgan
(aktiviert sich, wenn man "Information für Torgan" erfüllt hat, Minental)

Es könnte sein, das es erst einen oder zwei Tage später klappen wird. Bei mir selbst klappte es sofort. Testet es für Euch selber, einfach im Zelt schlafen und erneut zu Torgan gehen.

Jetzt dürft ihr in die Rolle eines Detektivs schlüpfen. Geht zum Neuen Lager und befragt die Torwache. Zusatz: Altes Lager nur, wenn man extra Exp einsacken will, für Falsche Antwort.

Die Torwache vom neuen Lager, berichtet, dass einer der Söldner angeschossen wurde. Sucht nun in der Taverne des neuen Lagers Nordrak auf und spendiert ihm etwas zu trinken, damit er redet.

Die Angreifer sind Richtung alter Mine geflohen. Geht nun dort hin und besiegt beide Kämpfer. Anschließend könnt ihr zu Torgan.

Zwischenbelohnung: 500 Exp + beide besiegte Kämpfer, +2 Adanos, Eintritt ins Lager

Nun soll man zum Sumpflager, zu Baal Orun, der sich eventuell mit der Magie auskennt, nachdem man mit Cyrco gesprochen hat. Als nächstes geht man wieder zu Cyrco, mit dem Bericht von Orun. Nun soll man zwei Mitstreiter besorgen und anschließend nochmal zu Cyrco kommen, bevor man zur Mine aufbricht. Mit dem Amulett macht man sich nun zur Mine auf. Sobald die Höhle bei der Mine geräumt wurde, geht es nochmals zu Cyrco.

Nachdem Bericht an Cyrco, erhält man die Rune zurück und soll diese an dem Beliarschrein in der Höhle aufladen. Nutzt anschließend die Rune an dem Teleporter, und man landet in einer anderen Höhlengegend. Besiegt alle Feinde und sucht nach dem Suchenden. Sobald das Gespräch mit dem vorbei ist, sucht den Zettel auf dem Boden und geht wieder zu Cyrco.

Belohnung: keine Exp zum Abschluss, nur der besiegten Gegner

Hilfe für Dragomir von Cyrco
Wir sollen Unterstützung holen. Am Pass in Khorinis soll Rangar sein. Mit ihm reden wir.

Belohnung: 100 Exp

Banditenschuld von Novize
Wenn ihr vom Minental aus dem Pass gehen wollt, steht, wenn ihr immerhin bis zur Quest "Hilfe für Dragomir" gekommen seit, ein Novize. Dieser hat eine Notiz. Die Aufgabe startet, sobald die Notiz gelesen wurde. Wir sollen mit Cyrco darüber reden. Er meint, Wulfgar weiß besser Bescheid. Also gehen wir zu diesem, der sich etwas geradeaus ihn seinen Raum befindet. Wir reden mit ihm und er sagt, das wir später wiederkommen sollen.

Belohnung: 100 Exp

Gildenunabhängige Nebenquests

Lehrlingsquests

HARAD

Schwerter schmuggeln
(Lehrling bei Harad sein)

Harad gibt eine Waffenlieferung mit, die zu den Söldner soll. Zugleich soll man drauf achten, nicht erwischt zu werden. Somit ist es am besten, zum Großbauernhof, zu teleportie-

ren. Torlof meint, dass es nur 17 Schwerter sind anstatt der ausgemachten 20 Stück. Er gibt nur 1700 Gold als Zahlung. Bei Harad kann man nun entscheiden, ob man die volle Summe zahlt oder nicht. Gebt Harad das ganze Gold und schmiedet die drei fehlenden selber. Bringt diese zu Torlof und man bekommt die 300 Gold.

Belohnung: 400 Exp, man lernt Waffen Schärfen (+ 10 dmg auf nicht selbst geschmiedete, nicht einzigartige Waffen)

BOSPER

Schattenläuferfelle
Diesmal sollt ihr 3 unbeschädigte Schattenläuferfelle bringen. Diese erhaltet ihr, wenn man nur auf´s Bein schießt oder Glück habt, wenn ihr es im Nahkampf erlegt. 50/50 Wahrscheinlichkeit ob es unbeschädigt ist (Am besten, wenn es One Hit ist) Bringt die Felle dann zu Bosper.

Belohnung: 200 Exp, 150 Gold

CONSTANTINO

Geschwinde Fortführung
Wir sollen nun einen Geschwindigkeitstrank brauen. Wir brauchen Snapperkraut und Feldknöterich. Constantino erklärt euch, wie. Wir gehen an einen Alchemietisch und drücken auf Spezielle Tränke brauen. Nun nehmen wir Geschwindigkeitstrank, nun sehr wichtig:

Erstmal das Snapperkraut ins heiße Wasser. Danach es über den Morsel hängen. dann Feldknöterich rein. und danach die anderen Sachen. Danach gebt ihr Constantino den Trank.

Belohnung: 200 Exp, Geschwindigkeitstrank brauen lernen

THORBEN

Zwei Festtische für Mattheo
Wir brauchen erstmal die Zeichnung. Also zu Brahim fragen. Der sagt, er ist morgen damit fertig. Also gehen wir bis morgen schlafen und reden dann wieder mit ihm. Nun zurück zu Thorben Bescheid geben. Der gibt uns 12 Bretter. und wir können loslegen. Erstmal an die Werkbank zwei Tische machen. Danach zum Schrank, anklicken und nochmal zwei mal Tisch. Nun sagen wir Thorben Bescheid.

Belohnung: 200 Exp, + 3 Stärke und Geschicklichkeit

Mattheo

Faule Methoden
ACHTUNG: vorher abspeichern. Manchmal gibt einem Mattheo nur einen Apfel, wenn man schnell den Dialog überspringt. Einfach neu laden und nochmal probieren.

Mattheo gibt uns 5 faule Äpfel, die wir den anderen Lebensmittelhändlern unterjubeln sollen. Dazu gehören: Jora, Fenia, Baltram, Koragon und der Typ, der den Stand direkt neben Mattheos Haus hat, Ruprecht. Jeder der genannten Personen hat dann 3 Dialogoptionen, um ihr den faulen Apfel unterzujubeln. Danach geht man wieder zu Matteo.

Belohnung: + 5 Handelsgeschick

Nebenquests Khorinis

Valentinos Entführung von Moe

(Unterquest von Canthars Geschäfte), Moe aufsuchen vor Kardif´s Taverne)

Man erfährt von Moe, dass Valentino entführt wurde. Da Lord Andre sich nicht traut, etwas gegen Canthar zu unternehmen, muss man sich alleine auf den Weg machen. Als Anhaltspunkt, erfährt man, dass Valentine, Valentinos Schwester, wissen könnte, wo Valentino gefangen gehalten wird. Sie befinde sich im oberen Viertel. Man kann sich nun entscheiden, alleine zu gehen, oder man fragt, was sie sich vorstelle. In beiden Fällen kann man Valentino befreien.

Belohnung:

Allein: besiegt die Entführer mit allem was man hat, etwa 2000 Exp durch alle besiegten Entführer, 300 Exp bei Valentino

Mit Valentine - 500 Exp durch Hilfe von Valentine´s Tricks, 300 Exp, Valentino befreien

Randolphs Pein von Akil

(wenn man Akils Hof gerettet hat)

Nachdem man Akils Hof gerettet hat, erzählt dieser, dass Randolph verschwunden ist. Wir finden ihn vom Sonnenkreis die Treppe runter in der Höhle/Mine bzw. von Akils Hof durch den Wald, bis zum Steinkreis und die Treppen hoch. Nachdem wir mit ihm gesprochen haben, schläft man ein und Randolph rennt weg.

Weiter geht es jetzt mit Randolphs Pein im 3. Kapitel.

Der Dieb von Onar

(Aufsuchen beim Großbauernhof)

Onar will, dass man einen Dieb auf frischer Tat erwischt. Man muss in der Nacht ins Lager bei Thekla, um Gunnar zu erwischen. Lauft ihm nach und stellt ihn. Bringt anschließend die Ware zu Onar.

Hinweis: Die Truhe ist immer noch leer. Laut Angaben braucht man folgendes: 20 Rohes Fleisch, 6 Käse, 10 Wasser. Ebenfalls gab es eine Angabe, dass man als Wassermagier 22 Rohes Fleisch braucht.

Belohnung: 100 Exp

Es geht nur ums Geschäft von Nagur

(Akahash, aus Aufgabe "Der verschollene Noviz" getötet haben)

Wenn man für Nagur in Kapitel 1 Akasch getötet hat, kriegt man diese Quest in Kapitel 2. Man muss einfach von der Taverne raus gehen. Wo Nagur sitzt rechts zum Kran bzw. genau zu den Kisten am linken Anfang. Dann links Klick bis sich was öffnet wie eine Truhe. Dort Nagurs Paket rein. Danach den Weg hoch zum Baum. Nun sollte eine Sequenz starten, wo ein dunkler Novize das Paket nimmt und ins Lagerhaus rennt. Man geht natürlich hinterher und findet diesen oben bei der letzten Tür.

Nun habt ihr 2 Möglichkeiten:

1: Man tötet den Novizen und gibt die Quest bei Nagur ab. 350 Exp, 200 Gold

2: Man gibt zu, das man von Nagur kommt und lässt sich von den Räubern bestechen. Dann geht man zu Nagur und lügt ihn an, dass man die Diebe getötet hätte (150 exp, 200 Gold von Nagur).

Zwei Tage später geht man zurück in die Kneipe und spricht dort mit dem Schmuggler, der Nagur beseitigt hat (150 exp). Außerdem steht der Schmuggler dann als Händler zur Verfügung.

Belohnung: 300 bis 350 Exp je nach Auswahl, 200 Gold

Eine Boschaft für Angar von Wambo

(Gut stellen mit Wambo, sonst keine Aktivierung möglich)

Diese Quest könnt ihr bekommen, wenn ihr euch beim ersten Gespräch mit Wambo gut gestellt habt und außerdem von Lord Hagen die Erlaubnis habt, ins Minental zu gehen. Ihr redet also mit Wambo, nachdem ihr die Erlaubnis habt, und danach geht es schön ins Gothic 1 Sumpflager. Dieses ist realativ weit weg. Man geht vom Alten Lager, Südtor, etwas geradeaus. Danach über die Holzbrücke und dann haltet ihr euch geradeaus. Dann kommt man zu einer Sandfläche und geht weiter geradeaus, bis ihr letztendlich das Sumpflager erreicht. Hier müsst ihr nur noch zu Cor Angar, der über Baal Tyon auf der Plattform die Templer trainiert. Redet nun mit ihm.

Belohnung: 150 Exp

Ein Etwas für die Feuermagier von Erol

(sollte nach Beenden der Quest „Das Asylantenproblem“ von Lord Hagen freigeschaltet werden,)

Da jetzt das Minental zwar wieder zugänglich ist, aber Erol denkt, dass er der Aufgabe selbst nicht gewachsen ist, bekommen wir die Quest. Erstmal zum Alten Lager ins Feuermagierhaus. Unten in einer der Truhen liegt eine vergilbte Notiz und muss gelesen werden. Danach zu Xardas altem Turm im Minental. In der unteren Etage findet ihr im Erdgeschoss im Kamin eine Teleportrune sowie eine Truhe mit einer weiteren Notiz. Benutzt die Teleportrune, um in den oberen Teil des Turms zu kommen. Dort schaut ihr dann in die Bücherregale. In einem ist eine Notiz, die man lesen muss.

Danach zur verschlossene Truhe neben der Leiter gehen, diese anvisieren und die Taste 8 drücken. (vorher muss ein Zauber dort ausgerüstet sein) Nun geht sie auf, ihr nehmt die Robe, und bei Erol abgeben. Ein paar Tage später kann man sich bei Erol dann noch 2000 Gold abholen.

Belohnung: 250 Exp 2000 Gold

Vertrauliche Informationen von Cornelius

Sobald man Zugang zu Lord Hagen hat, kann man sich bei Cornelius diese Aufgabe abholen. Man muss ein gutes Wort bei Lord Hagen einlegen, damit Cornelius zum Wirtschaftsberater aufsteigen kann. Anschließend informiert Cornelius über Lord Hagens neue Aufgabe und die Aufgabe ist abgeschlossen.

Belohnung: 50 Exp

Bromor, der Schläger von Vanja

(Jeder hat drauf zugriff)

Wir sagen Bromor, er soll aufhören, wenn er nicht hört bekommt er aufs Maul.

Belohnung: 100 Exp, 50 Gold

Die Wanzen sind zurück von Edda

(Edda mit Wanzenproblem einmal ausgeholfen)

Die Quest bekommt ihr nur, wenn ihr Edda schon mal mit dem Wanzenproblem geholfen habt. Ihr tötet diese also nochmal. Edda will aber, dass wir uns nachts hinter dem Haus hinstellen und warten, ob was passiert. Wir schlafen also bis Mitternacht und gehen dort hin, wo der Schmied Carl ist. Ganz in der Nähe sehen wir, wie Fenia irgendwas macht. Wir sprechen sie an und haben 2 Optionen.

1: Wir verpetzen sie bei Edda, 100 Exp, 50 Gold

2: Wir verheimlichen für Gold 50 Exp, 125 Gold

Wolfsplage von Maleth

Maleth erzählt, dass er in letzter Zeit immer Probleme einem schwarzen Wolfsrudel hat, welches seine Schafe reißt, wenn er mal kurz nicht aufpasst. Man soll die Wölfe töten.

Diese verstecken sich bei dem Felsen gegenüber des Innosschreins. Hingehen, töten, zurück zu Maleth.

Belohnung: Gold, Exp

Eine Ratte will hoch hinaus von Flora

(Voraussetzung: mind. 100 Geschick, Kapitelunabhängig)

Wenn man mind. 100 Geschick hat, wird man von Flora im oberen Viertel angesprochen. Sie hat ein Problem mit einer Ratte, die sich auf dem Dach ihres Hauses eingenistet hat. Man kommt dorthin, indem man auf das Dach des Paladinhauses (wo man Valentino während der Quest "Mitternachtsspuk" erwischt hat) klettert und von dort über die Dächer läuft. Auf das Dach kommt man, wenn man links vom Haus den Aufgang nimmt und dann an einer geeigneten Stelle hochspringt. Tötet die Ratte und gebt bei Flora ab.

Belohnung: 100 Exp

Vorräte verstecken von Bronko

(Nur Miliz oder Feuer- Novize, eventuell auch als Wassermagier machbar. Als Söldner oder Schwarzmagier nicht möglich!)

Bronko beschwert sich, dass die Söldner ihn immer ausrauben. Man soll für ihn Vorräte in der Goblinhöhle auf dem Weg vom Großbauern zur Taverne verstecken. Man legt die Vorräte automatisch ab, sobald man im Eingangsbereich der Höhle ist. Dann zurück zu Bronko und die Quest beenden.

Belohnung: 100 exp, +1 Innos Gesinnungspunkt

Goldener Kompass von Herold

(nach „das Asylanten Problem“ beim Herold zuhören)

Man kriegt die Quest zufällig, wenn man dem Herold zuhört, nachdem man die Quest „Das Asylanten Problem“ beendet hat. Der Dieb ist dann bei einer der folgenden zufälligen Stellen zu finden. Es kann aber sein das der random spawnt, einfach zu verschiedenen Uhrzeiten nachschauen.

1. Die Brücke, wo Erol in G2 sitzt

2. Der Minisumpf mit Sumpfkraut im Wald nahe Jacks Leuchtturm

3. In der Gobbo - Höhle bei Orlan.

4. Die Höhle mit Gregs Schatz in G2

5. Banditenhöhle am Anfang des Großen Waldes (bei Akils Hof)

Belohnung: Exp 800 Gold 600

Keine Offizielle Aufgabe

Überredungskunst
Miliz Wache Olaf

Sobald man genug Handelsgeschick zum Feilschen besitzt, kann man Olaf damit überreden, in einen Wachturm zu kommen. In diesem Wachturm kann man einige Spruchrollen, einen Stärketrank und einen Geschicktrank finden.

Hinweis: Maximum mit 47% Handelsgeschick, Lehrling bei Matteo gewesen, die einzige Richtlinie, die wir im Moment haben.

Jharkendar Nebenaufgaben

Zum Abschuss freigeben von Eremit

(Jharkendar, Tal, wenn man fragt, ob er die Sprache beibringt)

Sobald erfragt wird, ob er was beibringen kann, tauchen die ersten Harpyien auf. Wenn man nochmal den Eremiten anspricht, aktiviert sich die Aufgabe und man muss ein Harpyienest auslöschen. Geht danach wieder zum Eremiten.

Belohnung: 300 Exp, 2 Steintafeln

KEINE OFFIZIELLE AUFGABEN

Teleport Obelisk
Von Riordian bekommt man den Teleportobelisk. Damit kann man alle Teleportrunen in einer einzigen „Rune“ verbinden (am Runentisch) und INSBESONDERE auch weltübergreifend teleportieren!!! Testet den Obelisk und berichtet Riordian davon.

Belohnung: 200 Exp, 250 Gold

Stuntbonus
Kletter bei Malcom den Vorsprung hoch und springt in den Abgrund.

Belohnung: Stuntbonus, 100 Exp

NEBENAUFGABEN KHORATA/RELENDEL

Im Kalten Wasser Verborgen von Botschek

(Aktiviert sich, nach der Aufgabe "Unkraut und Äpfel")

Nachdem wir ihm mit seinem Apfelproblem geholfen haben, können wir das nächste machen. Wir sollen um Mitternacht ein paar Untote Wasserleichen töten. Also gehen wir schlafen bis Mitternacht und laufen nur ein kleines Stückchen geradeaus. Schon erscheinen die Wasserleichen, diese 2 töten wir, und danach noch Alkor, weil er auch gerne mitmachen möchte. Anschließend geben wir bei Botschek ab.

Belohnung: 350 Exp, 300 Gold

Durch Flammen Gift und Blut von Botschek

(Botschek den Dolch von Alkor nach der Quest „in Kalten Wassern verborgen zeigen)

HINWEIS! Diese Aufgabe, beginnt Kapitel 2 endet aber erst im fünften Kapitel!

Botschek hat eine alte Steintafel, auf der Visionen zu sehen sind und mehr oder weniger Kryptische Rätsel. Diese Aufgabe besteht grundsätzlich darin, 4 Suchende zu töten und ihre Ritualdolche zu bekommen, mit denen man am Ende die Energiewand vor der Höhle rechts im Moor entfernen kann. Man bekommt jedes Kapitel eine neue Vision eines neuen Suchenden, den man töten muss:

1: Wir gehen durch das Holzgitter bei den verbrannten Hütten und nehmen einfach die erste Abbiegung links bis zum Friedhof. Den Suchenden töten, seinen Dolch/Waffe mitnehmen. Danach den Dolch Botschek zeigen.

Belohnung: 300 Exp, Gegner Exp

2: Kapitel 3

Wir gehen zu Botschek und reden mit ihm. Er gibt uns das nächste Rätsel. Ganz einfach geradeaus und in das erste runde Haus rein, welches ihr seht. Den Suchenden töten, seinen Dolch mitnehmen und zu Botschek.

Belohnung: Gegner Exp

3: Kapitel 4

Nachdem wir mit Botschek geredet haben, kriegen wir das nächste Rätsel. Wir rennen geradeaus von den Mooreingang durch bis kurz vor dem kaputten Tor. Nun ziehen wir uns aus (Waffen/ Rüstung/ Ringe/ Amulett/ Helm). Danach könnt ihr durch das Loch durch und wieder anziehen. (wenn man mit Ausrüstung da durch gehen will, wird man von einem Blitz erschlagen) Dort tötet ihr den "Brennenden Fremder", von dem man ganz am Anfang die Vision durch Virans Beerentrank hatte. Ihr nehmt den Dolch und sein Zeug (ziemlich gute Rüstung) und könnt Botschek Bescheid geben.

Außerdem ist gegenüber in dem Sarkohphag in der Höhle noch ein Ring, mit dem man unsichtbar für Feinde wird (man wird nur angegriffen, wenn man selbst angreift)

Belohnung: Gegner Exp, Geisterrüstung

4: Kapitel 5

Wir gehen wieder zum Eingang des Moors. Ihr geht nun erstmal nach rechts bis zum verschlossenen Tor, wo man die Dolche reinschieben kann. Danach links, aber nicht zur Holzhütte sondern weiter geradeaus und immer schön geradeaus bleiben. Dann seht ihr irgendwann eine Holztür. Die interessiert uns aber nicht. Weiter rechts an der Wand bleiben, bis ihr einen Suchenden trefft, vor der Mine. Den einfach killen und Dolch mitnehmen. Vom

Eingang des Sumpfes dann wieder direkt rechts zu der verschlossenen riesigen Magietür. Nun stopfen wir bei jedem Orksteinkopf einen Dolch rein,. Das Tor geht auf und ein Gegner erwartet uns. Diesen tötet ihr und nehmt danach den Fokusstein.

Nun noch den Fokusstein auf den Altar bei den verbrannten Hütten vor dem Moor ablegen. Danach wieder zu Botschek.

Belohnung: 300 Exp, ganze Gegner Exp über die Kapitel

Freudenspender gesucht von Kimon

(Man wird von Kimon im Hotel in Khorata angesprochen)

Wir fragen den Penner, der meint, er wisse nichts. Wir fragen den Händler Morpheus, der sagt uns, der Penner lügt und er wisse doch was. Wir gehen wieder zu ihm und bezahlen Gold, damit er rausrückt mit der Information.

Nun müssen wir zu seinem Verrückten Vater. Den findet ihr, wenn ihr vom Eingang von Khorata links an der Wand bleibt bis zu einer Höhle. Wir reden mit Penner´s Vater. Er möchte Essen von uns: Brot, Wurst, Eintopf, Wein und Käse. Könnt ihr bei jedem Lebensmittelhändler finden. Wir gehen an die Truhe vom Vater und bekommen 3 Freudenspender. Nun ab zu Kimon. Danach kann man ihm den Freudenspender wieder abkaufen

Belohnung: 350 Exp, 700 Gold

Der Fremdgänger von Felicitia

(Hilfe anbieten, Khorata Relendel, gibt es nur – wenn man Mitglied bei den Assassinen ist – nach der Aufgabe "Shakirs Freude")

Felicitia in Khorata möchte wissen, ob ihr Mann fremdgeht. August, die Torwache, geht ab 22 Uhr von seinen Wachposten oben links am Tor weg. Ist eigentlich einfach: von dem Tor rechts etwas links den Weg entlang, und bei dieser kleinen Anhebung wird dann August warten. Dann kommt noch jemand, einfach das Gespräch belauschen. Ihr könnt auch optional, denke ich, um 22.30 einfach direkt da hin laufen. Sollte wohl auch funktionieren. Danach zurück zu Felicitia ausplaudern gehen. Sie schläft in einen der Häuser fast ganz hinten, wo der bärtige Adanosgläubige und der Wasserbrunnen steht. Mit ihr sprechen und fertig.

Belohnung: 100 Exp

Hexenwahn von Maria

(Hilfe anbieten, Khorata Relendel)

Marias Schwester Anna wird bald geopfert, weil sie als Hexe abgestempelt wird. Um dies zu verhindern oder geschehen zu lassen hat man 2 Möglichkeiten. Aber zuerst muss man zu Ulrich, der sich ein oder zwei Häuser weiter befindet. Dort findet man heraus, wo die Gerichtsverhandlung stattfindet. Allerdings erst am nächsten Morgen. Daher erst mal

schlafen gehen. Danach geht ihr mit Ulrich zur Gerichtsverhandlung. Nun hat man nach dem Gespräch mit dem Richter folgende Möglichkeiten.

1 Die Richter usw töten und für Ulrich und die Schwester sein.

Mehr Exp weil 3 Kills etwa 600 und Anna als Händlerin

2 Ulrich töten, wenn man dies tut freuen, sich die Richter und sagen, dass der Stadthalter eine Belohnung hat. Also hin da und nach einem liebevollen Gespräch bekommt man 600 Gold, 5 Freudenspender, Exp nur die von dem Kampf

Spender - Freuden von Ork Jim

(aktiviert sich, wenn man ihm vorher geholfen hat)

Jim ist sehr traurig, da er weiterhin kein Freudenspender erhält. Geht zum Lagerhaus in den Wohngassen, wo sich auch die Kneipe befindet. Holt das Freudenspenderpaket da raus, mit Wegen, die ihr kennt (Schlafzauber) Bringt das Paket zu Jim. Man kann ihm auch, wenn man Melvin bei der Quest „Melvin trägt Frauenkleider“ friedlich überzeugt hat und die Freudenspenderähnliche Pampe bekommen hat, diese geben.

Zusatz: Vorher abspeichern! Schaut Euch den zweiten Weg mal an ;)

Belohnung: 100 Exp, 300 Gold

Nebenaufgaben Minental:

Auf den Hund gekommen von Urs

(aktivierts sich zum ersten Gespräch mit Urs, Minental)

Urs möchte gerne sein Haustier suchen, muss aber einigen Händlern noch deren Bestellungen ausliefern. Wir bieten uns an ihn zu helfen:

1: Im alten Lager in der oberen Burg im Haus der Erzbarone. Erste Abbiegung rechts den Koch Omid die Pfanne geben.

2: Zum Waldläuferlager.

Dies findet ihr, wenn man von der Alten Mine geradeaus weiter hoch geht und dann durch den Tunnel und den Weg nach unten folgt. Die alte Mine findet ihr, in dem man einfach geradeaus geht, von da wo Urs steht. Durch den kleinen Wald. Zalars spricht euch kurz an und testet die Pfeile mit dem Helden zusammen. Danach, wenn das Tier tot ist, gibt er euch die Sachen und weiter gehts.

3: Zum Neuen Lager:

Dafür müsst ihr den Weg von der Alten Mine links weg folgen. Geht über die Holzbrücke beim Wasserfall und einfach geradeaus bis zu einer weiteren kleinen Holzbrücke. Diese überschreitet ihr aber nicht, sondern geht rechts weiter bis zum Lager. Im Lager, wo die

vielen Hütten sind, sieht man eine Schmiede mit Thofeistos. Mit ihm redet ihr und gebt den Hammer. Dafür bekommt man, was man braucht.

4: Sumpflager:

Dieses ist relativ weit weg. Ihr geht vom Alten Lager Südtor, etwas geradeaus. Danach über die Holzbrücke und dann haltet ihr euch wieder geradeaus. Man kommt dann zu einer kleinen Sandfläche und geht weiter geradeaus durch, bis ihr letztendlich das Sumpflager erreicht. Nun geht zu Darrion, der einzige Schmied im Lager. Wenn man geradeaus durch das Lager läuft, sieht man die Schmiede eigentlich schon. Redet mit ihm und folgt ihm. Tötet die Pflanze mit dem Templer und redet erneut mit dem Schmied Darrion.

5: Verwandlungsmagier:

Ihr geht vom Sumpflager raus, geht etwas in die rechte Abbiegung rein und dann geradeaus durch den Wald, bis ihr einen Strand seht. Geht über die Holzbrücke und folgt den Weg weiter. Vor dem Tor stehen zwei der Verwandlungsmagier. Alternativ, könnt ihr auch vom Alten Lager Haupttor raus gehen. Haltet euch rechts, wo die 2 Buddler sitzen. Dann immer geradeaus. So solltet ihr auch recht zügig den Strand finden. Nun geht ihr über die Holzbrücke geradeaus bis zu einem Tor. Dort redet ihr mit Ferko, der gibt euch, was ihr braucht. Nun habt ihr alles und könnt zurück zu Urs. Am Anfang, wo die 2 Banditen stehen, ist er nun weg. Er hat aber ein Brief hinterlassen. Den liest man, um zu erfahren, wo er ist.

Nun geht von dem Südtor des Alten Lagers nach links, zu diesem Holzturm/ Spähposten. Gebt ab und er schenkt euch einen Ring. Anschließend möchte er nochmal etwas Hilfe. Helft ihm, alle Warge und Goblinskelette beim Steinkreis zu töten. Nun vollzieht er ein Ritual und fertig.

Tipp: Im späteren Verlauf, findet man ihn mit seinem gesuchten Hund bei der Bergfestung und bekommt dort nochmal etwas exp

Belohnung: 600 Exp Itemabgabe, + Gegner Exp, Ring der Versengung (zusätzlicher Feuerschaden)

Der Schatz im Schlammsee von Gravo / Altes Lager

Gravo steht am kleinen See im alten Lager und buddelt dort am Ufer. Spricht man ihn darauf an, erfährt man, dass er einen Schatz sucht, der Laut Kyle irgendwo an dem See vergraben sein soll. Geht man nun zu Kyle, so erfährt man von diesem, dass er sich das nur ausgedacht hat, damit Gravo etwas zu tun hat und nicht mehr nervt. Das kann man dann Gravo berichten, der zunächst niedergeschlagen ist und aufhört zu buddeln. Jetzt kann man aber selbst an der entsprechenden Stelle buddeln (einfach anklicken), und man findet den „Schatz“.

Es sind jedoch nur ein paar alte Musikinstrumente, über die sich Gravo jedoch sehr freut und die Quest „Lagermusik“ startet.

Belohnung: 100 Exp

Lagermusik von Gravo / Altes Lager

(aktiviert sich, wenn man die Aufgabe "Schatz im Schlammsee" erfüllt und die Instrumente gefunden hat)

Man hat Instrumente gefunden, und er möchte eine Band eröffnen, aber braucht dafür noch Leute. Guy, über der Arena, hat Lust, und auch Mud in der Nähe von Snaf. Außerdem noch Graham, der Kartenverkäufer, der rechts vorm Haupttor in seiner Hütte ist. Danach geht zu Seraphia, diese tanzt neben Thorus im Saal der Erzbarone. Nun geht zurück zu Gravo und gebt die Quest ab.

Belohnung: 200 Exp

Nekts Amulett für Lange Finger von Fingers / Altes Lager

(aktiviert sich, wenn man Fingers Angebot annimmt)

Ihr sollt das Amulett klauen. Dieses befindet sich von dem Haupttor aus etwas rechts. Dann geht den Weg entlang zum ersten Haus mit einem kleinen Dach. Dort ist das Amulett auf den Tisch. Fingers möchte es allerdings nicht haben. Ihr bezahlt ihm etwas und erfahrt, das Sancho, die Torwache im Banditenlager, es will. Der gibt euch dann noch eine Aufgabe.

Belohnung: 200 Exp, 350 Gold, Fingers lehrt Taschendiebstahl und Akrobatik

Nach der Verdammnis trachten von Sancho

(Jeder hat Zugang auf diese Aufgabe, Folgequest von Neks Amulett)

Um an das Item zu kommen, müsst ihr nach Khorata ins Moorgebiet. Dieses befindet sich von dem Bauernhof aus nach einem sehr weiten Weg geradeaus mit vielen Scavengern. Wir kommen also am Moor an. Dieses erkennt ihr an den vielen abgebrannten Hütten und dass es moorig ist. Wenn ihr nun rechts geht, findet ihr in Kürze eine Taverne. Redet dort mit Botschek. Fragt ihn nach Informationen und dann über das Dam- Amulett. Danach können wir einen Gegner in der abgebrannten Hütte, die am nächsten am Holzgitter ist, finden. Wir töten diesen, nehmen das Amulett von ihm und können es Sancho abgeben.

Belohnung: 600 Exp

Costas Gürtel von Costa / Altes Lager

(aktiviert sich beim erst Gespräch)

Costa will seinen Gürtel wiederhaben. Diesen besitzt Jesse, und der befindet sich im neuen Lager bei der Mine (Talkesselmine) in der Nähe des Eingangs. Dieser möchte aber seinen Freund retten, und wir sollen ihm Bescheid sagen, dass er heute Mitternacht versu-

chen wird, ihn zu retten. Dann kann man nochmal mit Costa in der Mine des neuen Lagers sprechen und bekommt den Gürtel.

Belohnung: 150 Exp, Gürtel der Stärke (+10 Str)

Vorbereitung auf die Arena von Sly / Altes Lager

(aktiviert sich beim erst Gespräch)

Ihr schlaft bis morgen früh und trefft euch dann mit Sly. Er steht in der Nähe des Marktplatzes im Alten Lager. Ihr rennt also mit ihm dann eine Runde ums Lager und gebt danach noch den Tipp, dass er gefälligst defensiver kämpfen soll. Blocken ist halt wichtig. Nun geht zu Scatty. Er hockt vor der Arena. Er meint, um 17 Uhr kämpft Sly. Also bis 17 Uhr schlafen gehen. Anschließend oben beim Aussichtspunkt der Arena hinstellen und zuschauen. Es kommt dann so eine Kamerafahrt, und die kämpfen. Am Ende gewinnt Sly und wir können die Belohnung bei ihm abholen.

Belohnung: 100 Exp, 150 Gold

Vanille mit ein Hauch Safran von Jackal / Altes Lager

(Gespräch mit Jackal, jeder hat drauf Zugriff)

HINWEIS: Man muss die Quest vor Beginn des 4. Kapitels lösen, da sie sonst automatisch scheitert.

Wir sollen seine variantischen Zigaretten (Tabak) wiederfinden. Diese befinden sich alle im Alten Lager. Wenn man nahe bei einem Fundort ist, sagt der Held„hier riecht es doch nach Vanille und Safran“. Die Fundorte sind:

01. Lagerraum Burgkeller mit vielen Säcken (Tür beim Getreidefeld)
Hinweis: Der Schlüssel zu der Tür fehlt noch komplett, aktuell muss man, wenn man die Quest beenden will, leider mit Marvin-Mode durch die Tür.
02. Großer Turm (Zugang über das Haus der Erzbarone), hinter der Leiter im 1. Stock
03. Tor zur Burg, ganz oben auf dem Ziegeldach
04. In der gemauerten Hütte (neben umgestürzten Turm) hinter der Truhe
05. Neben Brunnen hinter Arenabühne
06. Im Dreck an der Burgmauer gegenüber umgestürztem Turm
07. Haupteingang Altes Lager, ganz oben auf dem Wall
08. Unter zerbrochenem Tisch in der Hütte direkt hinter dem Schlammtümpel
09. Fässerstapel oberhalb Hütte von Kyle dicht am Wehrgang
10. Rechts hinter der Hütte von Fisk zwischen den Holzbalken
11. In einem liegenden Fass im Kerkergang, dicht bei zwei Zellenschaltern
12. Im vergitterten Abflussrohr über dem Wettstand von Scatty
13. Rückwand in der Hütte von Gravo

Danach abgeben bei Jackal (man kann auch alle einzeln abgeben)

Belohnung: 600 exp, ca 650Gold.

Zugang zur Kneipe von Khaled / Neues Lager

(aktiviert sich beim ersten mal aufsuchen der Taverne im Neuen Lager)

Ohne die Erlaubnis von Lee oder ohne ein Söldner zu sein lässt Khaled einen nicht in die Taverne. Geht zu Lee für weitere Details. Bringt Lee nun 10 Erz, und man erhält den Erlaubnisschein. Bringt diesen zu Khaled und er lässt einen nun passieren.

Belohnung: 250 Exp

Fliegenpilz und Lurkerschleim von Miguel / BANDITENLAGER

("Neks Amulett" und "Nach der Verdammnis trachten" beendet haben, jeder hat Zugriff, wenn man Zugang zum Banditenlager hat)

Ihr sollt 2 Fliegenpilze und von jungen Lurker die Haut bringen. Alles, was ihr braucht, findet ihr, wenn ihr von dem Hauptor im Alten Lager rausgeht und einfach an der Höhle vorbei geradeaus geht. Dort sollten junge Lurker zu finden sein. Danach wieder zu Miguel im Banditenlager. Der gibt uns 400 Exp und beginnt, einen Trank zu rühren, das dauert aber eine Weile. Geht später wieder mal wieder hin.

Dann ist er nach einer Ewigkeit an Tagen irgendwann fertig. Diesen Trank sollen wir dann zu Dar im Neuen Lager bringen. Er ist bei den Wohnhöhlen unten. Er zeigt euch kurz was, danach könnt ihr zurück zu Miguel.

Belohnung: 400 Exp, 100 Gold

Laufbursche für Skinner von Skinner

Hinweis: Hier braucht man das Passwort, um diese Aufgabe zu erhalten, muss aber noch kein Mitglied in der Diebesgilde sein! Man muss mit Dexter gesprochen haben, aber nicht unbedingt aufgenommen worden sein.

Skinner gibt uns einen Haufen Zeug, welches wir gegen Gold eintauschen sollen. Erstmal zur Beliarfestung. Dort findet ihr Eduard, Myxir und Andokai. Dann zu den Verwandlungsmagiern, die findet ihr, in dem ihr vom Alten Lager Hauptor rechts abbiegt und dem Weg folgt. Ein Stück weiter kommt dann ein Strand mit einer Holzbrücke, über ein kleinen Abhang. Dort rüber und direkt links halten, beim abgestürtzen Baum hoch und rüber springen. Geht zu Albert, der euch was geben wird, das man braucht. Danach nur noch Edgor sein Zeug geben. Dieser befindet sich beim Talkkessel in der Nähe von Bengars Hof in Khorinis. Zum Schluss zurück zu Skinner.

Belohnung: 500 Exp

Händlerüberfall von Juan

(Passwort für Banditenlager haben, mit Dexter gesprochen, aber noch kein Mitglied bei den Banditen!)

Juan im Banditenlager möchte etwas von einem gewissen Antonius haben, der sich bei der Brücke von Urs zum alten Lager befindet. Man geht hin, haut ihn um, nimmt das gesamte Inventar mit und geht zurück zu Juan. Das Gesuchte war jedoch nicht dabei, und man wird zum Sumpflager geschickt, wo sich Florentinus vor dem Eingang aufhält. Wieder das gleiche Spiel, aber auch hier war das Gesuchte nicht dabei, und man wird von Juan ein letztes mal weiter geschickt, und zwar zu Hortensius in der Nähe des Reislords beim neuen Lager.

Dieser hat schließlich das gesuchte Buch dabei. Man kann es „lesen“ und dadurch Juan noch zu einer höheren Belohnung „überreden“ (allerdings nur die mittlere Variante, bei der höchsten wird man angegriffen). Wenn man Juan nach Abgabe umhaut und das Buch dann zu Orik im neuen Lager bringt (oder erst bei Orik abgibt und diesen dann umhaut, um das Buch wieder zu bekommen), bekommt man von ihm nochmal 20 Erz und 200 Gold

Belohnung: Je nach Auswahl, maximal: 500 + 300 Exp, 700 Gold von Juan

Der Feigling und Schummler von Poloch, Tretor / BURGFESTUNG

(Erstes mal reden mit den zwei Orkwachen auf dem Weg zur Burgfestung)

Die 2 Orks streiten sich. Wir sagen, das wir der Stärkste sind. Nun wollen uns beide angreifen. Nachdem beide uns attackiert haben, vertragen die sich nach einer kurzen Zeit wieder.

Belohnung: 100 Exp

Fleischersatz von Biftek / BERGFESTUNG

(Jeder hat drauf Zugang)

Biftek ist am Verhungern, weil es kein Fleisch gibt. Wir reden mit Urshak und er sagt uns, wie wir etwas Fleischähnliches machen können und gibt uns ein Rezept. Das lesen wir und sammeln 30 Sojaschoten. Man findet immer eine verschiedene Anzahl von den Pinken neuen Pflanzen, die überall im Minental verteilt sind. Sobald wir 30 haben und Salz, welches wir bei Lutero in Khorinis kaufen können oder bei den Piraten am Strand rechts, sucht man einen Alchemietisch auf, um das Tofu herzustellen. Das lassen wir dann Biftek essen.

Belohnung: 350 Exp

Keine offiziellen Quests:

Baal Isidro aus Taverne bekommen von Baal Kagan
(keine Offizielle Aufgabe, ansprechen von Baal Kagan)

Sprecht Baal Isidro an, dass er aus der Taverne verschwinden soll. Beim Verlassen von der Taverne steht Baal Kargan bereits vor Ort. Danach nochmal zu Lee.

Belohnung: 10 Sumpfkraut, 200 Gold, 6 Erz

Kraut für den Alchemisten von Jeremiah
(Voraussetzung: Ein paar Tage schlafen und erneut hingehen)

Wir sollen beim See in der Nähe des Reislords nach 5 Planzen tauchen. Einfach dagegen schwimmen. Sobald ihr 5 mal Herkuleskraut habt, könnt ihr es bei Jeremiah abgeben.

Belohnung: 300 Exp

Den Lurkern keine Ruhe lassen von Jeremiah
(Voraussetzung: Kraut für den Alchimisten beendet und 2 Tage vergangen)

Wir sollen Lurkereier beschaffen. Diese finden wir, in dem wir aus der Taverne raus gehen. In den See am Lager tauchen und ihr seht dann 2 Hütten unter Wasser. Bei der ersten rein tauchen. Dort ist ein Eingang in eine Höhle, hier finden wir 5 Lurkereier. Danach zurück zu Jeremiah (+ 250 Exp). Dieser will nun auch noch 2 Kronstöckel. Gebt sie ihm und kommt am nächsten Tag wieder, wo man dann automatisch den Trank bekommt und trinkt.

Belohnung: 500 Exp (+ 250), Trank mit je + 4 auf Stärke, Geschick, Leben

Nebenaufgaben: GELATO EISGEBIET

Alduins Pein von Alduin

(Jeder hat drauf Zugang)

Diesen findet ihr im Hotel. Man muss ihm einfach Tiergift bringen. Dieses könnt ihr z.b machen, wenn ihr 3 Blutfliegenstachel auf den Alchemietisch in eine Flasche abfüllt. Sobald ihr ihm die Flasche gebt, freut er sich erstmal. Wir kommen dann später wieder zu ihm, wenn das Gift gewirkt hat. Ein Tag oder ein paar mehr.

Man kann danach noch mit dem unfreundlichen Händler Ärwak reden und ihm sagen, dass Alduin wieder fischen geht. Dafür bekommt man noch etwas exp.

HINWEIS: Im 5. Kapitel bekommt man noch die Quest „Ursprung der Schneegeister“, für die man nochmal mit Alduin reden muss in deren Verlauf.

Zusatzbelohnung: 200 Exp

Belohnung: 150 Exp und klein Kram

Auf der Rauen Schneide von Kommander Willingham

(Jeder hat drauf Zugang)

Wir sollen schauen, wo seine Männer bleiben, die er zum verlassenen Wachposten geschickt hat, und außerdem dem Holzfäller Bescheid geben, dass er ins Dorf kommen soll.

Wir gehen also aus dem Dorf geradeaus bis zu einem Haus und dann links. In kürze sollten wir einen Typ mit viel Holz in seinem Umfeld auffinden. Sprecht Baro an. Nun geht es zum Eispass. Dieser befindet sich links von dem schwarzen Turm. Dort ist ein Weg nach oben. Diesen Pfad folgt man bis zu einer Höhle. Dort gehen wir nun auch noch durch. Jetzt sehen wir schon den verlassenen Wachposten und viele Eiswölfe. Diese müssen getötet werden. Sprecht daraufhin mit dem Typen, der oben auf den Wachposten überlebt hat. Danach bringen wir ihn zurück in die Stadt zu Kommander Willingham. Brendan lehrt danach 1H und 2H Kampf bis 100 .

Belohnug: 150 Exp + die von den ganzen Gegnern auf dem Weg

Orkgefallen von Kommander Willingham

(Jeder hat drauf Zugang)

Wir sollen mit Baro reden. Er hockt in einem der kleinen Häusern in der Nähe des Dorfmagiers. Wir begleiten ihn bis zu seinem Orkfreund. Mit dem reden wir, und dann begleiten ihn bis zu einem Banditenversteck. Besiegt nun alle Banditen und holt den Ring zurück. Den geben wir dann dem Ork.

Belohnung: 250 Exp

Lebender unter Toten

HINWEIS: Diese Quest ist noch nicht fertig gestellt, und endet, sobald man sich von Melchior zu den Orks führen lässt.

Neuer Zweck für den alten Turm von Luis

(Jeder hat darauf Zugang)

Den findet man in der Kneipe. Er meint, dass 2 Freunde losziehen wollten, um zu schauen, ob der verlassene Turm sich als Jägerturm eignet. Wir können diese finden, indem wir direkt geradeaus zu dem ersten Haus gehen, welches wir sehen werden. Diese werden allerdings angegriffen. Wir töten die Angreifer, nehmen den Schlüssel von einer der Leichen und öffnen die Tür. Nun können wir mit dem Typ reden. Der führt uns dann zum Turm, wo die bösen Leute sein sollen, die getötet werden sollen. Nun geht hin und findet auf der 3. Etage einen von der Bande. Er erzählt uns was ganz anderes. Er möchte unsere Hilfe, um eine Götterspinne zu killen, die etwas hat, was er braucht. Helfen wir ihm. Nun folgt ihm und tötet mit ihm diese Spinne. Er ist dankbar, und wir können nun zum Jäger bei der Hütte zurück. Danach noch zu Luis in der Taverne.

Belohnung: 250 Exp, 100 Gold

Unblutiger Kamf von Luis

(Folgequest von neuer Zweck für den alten Turm)

Er sucht seinen Bruder, und nebenbei zeigt er uns den Goblinfriedhof. Wir folgen ihm also. Nachdem wir beim Goblinfriedhof die Goblins getötet haben, geht es weiter zu der Hütte seines Bruders. Wir rennen eine Ewigkeit unnötige Wege durch die Gegend, bis wir bei Pilar ankommen. Der meint, Goblins sind in der Hütte und er hat auf Unterstützung gewartet. Wir schicken Luis nun nach Hause. Wir gehen mit Pilar zur Hütte die Goblins töten. Danach geht Pilar Bescheid geben und wir zum Goblinfriedhof. Dort angekommen erwarten uns schon untote Goblins. Diese töten wir und reden mit Luis. Diesem folgen wir auch daraufhin. Sobald wir beim verlassenen Turm angekommen sind, töten wir dort alles. Danach sollen wir noch zu Thys, dem Dorfschamanen.

Belohnung: 250 Exp, 250 Gold, Exp der ganzen Gegner

Nach dem Einsiedler sehen von Alfans

Er macht sich Sorgen um den Einsiedler, und wir sollen schauen, ob es ihm gut geht. Diesen finden wir, indem wir vom Anfang Steinkreis den Schienen folgen und die erste Abbiegung links nehmen. Ihr haltet euren Blick etwas rechts, während ihr auf den Schienen lauft. Dann seht ihr bald ein schwarzes Haus. Wir reden mit Halfmar und erfahren, dass er Hilfe braucht. Also müssen wir nun von seinem Haus geradeaus bis zur anderen Fellhütte und weiter geradeaus. Sobald ihr nicht mehr von Bäumen umringt seit, dreht ihr euch rechts und rennt quasi weiter nach vorne, bis ihr einen Steinkreis an der Eiswand seht. Alternativ könnt ihr auch von seinem Haus dem Gleis folgen, und sobald das Gleis links geht, dort lang. Ihr sammelt die Pflanzen beim Steinkreis und in der Mine ein. In der Mine ist auch noch ein Geist, von dem man noch eine Quest bekommt. Danach könnt ihr schon zurück zu Halfmar, der danke sagt. Danach wieder zu Alfans abgeben.

Belohnung: 300 Exp und ein Perma Trank deiner Wahl Str/ Dex/ Mana, und 350 Exp und Kräuter (u.A 1 Kronstöckel) von Halfmar

Gebunden und Ruhelos von Geist

In der südwestlichen Mine kriegt ihr von einem Geist eine Quest, seinen Bruder zu finden. Wir gehen erst mal zum Einsiedler Halfmar und fragen ihn. Danach kommt eine etwas schwere Wegbeschreibung. Ihr lauft hinter die Stadt/ Dorf und folgt geradeaus durch die Bäume. Nachdem ihr bei der freien Fläche seid, schaut ihr euch um. Ihr müsstet so einen Steinhaufen sehen.

Von dort noch dann strikt links (kann sein das ihr etwa 5 bis 10 Schritte weiter vorne als Steinkreis anfangen müsst, links zu laufen) ist irgendwo in der Nähe auf der Freien Fläche ein Eisriese.

Alternative Beschreibung: Von der Hütte des Orks Garunh (Quest „Orkgefallen) geht man einfach strikt nach Süden durch den Wald. Am Ende des Waldes auf der großen freien Fläche ist der Eisriese. (Auf der Karte ist es die Spitze des angedeuteten Berges ca in der Mitte der Karte). Man sollte direkt an die richtige Stelle kommen, wenn man immer strikt nach Süden geht.

Den müsst ihr töten. Geht nur mit Fernkampf oder Ring der Wärme oder Klaue Beliars extra dmg. Damit man an ihn herankommt, ohne permanent eingefroren zu werden, braucht man den Gürtel der Bewährung, den man im Inventar des Riesen Talos findet, der etwas südwestlich vom Eisriesen auf einer anderen großen freien Fläche steht. (Wenn man von der Mine mit dem Geist aus losgeht, an der Wand entlang Richtung Norden, kommt man an Talos quasi vorbei auf dem Weg zum Eisriesen, etwas links halten, wenn die große freie Fläche kommt und man einem Rudel Eissnapper begegnet)

ANMERKUNG! Wo der Ring ist, wurde noch nicht gefunden.

Habe einfach Feuerregen verwendet und weg war der Eisriese. Die Leiche von Stakov ausrauben und die Notizen lesen, danach wieder zum Geist.

Belohnung: 2000 Exp, 4000 Exp von Talos, 3000 Exp von Eisriese, Gürtel der Bewährung, + 10 Permanent auf Mana

Keine richtige Quest:

GELATO: Trophäen für Gestath:
Von Gestath erhält man eine Liste mit Trophäen, die man ihm bringen soll:

- 2x Horn eines Drachensnappers (3 Stück sind in Griseldas Burg,)
- 10x Lurkerklaue (man muss Klauen hacken lernen)
- 1x Keilerhauer (kann man in der Truhe neben Gestath finden, oder im Minental neben einem Pumafell auf dem Felsvorsprung südlich des Alten lagers, wo im Original Ur-Shak steht)
- 3x Flammenzunge (kann man bei verschiedenen Händlern kaufen siehe Infosammlung)
- 2x Horn eines Schattenläufers (kann man auch genügend kaufen oder auch finden.
- 2x Zähne eines Sumpfhais (kaufen bei Lutero oder Darrion, eins ist zu finden im Sumpfgebiet in Jharkendar)

Für die ganzen Trophäen bekommt man von Gestath ca. 1200 Gold, und man kann danach mit ihm handeln (insbesondere verkauft er den Bauplan für den Snapperbogen und die Teleportrune nach Gelato). Später (wahrscheinlich kapitelabhängig) kann man sich neue Trophäenlisten von ihm holen, für die man wiederum einiges an Gold bekommt.

Griseldas Verwandlungsarena:
Man kann von diesem Versteck erfahren, wenn man am Ende der Quest „Den Unschuldigen helfen“ den Brief aus Serras Inventar liest. Wenn man den Ort vorher schon findet, kann man allerdings auch schon früher dorthin. Um die Höhle zu finden, geht man den Schienen Richtung „Süd-West Eck“ vom Steinkreis aus entlang, an dem Haus des Einsiedlers vorbei. Irgendwann auf der linken Seite der Schienen ist ein Schattenläufer. Rechts von den Schienen dort sind Blutflecken. Wenn man an der Stelle nach rechts geht,

kommt man zu der Höhle, an deren Ende man in einer Art Burg die Hexe Griselda findet. Sie bietet uns einen Wettkampf an. Es werden in der kleinen Arena unten nacheinander verschiedene Monster beschworen, und man kann jeweils aus einer von drei Verwandlungsspruchrollen auswählen, die man für den Kampf benutzen muss.

Achtung: Wenn man nicht verwandelt kämpft oder sich während des Kampfes zurückverwandelt, dann wird man von Griselda im Gespräch sofort getötet.

Es gibt 4 Runden, und nach jeder gewonnen Runde, bekommt man einen permanenten Bonus. Man wählt also immer zuerst die Spruchrolle aus, geht dann zur Arena, verwandelt sich, tötet die Gegner, verwandelt sich zurück und spricht mit Griselda.

1. Kampf gegen einen Wolf, als Fleischwanze, Schaf oder Snapper (man sollte Snapper wählen) Belohnung: + 14 Lebenspunkte

2. Kampf gegen 2 Spinnen, 2 Blutfliegen und einen Sumpfgolem als Schattenläufer, Skelett oder Harpie (ist alles machbar, Harpie vllt schwieriger) Belohnung: Resistenz gegen Gifte steigern

3. Kampf gegen Eis und Feuergolem als Hase, Warg oder Bluthund. Hase ist hier nicht zu empfehlen, der Trick ist, die beiden Golems sich gegenseitig bekämpfen zu lassen (durch attackieren des einen, und sich dann hinter dem anderen verstecken) Belohnung: + 5 auf jeweils Magie und Feuerresistenz

4. Kampf gegen 3 Zombies, als Snapper, Golem oder Keiler. Golem ist hier nicht zu empfehlen, da man die Zombies von der Arena schmeißt und es dann verdammt lange dauert, bis sie sterben in der Lava, als Snapper geht es am besten.

Belohnung: Krankeitsresitenz steigern

Nach dem letzten Kampf will Griselda uns noch herausfordern und verwandelt sich in eine Harpie. Haut sie um und in ihrem Inventar findet man das Rezept für einen Trank. Die nötigen Zutaten dafür findet man in der Burg oben in Truhen in den Schlafräumen.

Hinweis: Man sollte den Trank nicht bei Menschen trinken.

Kapitel 3

Hauptaufgaben und zugehörige Nebenaufgaben

Xeres von Xardas

Xardas erzählt in Jharkendar, dass wir durch die Fokussteine Xeres befreit haben und dieser die Orks als Verbündete nutzen will, und wir sollen ihn aufhalten. Er teleportiert uns direkt ins Minental. Nachdem er uns in seinen alten Turm teleportiert hat, können wir direkt zur Orkstadt gehen. Urnol quatscht uns schon bei der Brücke an. Danach zu Xeres. Er sitzt auf dem Thron, der vor der Orkstadt ist. Also den Gang rechts vom verschlossenen Gitter. Xeres macht uns problemlos fertig und Xardas rettet uns. Danach gehen wir zurück nach Jarkendar, weil da die Hölle los sein soll. Bei den Wassermagiern sind nun Untote. Diese töten wir zusammen mit den Wassermagiern und reden mit Saturas.

Man bekommt hier einen Eintrag in der schon beendeten Quest „Argez“ und muss diesen nun befreien. Dazu nehmen wir den Teleporter zum Tal, drehen uns links um, über die Brücke, danach rechts abbiegen, über die Holzbrücke, dort wo der Troll auch ist. Wir gehen den Weg runter, gehen nun aber nicht rechts zum Herrenhaus, sondern links, dort, wo auch die Höhle ist. Daran aber vorbei und weiter geradeaus, die ganze Zeit dem schmalen Weg am Abgrund folgen. Wir treten dann in einen Tempel ein und gehen in den Gang dort. Hier finden wir eine Teleportplattform, diese benutzen wir. Nun kommen wir in ein anderen Ort an, und wir kämpfen uns geradeaus durch, bis zum Spiegel.

Dort gehen wir durch. Wir halten uns weiter geradeaus durch die Holztüren, bis wir in einen Raum mit einem Thron und drei Türen kommen. Wir gehen durch die rechts vom Thron, dort finden wir dann 2 Zellentüren. In einer davon ist Argez. Wir reden mit ihm. Anscheinend war das eine Falle, und wir werden eingesperrt. Doch dann spricht der Goblin Leprechaun mit uns und gibt uns am Ende einen Schlüssel (liegt am Boden bei der Tür), den wir benutzen, um herauszukommen. Wir befreien noch Argez und kämpfen uns mit ihm durch den Keller bis zu einer Teleportplattform. Vor der Teleportplattform bleibt Argez stehen, also gehen wir halt durch. Dann sprechen wir noch mit Argez der schon weggehen will. 1000 Exp.

Nun gehen wir zurück zu Xardas, der sich noch in der Bergfestung befindet. Weiter geht es mit der Quest Magische Waffe. Wenn man diese beendet hat, bekommt man von Xardas noch ein Schutzamulett und geht mit der Klaue Beliars (vorher noch an einem Beliarschrein verbessern) und dem Amulett nun in die Orkstadt, um Xeres erneut herauszufordern. Die Orks könnt ihr töten oder ihnen ausweichen (das Ulumulu funktioniert nicht mehr). Dann, bevor ihr mit Xeres redet, das Schutzamulett und die Beliarklaue anlegen. Wir bemerken, dass wir immer noch chancenlos sind, und laufen weg. Zurück zu Xardas nach Khorinis. Daraufhin startet Kapitel 4 und die Quest geht später weiter.

Magische Waffe von Xardas

Wir sollen eine Götterwaffe suchen. Wir begeben uns also in den Nebelturm, das ist der Turm in der Nähe der Verwandlungsmagier. Wir kämpfen uns durch den Turm, bis wir einen besonderen Skelettmagier erschlagen, diesem entnehmen wir das Chromanin, wir lesen es. Nun machen wir die Quest "der Fremde“. Danach gehen wir etwas runter im Nebelturm und töten den Skelettanführer und nehmen die Klaue Beliars, dann können wir zu Xardas zurück. Er meint, wir sollen die Waffe an einem Beliarschrein unserer Wahl noch segnen, und gibt uns ein Schutzamulett mit gegen Xeres Fesselangriff.

Belohnung: Klaue Beliars

Der Fremde vom Buch Chromanin

(Erste Buch Chromanin gelesen haben)

Man muss die restlichen Chromanin- Bücher finden. Man kann sich immer bei Xardas zwischendurch Tipps zu den Fundorten abholen. Diese sind:

2: Bergfestung, wenn ihr reingeht direkt links und wieder links in den Raum hinrein. Dämon töten, Chromanin 2 nehmen und lesen.

3: Wir gehen zum Alten Lager, Haupttor, bis zur Holzbrücke und dann rechts ins Wasser tauchen. Eine Unterwasserhöhle ist zu sehen. Dort findet man Chromanin 3, um es sogleich zu lesen.

4: Zum Sumpflager - von der verlassenen Hütte im Sumpf einfach geradeaus. Dort, wo die Sumpfhaie und so sind, beim Fokussteinpodest, liegt es. Chromanin 4 nehmen und lesen.

Wenn man Söldner ist, folgt hier eine

Zwischenquestreihe:

Untoter Ork speziell Ding:

Wir sollen erstmal einen Tag schlafen gehen. Wir reden mit Baal Namib, und der meint, im Orkfriedhof sehe es schlecht aus. Einfach geradeaus vom Sumpflager und dann links über die Brücke. Wir treffen Orkjäger und Templer. Vor dem Eingang des Orkfriedhofs Rod, der meint, wir müssen erst mal mit Lee reden.

(Fortsetzung mit Quests ein Ort Ewiger Ruhe und Gebunden und Verborgen)

5: Beim Feuerwaranstrand neben dem Nebelturm, den Goblin mit Fernkampf killen. Buch nehmen und lesen

6: Im Nebelturm, dort, wo wir den besonderen Skelettmagier gekillt haben, liegt nun Riddlers Leiche. Ausnehmen und Buch lesen.

Danach steht Riddler wieder auf und erzählt uns, dass der Anführer der Skelettkrieger die Waffe hat. Den findet ihr einfach etwas weiter unten hier im Nebelturm

Belohnung: Exp durch Öffnen jedes Buches, die Klaue Beliars

Hauptgilden

Feuermagier

Nichts

Miliz

Gidans Erkenntnisse von Lord Andre

Wir sollen unter die Brücke vor der Taverne Tote Harpie, also hin da. Wir sehen Gidan gegen ein Eisengolem kämpfen, wir töten diesen und reden mit ihm, daraufhin gehen wir nun zu Jacks Leuchtturm, der links vom Osttor ist.

Gidan wird angegriffen, und wir töten die Angreifer, danach reden Gidan und der Guru und verschwinden danach. Wir müssen nun zu Xardas, er setzt die Rollenhälften (wenn wir beide Rollenhälften haben) zu einer Rolle zusammen. Er gibt uns direkt die fertige Rolle. Anschließend gehen wir nun zurück zum Leuchtturm auf die Fokusplattform und benutzen die Rolle.

Belohnung: \

Alte Freunde, neue Feinde auf der Insel der Sektenspinner

Wichtig! Tötet auf keinen Fall Gidan und den Erfinder, sonst wird es keine Sequenz am Ende geben, dass ihr von der Insel entkommen könnt.

Ihr müsst in dieser Welt zum Toreingang. Gidan spricht euch an und beschwört einige Erzgolems, die ihr tötet. Danach sprecht ihr wieder mit ihm, und er beschwört noch mehr. Nochmals alles töten. Danach reden wir wieder mit ihm. Daraufhin gehen wir zu einer kleinen Versammlung, wo Gidan und Kolam reden, und dann reden mit Kolam. Nun müssen wir uns dem Robo- Schläfer entgegen stellen. Wir hauen ihn einmal, aber er bekommt keinen Schaden.

Nun aktivieren wir die drei Schalter, die es hier in der Festung gibt, die direkt an den Mauern verteilt sind. Danach werden wir wegteleportiert und Kolam sagt, nun ist er perfekt oder sowas. Gidan wird von Kolam geopfert, damit ein weiterer Gegner auferstehen kann, den man später zu Gesicht bekommen wird. Wir bekommen eine weitere Teleportrolle und können wieder raus. Wir sagen Lord Andre Bescheid und werden zum Ritter ernannt.

Belohnung: 2000 Exp, Ritter

Hinweis: Die Aufgabe "Alte Freunde Neue Feinde" wird nicht im Tagebuch vermerkt.

Fortsetzung Kapitel 5

Kampf den Banditen von Mika

Wir fragen Mika, ob es was neues gibt. Daraufhin gehen wir von Akils Hof geradeaus Richtung Wald und links in die Höhle rein. Dort töten wir die Räuber. Danach zu Mika zurück.

Belohnung. 250 Exp, 100 Gold

Schwarzmagier

Keine richtige Quest, nur Entscheidung Schwarzmagier/Schwarzer Krieger:

Man kann schon zu Beginn des dritten Kapitels bei Xardas an der Bergfestung die Beförderung in den nächsten Gildenrang Schwarzmagier oder Schwarzer Krieger starten. Dazu muss man ihm erst mal sagen, dass man Schwarzmagier werden möchte, woraufhin Xardas euch vor die Wahl stellt, den Weg der Magie (Schwarzmagier → Dämonenbeschwörer) oder den Weg des Kampfes (Schwarzer Krieger → Dämonenritter) zu gehen. Will man Schwarzmagier werden, so nimmt Xardas gleich die Beförderung vor. Falls man Schwarzer Krieger werden möchte, wird man zu Raven geschickt, der dann die Beförderung übernimmt. Man bekommt in beiden Fällen 400 Exp und + 5 Beliargesinnungspunkte.

ACHTUNG: Man muss auf jeden Fall die Entscheidung treffen, BEVOR man Xardas berichtet, dass man die Klaue Beliars gefunden hat (Ende der Quests "Der Fremde" und "Die Magische Waffe"), da er nach dem Dialog verschwindet und der Xardas im vierten Kapitel (wieder in seinem Turm) die Beförderung nicht mehr anbietet. Aber man muss Schwarzer Krieger/Schwarzmagier sein, damit die Hauptquest weitergehen kann. (sonst startet die Quest "Die Suche" bei Myxir nicht) Die Entscheidung hat folgende sofortige Konsequenzen

Bei Magier:

- Man bekommt eine Schwarzmagierrobe, und der Ansprechpartner für die Verbesserung ist dann Myxir (ab Kapitel 4)

- Man kann die höheren Kreise der Magie bei Karras (jedes Kapitel einen neuen) sowie die zugehörigen Runen bei Andokai erlernen.

- Raven und Fahim stehen nicht mehr als Lehrer zur Verfügung. Xardas und Ajax bringen jedoch weiterhin Alchemie bei

Bei Krieger:

- Man bekommt eine Rüstung der Schwarzen Krieger (Ansprechpartner für die Verbesserung bleibt Eduard ab Kapitel 4)

- Man kann keine weiteren Magiekreise mehr lernen und auch bei Andokai nicht mehr die Runen der bisher gelernten Kreise erlernen.

- Auch Myxir steht nicht mehr als Lehrer zur Verfügung. Xardas und Ajax bringen jedoch weiterhin Alchemie bei.

Der Noble Freier von Sonja

Folgende Dinge sind zu beachten!

Kapitel 1 “Pflanzen für Myxir” muss erledigt sein.

Von Scar “Der Faule Jäger” muss erledigt sein.

Nachdem man im dritten Kapitel ist, müssen mindestens 8 Tage, seit die “Der faule Jäger” Aufgabe abgeschlossen wurde, vergangen sein.

Sonja spricht einen an und fordert den Gefallen ein. Einer ihrer Stammkunden aus dem oberen Viertel, der weder Paladin noch ein Milizsoldat ist, kommt nicht mehr zu ihr. Der Held soll herausfinden, was passiert ist. Nun kann man im oberen Viertel mit den meisten Männern reden, Gerbrandt, Lutero, Saladril usw. sind die Anlaufstationen. Fündig wird man bei Fernando. Er hat Stress mit seiner Frau und kann deswegen nicht mehr ins Bordell gehen. Dies meldet man Sonja, und die Aufgabe ist erfüllt.

Belohnung: etwas Gold/ Exp (genaue Angaben, werden nachgereicht)

Söldner

Ärger im Kessel von Lee

Hinweis: Auch als Nichtmitglied kann diese gelöst werden. Man muss verraten, das Bulco Schuld daran ist, dann kann man sich Kapitel 4 auch als Nichtmitlglied die Aufgabe "Die Klinge für Sentenza" abholen.

Wir sollen uns umhören, wie die Situation bei der Mine im Talkessel ist. Bruce spricht uns kurz an. Wir fragen die Schürfer und bekommen den Hinweis, dass Bruce am Abend wie Sumpfkraut riecht. Nun schlafen wir bis abends und gehen zurück zum Eingang. Dort wird sich Bruce irgendwohin bewegen, und wir verfolgen ihn. Tagebucheintrag, anscheinend gibt es dreckige Sumpfkrautgeschäfte zwischen ihm und Fester.

Wir reden mit Fester. Den finden wir bei den Wohnhöhlen am Morgen/ Tag. Anschließend gehen wir wieder zu Bruce und stellen ihn zur Rede. Er greift uns an, wir töten ihn. Das hat sich ja gelohnt. Wir nehmen ihm sein Brief ab und bringen diesen Lee.

1: Wir verraten ihn 500 Exp, 300 Gold, Erz

2: Wir verraten ihn nicht 500 Exp, 200 Gold, Erz, Zusatzsachen bei Fester Sumpfkraut/ Stängel + Rezept

Ein Ort Ewiger Ruhe von Lee

Wir sollen den Trupp anführen, der vor dem Orkfriedhof steht. Also benutzen wir einen Teleport zum Orkfriedhof von Lee. Wir sind zu spät. Somit müssen wir selber rein gehen

und retten, was zu retten ist. Wir reden mit Nyras und töten ihn. Danach kämpfen wir uns weiter rein. Wir treffen ab und an den Untoten Orkschamanen, der teleportiert sich aber weg, wenn wir ihn berühren. Nun sind wir bei einem etwas größeren Raum. Wir gehen rechts durch den Gang und finden Rod, der will aber nicht ohne die 2 Wachen am Eingang kämpfen. Also holen wir die.

Diese sind aber irgendwie verflucht, das bemerken wir, nachdem wir sie ansprechen, und wir töten sie daraufhin. Zurück zu Rod. Die Leute dort werden auch verrückt, müssen wir diese halt auch töten. Danach weiter durch den anderen Höhlengang, und wir finden den Orkschamanen, der eine Schutzbarriere errichtet hat. Er meint, er wird die Gefangenen umbringen wenn wir was versuchen.

1: Ihr greift einfach an und tötet alle, das sei aber nicht so gut, meint euer Char.

2: Einen kundigen Magier fragen, also Xardas. Wir bitten Xardas, uns wegen der Geiseln zu helfen. Er meint, er kann einmalig 2 Zauberspruchrollen für uns kombinieren. Diese müssen wir aber selbst holen. Wir gehen also zu Zuris oder sonst wo, Untote Vernichten + Eiswelle besorgen. Daraus wird die Rolle "Heilige Welle" hergestellt. Oder ihr besorgt Eisregen + Untote vernichten und daraus entsteht "Heiliger Regen". Nun gehen wir zurück zu den untoten Schamanen beim Orkfriedhof und besiegen alle mit der neuen Spruchrolle. Schönes Feuer hehe.

Wir räumen noch den Weg frei, damit die Sumpfis weg können. Wir gehen zu Baal Namib und holen uns noch Belohnung ab, danach zu Lee.

Belohnung: 500 Exp, Gegner Exp

Ursprung der Stinkende Crawler von Lee

Bedingung: Erst möglich, nach der Siegelbuch- Quest von Xardas

Wir sollen in die Freie Mine und das Crawler Problem lösen. Wir gehen also da hin und reden mit der Torwache vor dem Gitter. Diese lässt uns rein. Wir gehen tiefer in die Mine, bis wir Endolf treffen. Er meint, wir sollen die Sache alleine regeln. Wir reden mit Bert, der unter der Holzbrücke, bei so einem Spalt herumsitzt. Er erzählt uns ein paar Sachen. Danach gehen wir weiter über die Holzplattform und dieses halbe Holzgitter durch. Danach diesen andere Gesteinspalt hochklettern.

Es kommen uns Zombie- Schürfer entgegen. Danach sehen wir schon Gormgniez. Wir reden mit ihm, und danach wieder zu Endolf, der bedankt sich, nun zu Lee.

Dem sagen wir, das Problem sei gelöst, jetzt sind aber Drachen in Khorinis. Wir sollen dann Erz bei Thopheistos abholen.

Belohnung: 15 Erz

Gebunden und Verborgen

(durch Chromanin Nr. 4 lesen)

Leider zeigt das Chromanin kein Inhalt, also zu Xardas. Xardas meint sowas wie wir sind dumm und sollen morgen wiederkommen. Gut, nun reden wir wieder mit Xardas, und er sagt uns, dies und das über Khorinis.

Wir gehen also zu Lobarts Hof und legen in der Steinkreismitte das Buch rein, funktioniert wie eine Truhe. Danach drückt ihr die 3 Schalter. An jedem der 3 Steinaufstellungen, gibt es einen. Irgendwie kommen Paladine und sterben, was auch immer.

Danach holen wir uns das Buch aus der Steinkreismitte wieder heraus und gehen zum nächsten. Dieser befindet sich in der Nähe des Grossbauernhofs. Dort, wo die Söldner in Khorinis sind, Richtung Sekobs Hof. Da machen wir wieder das gleiche, vorsicht Gegner.

Nun zum dritten, den findet ihr unter dem Sonnenkreis neben dem Jägerzelt links. Ein Steinkreis, wer hätte es gedacht, vorsicht gegner.

Danach rennen wir zu Xardas, der sagt uns, wir hätten Drachen und andere magische Wesen befreit. Na Klasse. Er teleportiert uns zu Orlans Taverne.

Belohnung: Gegner Exp

Drachen und Kerker/ Den Drachen zum Reden bringen von Xardas

Hinweis: Während der Drachenjagd kann man zum Drachenjäger aufsteigen.

Xardas teleportiert uns zu Orlans Taverne. Dort werden wir erst mal von einem diebischen Kobold beklaut. Nein, mein Gold! Danach werden wir ohnmächtig.

Wir reden mit Orlan, und danach schauen wir uns um. Nun reden wir mit dem betrunkenen Gnom in der Nähe. Wenn wir ihn Sumpfkrautstängel geben, gibt er Orlans Schnapps zurück, und wir können das zurückbringen.

Danach gehen wir zu Lee und fragen, ob wir in die freie Mine dürfen, weil da der Kumpel des betrunkenen Gnoms ist. Lee lässt uns rein für eine andere Sache.

Den diebischen Kobold finden wir in der Goblinhöhle nahe Orlans Taverne. Bei Orlans Taverne nach dem Friedhof gibt es ein Paladingrab. Dort sind einige Paladine. Wir reden mit denen und erfahren das dieses Grab geplündert worden ist, und dass wahrscheinlich auch in dem anderen Grab geplündert wird. Nördlich vom Sonnenkreis, wirklich nur ein ganz kurzes Stück, ist eine Höhle, die sonst verschlossen war. Dort gehen wir hin.

Diese ist nun auf, und die Paladine stehen dort drin. Wir reden mit denen. Es stellt sich heraus, es sind die Untoten Diener des Lichs. Wir reden mit ihm und danach fangen wir an, all seine Diener zu töten.

Anschließend reden wir mit ihm und er ruft einen Blutgolem dazu, den wir ebenfalls töten. Danach versuchen wir ihn noch einmal zu töten und verpissen uns daraufhin automatisch. Wir fragen Xardas, und er meint, in der Biblothek der Schwarzmagier gebe es die Antwort. Also gehen wir nun zur Beliarfestungs- Biblothek.

Auf der untersten Etage, neben einem Buchständer, besser gesagt darauf liegend, gibt es ein Altes Buch, das lesen wir. Nun erfahren wir, das die Untoten unsterblich sind, weil sie ihre Lebensenergie auf Gegenstände übertragen haben.

Thopfeistos sagt uns, nachts ist im See vorm Lager ein Drache. Wenn wir ihn töten, gibt es eine neue Rüstung. Somit schlafen wir bis Mitternacht und schauen uns das mal an. Wir gehen aus dem Lager etwas Richtung See. Dort sehen wir schon etwas großes Blaues stehen. Das töten wir und nehmen seine Schuppen mit. Wir gehen nun zu Thopfeistos. Der meint, er sei morgen fertig, also morgen wieder hin.

Danach kriegen wir die Rüstung, und er meint, er bringt uns auch alle seine Geheimnisse bei, wenn wir wollen.

Nun zur Freien Talkessel- Mine. Wir reden mit der Torwache vor dem Gitter, und sie lassen uns rein. Im Endeffekt gehen wir durch die ganze Mine bis ganz unten. Dann die Holzplatte hoch und zwischen diesen halben Holzzaun springen (oder Verwandlungsrolle). Danach hoch und wir finden Gormgniez. Dieser sagt uns, der Große Drache spricht im Schlaf. Wir gehen Xardas fragen. Er meint, er spürt eine Kraft westlich vom Feuermagierkloster. Daron in der Stadt sagt, dass jede Nacht ein Lodern zu sehen ist. Wir reden mit Isgaroth vor dem Kloster.

Er meint, über ihm hört er Geräusche und sieht ein seltsames Feuer. Den Drachen finden wir jetzt endlich unter dem Sonnenkreis in der Nähe des Jägerzeltes, und wir sprechen mit ihm, sagen ihm,dass es im Feuermagierkloster etwas zu holen gibt. Er wird heute Nacht dort vorbeischauen, sagt er.

Nach dieser Nacht hat er das Kloster erfolgreich ausgeraubt und gibt uns unsere Belohnung. Danach schläft er ein und redet dabei. Nun bekommen wir Hinweise.

Wir haben auch einen Ring bekommen und sollen ihn bei einer Erzmine anlegen, damit seine Lakaien dort arbeiten können. Die verlassene Mine am Eingang des Minentals habe ich genommen. Den Königsgardisten einfach gekillt und drinnen den Dragon- Ring angelegt und mit dem Dschinn geredet.

Danach zurück zu Dragon. Der gibt uns etwas Erz. Ihr könnt nun auch ein Rezept im Feuermagierkloster bei Milten abholen. Nun können wir zu Xardas in die Bergfestung und ihm das sagen, was der Dragon sagte. Wir gehen daraufhin wieder in die Biblothek der Schwarzmagier in der Beliarfestung. Auf der ersten Etage finden wir ein Buch und lesen über Magische Geschöpfe, viel hilft es aber nicht. Wir gehen dann zu Andokai und wollen seine Verwandlungsrollen, aber er möchte, dass wir erstmal einen Stab finden, der den Feuermagiern geklaut wurde. Also gehen wir zurück zu Dragon. (Siehe "**Stab gegen Spruchrolle"-** Quest)

Danach gebt ihr den Stab bei Andokai ab und bekommt entweder eine Hasenrune oder Spruchrollen. Nun könnt ihr Quest: **"Was sich nicht jedem Offenbart"** machen. Sobald der Kamm zerstört ist, können wir nun zum Lich in der Nähe des Sonnenkreises. Der redet

mit uns und krepiert. Danach gehen wir zum Grossbauernhof und sagen Lares Bescheid. Dann ziehen wir in die Schlacht gegen die 2 anderen Drachen. Lares sagt, es geht los, nachdem sich alle versammelt haben. Wir greifen den Drachen Knucker an. Danach wieder versammeln und den Feuerdrachen einfach angreifen. Die anderen helfen. Lares redet dann noch mit uns. Nun gehen wir unterm Sonnenkreis Dragon nochmal ansprechen und danach ihn und seine Drachenkinder vernichten.

Belohnung: Exp Gegner

Gesöff für den Riesen von Kakos

Man findet den Riesen Kakos bei Bengar. Dieser will 30 Bier oder 15 Wacholder. Danach möchte er noch 30 Stück Fleisch. Man muss ihm das Fleisch einzeln geben über einem Dialog.

Den Alkohol kann man mit Fliegenpilze an einem Alchemietisch präparieren, um den Riesen zu schwächen (nur noch 1/3 der ursprünglichen HP übrig)

Als Dank greift der Riese uns an. Tötet diesen und meldet es bei Bengar.

Belohnung: 4000 Exp für den Riesen, 500 bei Bengar und eine Schatzkiste

Stab gegen Spruchrolle von Andokai

Der Held möchte von Andokai eine Verwandlungsspruchrolle. Die bekommt er aber erst, wenn er Andokai bewiesen hat, dass er kein Scharlatan ist. Er soll für Andokai den Goldenen Stab „Stab des Pyrman's“ besorgen. Dieser wurde unter anderem beim nächtlichen Angriff der Drachen auf das Kloster in Khorinis aus der Schatzkammer gestohlen.

Also geht der Held zum Drachen Dragon und erfährt, dass dieser von Snorre bestohlen worden ist. Dragon möchte, dass wir Snorre finden und ihn töten. Wir finden tatsächlich Snorre am Pass von Relendel. Er spricht uns an, dass er seine Schätze nicht abgibt. Wir sagen ihm, dass wir ihn leben lassen, wenn er uns den Goldenen Stab „Stab des Pyrman's" überlässt. Snorre ist damit einverstanden. Danach zurück zu Andokai, welcher sehr überrascht ist, dass es dem Helden gelungen ist, den Goldenen Stab „Stab des Pyrman's" zu erbeuten. Daraufhin bekommen wir eine Hasenverwandlungsrune (Magiekreis 0), welche ohne Magiekenntnisse anwendbar ist.

Was sich nicht jedem Offenbart von Xardas

Wir sollen ein Weg finden, die Bewohnerin des Moores zu sehen, weil sie sich verbirgt. Die Lösung ist, in dem Moor zu Relendel geradeaus vor dem ersten Haussteg stehenzubleiben. Ein Tagebucheintrag kommt. Hasen Spruchrolle benutzen und wieder normal werden, um die Moorhexe zu töten. Nun den Kamm bei einer Schmiede verbrennen. Der Lich und die Drachen sind nicht mehr unsterblich.

Belohnung: /

Abenteuer mit Gorn im dunklen Wald von Gorn

Nachdem ihr die 2 Drachen getötet habt, auf dem Grossbauernhof, möchte Gorn gerne was mit euch am nächsten Abend nach der Questannahme unternehmen. Wir gehen also bis morgen Abend Schlafen und dann zu Gorn.

Wir töten ein paar Viecher und gehen dann zur Krypta. Dort töten wir Zombies, reden mit einer Vampirfrau Hel. Töten Zombies und reden wieder mit ihr. Danach gehen wir in die Krypta richtig rein. Indem wir die 2 Wandschalter drücken. Dort reden wir wieder mit ihr. Sie holt Inubis als Unterstützung und Zombies, wir gewinnen trotzdem.

Belohnung: Exp gegner

Wassermagier

Wasilis Verbannung von Wasili

Bedingung: Kann bereits aktiviert werden, sobald man Maria, Onars Frau, einen Trank "Heilung der Besessenen" gebracht hat.

Maria bedankt sich für die Heilung während der “Das große Unheil”- Quest und sagt, dass man von Onar Gold bekommt. Sie schickt einen zu Onar und gibt nicht genug Gold. Erneut geht man wieder zu Maria, die einen nun zu Wasili schickt, auch hier gibt es nicht genug Gold. Nochmal sucht man Maria auf, die von einem Geheimversteck von Onar berichtet.

Es ist eine unsichtbare Truhe in seinem Schlafraum. Sie steht direkt vor seinem Bett (es ist das linke Bett im Raum). Die plündert man aus und muss mindestens eine Nacht schlafen. Hält man sich an diese Dinge, dann beginnt nun die eigentliche Aufgabe.

Man trifft Wasili im Eingangsraum, der Söldner an und erfährt, dass er verbannt wurde, weil er dem Helden Gold gegeben hat. Er ist sauer, und man soll das wieder gut machen.

Wasili rennt zur Feldräuberhöhle bei Onars Hof. Achtung: Er kann dort sterben!

Man spricht mit Onar und kann ihn niederschlagen, ihm Gold geben oder überreden, Wasili wieder aufzunehmen. Sobald eines der drei Dinge getan wurde, geht zu Wasili um die Aufgabe abzuschließen.

Belohnung: Wird nachgereicht

Merkwürdige Höhlengeräusche von Ethan

Bedingung: Ethan startet die Aufgabe, nachdem die Aufgabe "Das Große Unheil" abgeschlossen wurde.

Der Krieger berichtet davon, dass er in der Höhle neben der Pyramide/ Lager der Wassermagier, seltsame Geräusche über Nacht hört. Immer, wenn er es überprüfen will, schläft er ein. Der Held willigt ein zu helfen und will sich am nächsten Abend mit dem Krieger vor der Höhle treffen.

Am nächsten Abend einfach zur Höhle gehen. Dort mit dem Krieger sprechen, und schon schläft der Krieger ein. Nun geht man selbst in die Höhle und findet “Geisterzwerge”, die Erz abbauen. Am nächsten Tag kann man diese Ereignisse dem Krieger melden, und die Aufgabe ist beendet.

Belohnung: Wird nachgereicht

Das Große Unheil von Saturas

Blutkult Bonusaufgaben

WICHTIG! Wenn ihr zum Blutkult geht, tragt keine Adanos-, Innos- oder Beliar- Rüstung. Ihr könnt die Bonusaufgaben sonst nicht absolvieren.

Ich hoffe, dass ich es unter "Das große Unheil" richtig einsortiert habe. Wenn nicht, bitte drauf hinweisen, wird dann sofort behoben.

Es gibt drei Prüfungsaufgaben beim Blutkult.

Die erste besteht darin, mündlich deren Fragen zu beantworten.

Die zweite besteht darin, Menschenblut – Fliegenpilze und eine Waffe von einem Wasserkrieger oder Wassermagier zu besorgen.

Als dritte Prüfung erhält man eine Saat, die man beim Bauern Sekob auf einem Feld aussähen und anschließend ernten soll. Anschließend besiegt die "Pflanze" und erntet die Trophäen. Bringt nun die Zutaten zum Blutkult und ihr müsst einen "Dämoneneintopf der Verdammnis" zubereiten.

Während der weiteren Aufnahme des Rituals wird man entlarvt, dass man ein Diener Adanos und somit zu den Wassermagiern gehört und man muss diese besiegen.

Zwischen Exp somit möglich

Bedingung: Mit Saturas im Portalraum in Khorinis ansprechen

Anmerkung: Man kann dies leicht verpassen, da man zu Beginn des dritten Kapitels von Xardas direkt ins Minental teleportiert wird und man somit meistens auf Grund der Beliarschreine keine Portale mehr benutzt.

Saturas befördert ein zuerst auf den nächsten Rang. Danach berichtet er von dunklen Mächten auf dem Weidenplateau, auch auf Bauernhöfen und bei der Taverne soll es merkwürdige Ereignisse geben. Der Held soll dies näher untersuchen.

Tipp: Man kann jederzeit während der Aufgabe auf das Weidenplateau gehen und alle Monster töten. Wenn man es alleine macht, gibt es mehr EXP, Gold und ein extra Item. Oder halt später mit geringerer Belohnung mit Hilfe von Begleitern.

Man geht zuerst zur Taverne und spricht dort mit Orlan. Er verweist einen auf einen Bauern in der Taverne. Dieser berichtet von schlimmen Ereignissen und Untote beim Friedhof von Orlans Taverne.

Hinweis: In der Taverne kann man eine schöne Frau treffen, diese verführt einen und verabreicht dem Helden einen Fluch. Dieser muss mit einem “Trank von Besessenen” geheilt werden.

Geht zum Friedhof zur Höhle und tötet alle Untote.

Als nächstes kommt Sekobs Bauernhof dran. Dort kann man mit allen Leuten (mit Namen) reden, die von unterschiedlichen Ereignissen sprechen. (Wetter schlecht, Rückenschmerzen usw.) Auch wird etwas von Untoten am Friedhof erzählt. Also geht nun hin und tötet alle Untoten am Friedhof. Man findet dort eine Rune, und man erhält einen Tagebuch- Eintrag, dass man sich bei Saturas melden soll.

Saturas erklärt, dass man die Rune nutzen kann, um Feinde zu finden.

Hinweis: Die Rune funktioniert nicht wie in der Erklärung von Saturas, aber die Gegner auf dem Weidenplateau greifen nicht mehr an.

Als nächstes kommt Onars Hof. Dort muss man mit Gunnar und Bodo reden. Beide berichten über viele unterschiedliche Ereignisse. Danach geht man zu Cord, Maria, Onar, Elena, Hodges usw. Alle Personen haben unterschiedliche Leiden. Man bekommt einen Tagebuch- Eintrag, und der Held sagt, er wisse jetzt genug.

Man geht zurück zu Saturas, um zu berichten. Saturas meint, das könnte das Werk von Hexen sein. Daraufhin kann man zu der Höhle links von Pepes Position, öffnet eine Truhe und findet seltsame Schriftrollen. Erneut gibt es einen Eintrag, und man muss mit Saturas sprechen. Die Schriftrollen weisen auf Hexen hin. Man soll mit diesen reden. Also geht man nachts zu der Höhle.

Nun gibt es zwei Varianten.

Variante eins: man benutzt die Schriftrolle und verwandelt sich in eine Frau. Danach zieht man die Frauenrüstung an und redet mit den Hexen. Die Hexen wollen einen in den Zirkel aufnehmen. Dazu muss man mehrere Aufgaben machen (sich als Warg verwandeln und Schafe fressen, Felder mit Hagel zerstören usw.) Nach dem die Aufgaben abgeschlossen sind, fliegt man auf und muss die Hexen töten.

Variante zwei: man greift die Hexen gleich an und tötet sie.

Man findet bei den Hexen Schriftstücke, die man lesen muss. Danach geht man zu Saturas. Er meint, die Hexen waren nur ein Teil des Problems aber nicht der Ursprung. Den Ursprung findet man in der Höhle bei Orlans Taverne. Somit nochmal diese Höhle aufsuchen. Bevor man hingeht, kann man auch dem Adanos- Kristall wieder seine Stärke geben, um so die Truppe auf dem Plateau einfacher zu töten.

Dazu schickt Saturas einen zu Cronos nach Jharkendar, der meint, nur ein göttlicher Bote kann den Kristall wieder aufladen. Dazu muss man zu einem Opferalter und den richtigen Gegenstand benutzen. Der Opferaltar ist in der Nähe des Eremiten, in der Höhle, wo man im Original den Geist, der den Einlass zum Adanos Tempel gibt.

Dort mit dem Altar interagieren und dann eine Schafswurst opfern. Der göttliche Bote erscheint, und man bittet ihn um den Gefallen, den Kristall aufzuladen. Danach kann man dem Boten noch mal eine Wurst geben und bekommt als Magier permanentes Mana dazu.

Danach geht zurück zu Cronos und Saturas, damit der Kristall wieder zu einer Waffe/ Rune wird.

Jetzt geht zur Höhle bei Orlans Taverne. Dort findet man im hinteren Teil einen Teleporter in Form eines roten Nebels. Geht hindurch, und man landet bei den Verursachern des Problems, dem Blutkult.

Diese muss man nun töten.

Hinweis: Manche von denen, lassen sich nur mit Magie töten!

Danach geht wieder zu Saturas. Er ist zufrieden und schickt einen jetzt los, die Gegner auf dem Plateau zu töten. Dazu soll man sich mit Cronos nahe der Taverne treffen.

Sobald man dort ist, geht es alles automatisch. Hat man die Gegner vorher schon getötet, ist Saturas positiv überrascht und beendet die Aufgabe.

Belohnung: 1024 Exp, 1000 Gold, Gürtel Adanos, Wahl zwischen Trank des Wissens (30600 Exp) - Trank des Geistes – Kugelblitz Rune – 2 x Spruchrolle Eisregen, mehr Exp wenn man alles alleine bereinigt, gesamte Exp der ganzen Gegner

Nebengilden

Altes Lager Minental

VORSICHT: QUESTREIHE IST SEHR VERBUGGT, HIER NUR MIT MARVIN MODE LÖSBAR

Angebebot an die Dämonenritter von Brief von Allisandro

Anmerkung wichtig: Man darf sich erst in Kapitel 3 aufs Maul hauen lassen, sonst funktioniert es nicht bzw. man verbuggt sich die komplette restliche Gilde/ Questreihe.

Wir sollen mit den Dämonenrittern verhandeln, weil die Mine eigentlich uns gehört. Wir gehen zur Beliarfestung und reden mit Gomez. Er bekommt sein Gedächtnis wieder und haut uns aufs Maul. Xardas kommt, buggt leider,also müsst ihr euch mit b marvin b f8 retten und dann mit Xardas reden. Gomez hat wohl sein Gedächtnis wieder und wir können es nicht nochmal löschen. Wir gehen zurück zu Whistler ihn warnen.

Whistler meint, wir müssen Allisandro sofort Bescheid geben. Also auf zum Alten Lager, dort wird schon gekämpft. Wir töten die zwei Dämonenritter und sagen Allisandro, wir müssen abhauen, er meint folge mir. Also tun wir das auch. Wenn bei euch das Tor noch zu gebuggt ist, wie es bei mir der Fall war, könnt ihr ihn ab den Tor nicht mehr folgen. Dann geht ihr einfach zu Cavalorns alter Hütte, also links vom Haupteingang den Weg nach un-

ten in der Nähe des kleinen Jägerlagers. Dort wartet auch schon Arto und Allisandro. Wir reden mit Allisandro. Er meint, wir sollen morgen wiederkommen.

ZUSATZ! Ab der Quest Handel mit den Dämonenritter buggt sich Xardas weg. Wenn ihr aber schon so weit seit, Argez zu retten, könnt ihr das tun. Danach insertet ihr Xardas mit MOD_680_DMB_Xardas_MT auf der Mitte des Platzes, wo er normalerweise steht. Ihr bekommt die Quest Magische Waffe von ihm. Der besondere Skelettmagier erscheint aber nicht im Nebelturm wegen des Insert, das ist aber nicht so schlimm. Wir inserten uns nun das Chromanin, der Befehl lautet: THERIDDLE1.

Sobald ihr Beliars Klaue habt, insertet ihr nochmal Xardas in der Bergfestung, neben Xardas mit dem gleichen Befehl, wie beim ersten mal. Ihr redet mit ihm und er teleportiert sich zu seinem Turm nach Khorinis wie normal. Nun könnt ihr Xeres angreifen und danach Kapitel 4 starten und mit Xardas in seinem Turm in Khorinis normal reden.

MOD_680_DMB_Xardas_MT

THERIDDLE1

Belohnung: 1000 Exp

Flucht von Allisandro

Wie es scheint, ist Allisandro mit Lord Hagen befreundet, und wir sollen ihn um Hilfe fragen. Davor sollen wir aber den Ausgang Richtung Austauschplatz, also Eingang Minental, nehmen, weil die Quest es so will, also hin da. Wir finden zwei Dämonenritter bei der verlassenen Mine, wo auch die Wache davor steht für die Königsgarde. Sie reden und am Ende kämpfen wir gegen einen Dämonenritter, ist egal, ob ihr ihn tötet oder nicht. Dann weiter Richtung Ausgang. Sobald ihr aus dem Minental heraus seid, könnt ihr euch nun auch nach Khorinis teleportieren oder laufen, wie ihr wollt, und zu Lord Hagen. Die Wache, die vor dem oberen Viertel steht, lässt uns aber nicht durch und buchtet uns erst mal ein.

Danach fragt uns Lord Andre Sachen für unsere Unschuld. Sobald ihr geantwortet habt, schaut er nach, ob es stimmt. Habt ihr soweit richtig geantwortet, kommt Lord Andre nach einiger Zeit wieder und lässt euch frei.

Anmerkung: Leider buggt das wohl oder Lord Andre ist zu dumm, einen Hebel zu betätigen, wer weiß.

Wir können uns nun rausteleportieren und zu Lord Hagen gehen. Lord Hagen erklärt uns seinen Plan, und wir sollen Allisandro Bescheid geben, also machen wir das doch.

Wichtig: An der Stelle, wo die zwei Dämonenritter waren, taucht nun Bodo auf. Diesen tötet ihr noch, bevor ihr zu Allisandro geht.

Allisandro sagt, sehr gut. Wir warten nun auf die Leute. Ein Tag schlafen und schon sind die Paladine im Lager, Allisandro sitzt auch da, also mit Allisandro reden.

Belohnung: 500 Exp

Der erste Schritt von Allisandro

Nach dem Dialog, folgen wir Oric, aufpassen, er rennt sofort los. Also Dialog wegdrücken und schnell hinterher oder davor speichern und lesen und danach nochmal machen, wie ihr wollt. Wir folgen Oric mit unserem Rittertrupp und Allisandro. Sobald wir die Mine erreichen, töten wir alle Dämonenritter dort. Oric spricht uns an und stellt ein paar seiner Männer dort ab. Nun gehen wir weiter, den Austauschplatz befreien. Sobald ihr auch dort alle Dämonenritter getötet habt, könnt ihr Oric fragen, wie es weitergeht. Dieser gibt uns eine Unsichtbarkeitsrolle. Damit sollen wir unbemerkt in die Mine bis zu Kurga kommen und ihn töten.

Teleportiert euch einfach per Beliarschrein zur Beliarfestung, geht in die Mine. Ihr benutzt die Unsichtbarkeitsrolle dann erst kurz vor Kurga. Kann auch sein das die Rolle wegbuggt oder ihr könnt sie auch gar nicht benutzen, Hauptsache, ihr tötet Kurga. Danach aus der Mine raus, ins Minental und vor die Alte Mine laufen. Dort steht Oric und Allisandro. Wir sagen Oric Bescheid. Er meint, nun können wir die Mine stürmen. Also geht ihr wieder zur Beliarfestung und wieder in die Mine rein. Ihr geht nach oben und habt nun zwei Ritter, die euch folgen. Nun tötet ihr alle schwarzen Krieger/ Dämonenritter, ohne besonderen Namen. Es ist auch egal, wenn euch alle Ritter wegsterben. Sobald ihr alle habt, kriegt ihr einen Tagebucheintrag, dass die Mine uns gehört. Nun wieder ins Minental und wieder außen herum vor die Alte Mine laufen, damit man mit Oric reden kann. Oric findet das gut und meint, wir sollen mit Allisandro reden.

Belohnung: 500 Exp

Der Lockvogel von Allisandro

Wir sollen uns ins Alte Lager teleportieren und die Wache töten, die am Eingang des Magierhauses steht. Dann sollen wir ihre Rüstung klauen und Gomez und die anderen in einen Hinterhalt locken. Erstmal teleportieren wir uns ins Alte Lager. Wir reden mit dem Heilmagier Makanius. Er hat den Plan, dass wir ihn niederschlagen und damit eine Wache anlocken. Diese töten wir dann und klauen die Rüstung. Sobald Makanius fragt, was jetzt, und wir ja sagen, hauen wir ihn einfach ein paar mal. Dann kommt eine Wache angelaufen diese töten wir nun. Wir nehmen seine Sachen und ziehen die Dämonenritterrüstung an.

Nun reden wir wieder mit Makanius, wir sollen nun ins Haus der Erzbarone, Gomez herauslocken. Die Dämonenritterwache sagt was. Gomez ist leider nicht im Erzbaronhaus, buggy egal. Geht zur Beliarfestung mit der Dämonenritterrüstung angezogen und redet dort mit ihm. Ihr sagt ihm die Antwort mit dem Wachposten, dass einer seiner Männer verrückt geworden ist und auf alle schießt. Auf den Weg zu Cavalorn findet ihr nun Oric, den Heilmagier, und Allisandro. Da Gomez nicht kommt, müssen wir ihn hercheaten.

Dazu gehen wir in b marvin b F2 und geben insert MOD_517_DMR_GOMEZ_MT(C_NPC) ein. Danach tötet ihr ihn, mit dem Befehl kill.

Danach redet ihr mit den anderen, auch Xardas und Raven, und wiederbelebt ihn (mit O übernehmen und f8). Danach zurück springen in eigenen Char.

Kann sein das ihr paar mal Gomez rufen müsst, und wenn ihr nicht alle Dialoge von Xardas schafft zu bekommen, dann steht er nun in der Beliarfestung. Sobald ihr diese buggy Krise zusammen habt, könnt ihr zurück zu Allisandro, Heilmagier, Oric. Allisandro sagt super gemacht eine strahlende Zukunft.

Anmerkung: Altes Lager Zu Ende

Belohnung: 1000 Exp

Assassinen

Man muss sich bei Masut entscheiden, ob man den Kriegerweg oder den Magierweg geht.

Kriegerweg

Kriegerweg von Masut
Wir machen die Quests, die uns gegeben werden, bis wir bei Masut abgeben können.

Belohnung: kein extra Exp.

Einer ist zu viel von Masut
(Assassine Gilde dabei sein)

Wir sollen Jack bei seinem Leuchtturm den Weg hoch vom Osttor töten.

1: Man spricht mit Jack und tötet diesen danach. Nun muss man den Degen inserten. Insert itmw_degen_jack und dann die Aufgabe normal bei Masut abgeben.

2: Wir sagen, dass er uns seinen Degen geben und von Khorinis abhauen soll. Danach geht es zurück zu Masut. (1000 Exp)

Belohnung: 1000 Exp von Jack

Kopfsache von Malik
(Assassine Gilde dabei sein)

Wir sollen die Händler in Khorata abklappern, um ein weiches Kissen für ihn zu finden. Wir reden mit Morpheus am Marktplatz, der sagt, wir sollen zum Metzger und Vengerfedern besorgen. Der gibt uns welche, aber das ist irgendwie stinkig und muffig. Also reden wir nochmal mit ihm, er meint, wir sollen ein Kissen aus Leinen beim Schneider machen lassen und noch Heu hineinstopfen. Wir gehen zum See etwas geradeaus. Etwas vor der Wasserleitung, die in den See führt, steht ein Heuhaufen, den nehmen wir.

Nun zum Schneider. Den finden wir im Haus hinter dem Penner, der auf der Bank sitzt. Wir reden mit ihm und er braucht zwei Stunden. Also legen wir uns solange in sein Bett oder

vertreiben sonst wie zwei Ingame- Stunden. Er ist fertig, wir nehmen das Kissen mit und gehen zurück zu Malik.

Belohnung: 200 Exp

Der Wettkampf von Sinbad
(Assassine Gilde dabei sein)

Wir sollen beim Turnier von Lord Andre mitmachen (das was man machen muss, um bei der Milliz aufgenommen zu werden) Wenn wir das schon gemacht haben, allerdings keine Beweis haben, sollen wir nun einen bei Lord Andre besorgen. Also gehen wir zu ihm.

Belohnung: 250 Exp

Zusatz: Wir sollen aber am nächsten Morgen mit ihm und ein paar Anwärtern zum Trainingstand.

Übung mach den Meister von Sinbad
(Assassine Gilde dabei sein)

Wir gehen mit Sinbad nun zum Übungsplatz. Wir kämpfen gegen ihn, aber wir können nur verlieren, er ist unsterblich. Nachdem wir wieder aufgestanden sind, redet er noch kurz mit uns und schickt uns weiter zu Karim.

Belohnung: /

Der Blutkelch von Karim
(Assassine Gilde dabei sein)

Wir sollen den Blutkelch vom Richter holen. Dafür sollen wir ihn töten. Als erstes gehen wir tiefer in die Höhle zu Kamal und holen uns das Gift von ihm. Danach sprechen wir mit Yussuf, der Klamotten von dem Hof hinter Mattheos Haus klauen will. Wir sollen ihm dabei helfen, und er wird uns folgen. Dann spricht er uns an. Nun sollen wir Garond ablenken, indem wir ihn ansprechen. Danach geht es weiter zum Richter, der im Oberen Viertel ist, wo eine Wache vor dem Haus steht. Wir gehen kurz nach oben und es kommt ein Dialog mit roter Schrift. Nun wenden wir uns an den Richter und reden mit ihm.

Als nächstes geben wir ihm unseren vergifteten Wein mit einer List und nehmen den Blutkelch und sein Zeug mit. Nach dem Tod des Richters spricht uns Yussuf im Oberen Viertel nochmal an. Kurz vor der Tür vom Lager spricht Yussuf einen erneut an, und danach geht ihr getrennte Wege. Wir gehen nun zu der Assassinenhöhle, dort komplett durch bis zu den 3 Leuten, die auf dem Thron sitzen. Na‘im geben wir den Blutkelch. Er befördert uns zum Anwärter und sagt noch, wir sollen zu Azhar. Der steht den Gang etwas aufwärts.

Belohnung: 500 Exp

Magierweg

Welt der Gifte von Masut
Wenn man im 3. Kapitel zu Masut geht und sich für den Weg der Magier entscheidet, wird man zu Aadel geschickt. Von diesem erfährt man, dass man die Gunst der Magier braucht, um als Novize aufgenommen zu werden. Man wird nun zu einigen der Magier geschickt, für die man jeweils Quests erledigen muss. Das Ganze endet vorläufig bei Kais, der sagt man solle später wiederkommen. Fortsetzung Kapitel 5, jedoch wird die Quest scheinbar nicht beendet.

Die zu erledigenden Quests sind:

Kamals Zutaten von Kamal
Man soll Kamal jeweils fünf Blutfliegenstacheln, Höllenpilze und Fliegenpilze bringen. Diese findet man in der ganzen Welt. Fliegenpilze hauptsächlich im Wald, Höllenpilze hauptsächlich in Höhlen. Danach kann man immer wieder seine Fliegenpilze bei Kamal verkaufen (Pro Fliegenpilz 10 Exp und 50 Gold)

Belohnung: 250 Exp

Mana für Malek von Malek
Man soll Malek 20 Manaextrakt bringen.

Belohnung: 200 Exp

Schlaufuchs von Mahamad
Mahamad möchte unsere Intelligenz testen und gibt uns vier Zettel mit Rätseln. Wenn man sie löst und seine Fragen alle richtig beantwortet hat, ist die Quest beendet. Die Lösungen sind:

1. Kosten des Weins: 150 Gold
2. Anzahl Dreiecke: 35
3. Zahlenreihen: Obere 6 3, untere 15 17
4. Dauer für den Trank: 1 Stunde

Belohnung: 250 Exp

Das verlorene Amulett von Mirza
Mirza hat ein wichtiges Amulett im Wald verloren, welches man wieder holen soll. Man findet das besagte Amulett im Inventar eines Warges auf dem Hügel über dem kleinen Tümpel im Wald. Man kann einfach dem Wegrechts neben Jacks Leuchtturm folgen und geradeaus laufen, dann kommt man direkt zu den Wargen. Das Amulett gibt man dann bei Mirza ab.

Belohnung: 100 Exp + Gegner Exp

Der Blutkelch von Aaiman
(mglw. gleiche Quest wie beim Kriegerweg, anderer Questgeber, anderer Endpunkt)

Wir sollen den Blutkelch vom Richter holen. Dafür sollen wir ihn töten. Als erstes gehen wir tiefer in die Höhle zu Kamal und holen uns das Gift von ihm, wofür er allerdings 600 Gold haben möchte. Danach wird man beim Rausgehen von Yussuf angesprochen, der seinen Gefallen einfordern will.

Wir sollen ihm bei seiner Aufgabe helfen. Er muss Klamotten von dem Lager hinter Mattheos Haus stehlen. Man geht also mit Yussuf im Schlepptau zu dem Lager, wo man von ihm angesprochen wird. Nun sollen wir Garond ablenken, indem wir ihn ansprechen. Danach geht weiter zum Richter, der im oberen Viertel ist und eine Wache vor dem Haus hat. Hier hilft uns jetzt Yussuf, der die Wache ablenkt, während wir nach oben zum Richter gehen, ihn ansprechen und vergiften. Danach plündert man ihn und geht mit Yussuf zurück zur Assasinenhöhle. Vor der Tür in der Höhle wird man von Yussuf nochmal angesprochen. Er bedankt sich und folgt dann nicht mehr.

Wir gehen nun zu der Assassinenhöhle komplett durch bis zu den 3 Leuten, die auf dem Thron sitzen. Na'im geben wir den Blutkelch. Er befördert uns zum 1. Anwärter und sagt noch, wir sollen zu Kais.

Belohnung: 500 Exp, 1. Anwärter, Assasinenrobe

Banditen

Orks und Artefakte von Dexter

(Banditengilde dabei sein + geht jetzt in Kapitel 3 weiter)

Wir reden mit Dexter, und er gibt uns den Auftrag. Wir reden danach noch mit Quentin und erfahren, dass er gerne Schmuck trägt. Nun geht man zum Alten Lager zu der Arena. Wir reden mit Scatty, und danach schlafen bis Mitternacht.

Man weckt Sabisch auf und fordern ihn heraus. Wir können ihm Schmuck oder Gold anbieten. In diesem Kampf ist er nicht unsterblich. Wir hauen ihm aufs Maul und nehmen alles, was er hat. Lachen ihn aus und gehen wieder zu Dexter abgeben.

600 Exp, 500 Gold so nebenbei.

Sehr viel länger, 1 Woche oder mehr schlafen oder erst mal andere Sachen machen, aber noch Kapitel 3, kann man wieder mit Dexter sprechen. Dieser meint, es gab Probleme, weil das Amulett gefälscht war. Wir sollen nun zu Oschust gehen. Wir hauen ihn so oder so aufs Maul und befragen ihn dann erneut, wo das echte Amulett ist. Anschließend sagen wir Dexter Bescheid und bekommen 500 Gold. Nun gehen wir aus dem Lager und folgen der rechten Felsenwand. In Kürze findet man eine Höhle mit Orks drin. Diese töten wir einfach. Ihr seht sicherlich das Skelett. Etwa 3 bis 5 Schritte hinter diesem könnt ihr Linksklicken, um das Amulett auszugraben.Versucht es einfach, bis die Grabanimation kommt. Ist

nicht so einfach zu finden. Nun gehen wir zurück zu Dexter. Er schickt uns weiter zu dem Verwandlungsmagier Albert.

Vom Alten Lager Haupttor rechts bei den kleinen Inseln halten und geradeaus. Über die Brücke beim Strand und dann links über den Baumstumpf zu ihm. Wir reden mit ihm und bekommen die Sachen, danach zurück zu Dexter. Wir feiern zum Erfolg eine wilde Party, allerdings greifen uns Orks an. Daher müssen wir uns außerhalb des Lagers sammeln. Wir töten 3 Orks und wundern uns. Doch dann kommt Oschust mit mehr Orks, und die Banditen ergeben sich. Wir allerdings lassen uns das nicht gefallen und töten ihn und die Orks, die da rumstehen. Nun redet man mit Dexter. Je nachdem, ob wir bei Oschust schon was herausgefunden haben oder nicht, müssen wir noch zu Urshak. Wenn ihr schon Bescheid wisst, dann zu Albert, dem Verwandlungsmagier. Albert verwandelt uns in Blutfliegen und bringt uns in die Orkstadt. Xeres ignoriert ihr einfach, der ist gerade beschäftigt.

Redet mit Albert, und dann gehen wir in die Orkstadt. Wir gehen bis zur Brücke, und er sagt links. Wir gehen also tiefer in die Orkstadt. Bei dem Eingangstor dann (innere Orkstadt) wieder links an einer großen Orkstatue vorbei. Bleibt einfach links an der Wand. Sobald wir bei diesem Kreis angekommen sind, wird Albert die Banditen holen. Danach kämpfen wir uns wieder zum Ausgang, oder Albert teleportiert euch raus, wie ihr wollt. Wir eilen danach zurück zum Lager und töten dort die Orks. Sobald das Lager gerettet ist, dankt Dexter uns nochmal. Er gibt uns noch ein Trank zu trinken, der uns Spass bereitet

Belohnung: 2500 Exp, 500 Gold, Gegner Exp, Schwere Banditenrüstung

Der Verzauberte Kamm von Rosa Hase

(Banditengilde dabei sein)

Oh nein! Der Rosa Hase braucht unsere Hilfe gegen die bösen Schafe. Zum Glück haben wir verzaubertes Brot als Waffe. Also hop hop über die Wolken. Wir metzeln die Schafe ab bei dem Arenagebäude und holen uns den verzauberten Kamm.

Yeah, nun zurück zum Rosa Hasen. Daraufhin kommen wir leider wieder in der normalen Welt an (verdammt) und redet mit Dexter dann nochmal.

Belohnung: /

Diebesgilde

Nichts

Königsgarde

Erzmonster und andere Übel von Hymir

Nachdem wir mit Hymir geredet haben, gehen wir in die Mine. Mit Granmar reden und fhm darnach folgen. Er tötet einen Erzwächter, und wir folgen ihm nach einem kurzen Gespräch weiter. Granmar spricht uns wieder an und sagt, dass er die anderen holt. Nach

kurzer Zeit reden wir mit uns selbst (rote Schrift), das heißt wir können nun die restliche Mine säubern und versuchen, tiefer ihn die Mine zu kommen.

Wenn ihr also rechts eine Weile durch das Schwarze lauft, kehrt euer Char wieder um und redet was in rote Schrift. Gut, nun noch die restlichen Viecher hier im Bereich töten. Sobald ihr genug gemacht habt, gibt es einen Tagebuch Eintrag und der Char sagt, wir sollten bei Granmar vorbeischauen, also zu ihm. Der steht so ziemlich am Eingang.

Wir reden mit ihm und er meint, wir sollen Lord Andre die 50 Erz geben, damit er uns einen Paladin mit gibt. Somit zu Lord Andre in Khorinis. Wir reden mit ihm und er meint, wir können den Paladin Trent mitnehmen. Dafür gehen wir nun ins Hafenviertel und reden mit einem Paladin. Er steht ganz hinten bei dem Haufen Ritter. Wir geben diesem einen Sumpfkrautstengel und er sagt uns, der befindet sich auf der Diebesinsel. Also springen wir ins Wasser und schwimmen auch dort hin. (ist die Insel genau geradeaus) Wir finden ihn am Strand und reden mit ihm. Dann töten wir den Schattenläufer mit ihm und reden nochmal mit ihm. Er ist nun in der Mine, und somit kehren wir auch zurück in die Mine. Wir reden kurz mit Granma und den Paladin. Danach folgt er uns und wir begeben uns zum dunklen Loch in der Höhle, wo wir davor nicht weiter durften.

Ach ja, die Npcs sind ein bisschen blöd, was Leitern klettern angeht. Da müsst ihr etwas Geduld haben.

Bevor wir ins Schwarz gehen, spricht Trent uns an und macht einen Lichtzauber. Nun können wir da durch. Er spricht uns kurz danach wieder an. Danach fragt er, ob wir bereit sind, das ist unsere letzte Chance.

Tipp: Ich würde nun erst mal alle Gegner killen und danach erst ansprechen und sagen, dass wir bereit sind. Aber das könnt ihr machen, wie ihr wollt, Hauptsache, er überlebt.

Nachdem ihr alles aufgeräumt habt, spricht er euch an und kramt im Magen der Erzcrawler- Königin. Wir fragen ihn, ob alles okey ist und er greift und an. **Wichtig**: nur niederschlagen und das Schwarze Erz aus seinem Iventar nehmen und ihn NICHT töten. Danach mit ihm reden, wenn er aufsteht. Nach dem Gespräch kann es sein, dass er euch weiterhauen will, das ist uns aber egal. Wir gehen und lassen ihn am Leben. Granmar spricht uns an und sagt, wir sollen mit Hymir reden.

Der meint, wir seien toll und macht uns zum Erzfürsten, außerdem können wir uns jede Ingame Woche bei Ole unsere 10% Erz Anteile abholen, und dass Lord Andre mit uns reden will.

Belohnung: 500 Exp, Königliche Erzfürstenrüstung

Schwarze Ritual von Trent

Wir haben schwarzes komisches Erz bekommen und sollen mal Xardas fragen gehen, was es damit auf sich hat. Der braucht ein Paar Tage. Solange können wir ja schon zu

Lord Andre, fragen, was der wollte. Der beschwert sich, das Trent nun ein psychisches Wrack ist.

Wir gehen den Spähtrupp unterstützen. Dieser befindet sich quasi bei dem Weg zum Feuerdrachen, in der Nähe von Xardas altem versunkenen Turm in Gothic 2. Dann aber direkt zum Zelt und nicht den ganzen Weg bis zu den Ruinen, dort sitzen Trent und ein paar Milizionäre. Wir reden mit Trent und sagen, wir sind bereit. Wir kämpfen uns durch bis zu einen Orkschamanen, der spricht uns an und tötet daraufhin Trent. Er ist beindruckt und lässt uns laufen. Wir laufen automatisch weg. Nun gehen wir Xardas fragen. Wir bekommen ein Ring aus Schwarzen Erz, damit sollten wir den Orkschamanen töten können. Wir gehen also wieder zu dem Orkschamanen mit angelegtem Ring. Wir reden kurz mit ihm und töten ihn. Nun gehen wir zu Hymir. Er meint, wir sollen Lord Andre fragen, außerdem, als Belohnung können wir eine Erzwaffe bei Melcador bekommen und Bier. Vergesst nicht, Lord Andre noch Bescheid zu geben.

Belohnung: 300 Exp

Anmerkung: Königsgarde Gilde fertig

Piraten

Vorbereitung Schatzsuche von Greg

Wir sollen die Männer fragen, wo wir noch helfen können. Also reden wir mal mit ihnen. Sobald ihr alle 6 Aufträge fertig habt, könnt ihr Greg fragen, ob wir loslegen können. Wir sagen ja und wieder ja. Es kommt eine Sequenz, toll, der Kompass fehlt, so können wir nicht los. Also erst mal die "der Kompass"- Quest machen. Dann fehlt aber auch noch der Wind, und es geht erst in Kapitel 4 weiter.

Gregs Säbel von Greg

Wir sollen zu einem Schmied, der seinen Säbel schärfen kann. Wir fragen Harad in Khorinis, der will aber nicht. Wir reden mit Bennet, der Schmied auf dem Großbauernhof und er will es. Er gibt uns eine spezielle Klinge als Tausch mit. Also gehen wir mal Greg fragen, ob das in Ordnung ist. Der findet es wohl gut, auch wenn er es nicht so zugibt. Nun sollen wir Skip fragen, ob alles verladen ist.

Belohnung: 200 Exp

Der Kompass von Greg

Wir sollen bei dem hinteren Strand, dort, wo auch die Beliarstatue in der Nähe ist, in der großen Höhle den Kompass suchen gehen. Ihr könnt euch bei Samuel noch 3 Eisspruchrollen holen. Wir finden den Kompass hinten in der Höhle rumliegen und nehmen ihn mit. Greg sagt gut, wir haben nun eigentlich alles aber der Wind, um auf See zu stechen, fehlt. Wir sollen wiederkommen wenn Wind weht.

Belohnung: /

Der Haken mit dem Enterhaken von Brandon

Brandon hat sein Enterhaken verloren, beim Kampf gegen Harpyien. Wir sollen diesen zurück bringen. Wir gehen einfach rechts von Greg in diesen kleinen Bereich mit der Hütte und von der Hütte links auf die Berge. Ihr seht schon ein Nest und paar Harpyien. Im Nest ist der Enterhaken. Sobald ihr ihn habt, zurück zu Brandon.

Belohnung: 150 Exp, 300 Gold

Rum von Samuel

Wir sollen ihn 20 Gläser Melasse und 20 Wasser bringen. Melasse finden wir wohl in Khorinis, also hin da. Wir fragen Kardif und der meint, so ein Typ der in einer Höhle, der vor der Stadt wohnt, hat alles gekauft, also hin da. Diese Höhle befindet sich vor dem Osttor, wo Mika steht. Nicht den Weg hoch, sondern geradeaus bleiben, wo meist auch paar Molerats sind. Er steht am Alchiemietisch, und wir reden ihn an.

Alvro greift uns an, wir töten ihn. Wir nehmen alles von ihm, auch die Melasse, und lesen die Notiz. Aha, Bill wollte die Schatzsuche verhindern. Wir reden mit Bill und ihr könnt entscheiden, ihn bei Greg zu verpetzen oder später von ihm Hilfe bekommen oder so. Nun aber Samuel das Zeug abgeben gehen.

Belohnung 200 Exp, 400 Gold

Skorbut von Owen

Zusatz: Mit genug Handelsgeschick, kann man den Preis zweimal runter feilschen.

Wir sollen für 400 Gold einen Trank beim Alchemisten in Khorinis holen, zur Sicherheit vor Skorbut. Also gehen wir nach Khorinis zu Constantino und können dort den Trank kaufen. Danach wieder zu Owen.

Belohnung: 200 Exp

Fleisch für die Meute von Skip

Wir sollen ihm einfach 30 Rohes Fleisch bringen. Danach sollen wir es noch von Samuel pökeln lassen, also zu Samuel. Der meint, er braucht bis morgen. Also kommen wir am nächsten Morgen wieder, dann meint er, dass er nun Salzbrocken braucht, drei Stück. Diese bekommen wir von der Salzader, die in der Höhle ist. Einfach geradeaus von Samuel Richtung Strand. Ihr tötet die drei Minecrawler und geht an die Salzader, um drei Salzbrocken zu hacken. Nun wieder zu Samuel. Nun dauert es wieder einen Tag. Also am nächsten Morgen wieder kommen. Er gibt uns nun das Fleisch. Wir gehen zu Skip abgeben und fertig.

Belohnung: 200 Exp

Aberglauben von Malcom

Zusatz: Leichter ist es, vorher den Canyon zu säubern.

Er hat sein Talisman verloren, und er, sein Kumpel Jack und wir werden diesen zurückholen. Erstmal folgen wir Malcom. Der spricht dann mit Jack. Dauert etwas, und danach können wir Ende drücken. Es geht weiter mit Malcom folgen. Wir kommen am Ende in einer Höhle an, und er bleibt einfach stehen. Ihr geht noch geradeaus bis zur Wand und sucht bei dem Graszeug. Dort liegt ein Talisman diesen gebt ihr dann Malcom.

Belohnung: 150 Exp

Bruderschaft

Sumpfkrautlieferant von Baal Namib

(Bruderschaft angehören)

Wir sollen ein neues Sumpfkrautpaket zu Rath bringen. Wir reden mit ihm, aber er will es nicht. Er meint Freudenspender ist geiler. Zurück zu Baal Namib.

Belohnung: 100 Exp

Das Geheimnis von Freudenspender von Baal Namib

(Bruderschaft angehören)

Wir sollen nach Khorata und herausfinden, was an dem Zeug so toll sein soll.

Auf dem Marktplatz treffen wir die gute Sabine. Sie ist Königliche Gewürzhändlerin! Sie nimmt uns mit nach Hause, wenn wir noch 5 Freudenspender verteilen. Ivan nimmt eins, Gebäudebezirk nördlich vom Marktplatz. Davon nimmt eins, der trainiert bei Friedel. Juliana nimmt auch eins, etwas weiter vorne in einem der Häuser vor Friedel. Leonhard nimmt auch eins, ist in der Lücke zwischen zwei Häusern, ganz in der Nähe von Juliana. Fuego, der Feuermagier auch eins, genau wieder nebenan.

Sabine ist nun weg. Nun gehen wir einfach durch den Durchgang, wo Theodorus sitzt. Endlich können wir durch! Ihr könnt mit allen Leuten mal reden, sind sehr freundliche Persönlichkeiten. Ihr findet in der kleinen Burg dann den Türsteher. Dieser sagt, wir dürfen nur rein, wenn wir selbst Hofstaatler sind. Dafür müssen wir entweder einen Laden eröffnen oder jemand adliges heiraten. Wenn wir eine Bäuerin heiraten, sind wir nur Pöbel.

Wir sehen nun in der Nähe des Eingangstor Sabine stehen. Wir reden sie an, aber sie will uns nicht heiraten. Wir reden also mit dem Königlichen Weiberheld, der in der Nähe steht. Vorsicht, seine Mathematikfähigkeiten übertreffen eure bei weitem. Nachdem wir das Buch haben, schauen wir es uns an.Wir reden nun mit dem Trunkenbold, obwohl er weg ist oder auch nicht!, bekommen drei Flaschen. Danach gehen wir zu der Frau des königlichen Hundefutters. Wir geben ihr den Trunk zu trinken aber sie möchte, dass wir noch unseren

eigenen Grund haben. Wir handeln mit Sabine und kaufen ihren Freudenspendervorrat und legen einen zurück in ihr Inventar. Danach sagen wir irgendeine Option, ist egal.

Danach gehen wir wieder zum königlichen Weiberheld und fragen ihn. Dieser verkauft uns ein zweites Buch, welches wir lesen. Ihr könnt nun nochmal in Sabines Handelsmenü einen Trunk reinstecken und mit ihr reden. Dann wird sie euch Heiraten.

Option 2: Ihr geht zu den Königlichen Händlern und fragt, ob ihr deren Geschäft übernehmen könnt. Dafür solltet ihr aber etwas Handelsgeschick haben. Es ist wohl ein Random-Faktor. Also davor Spiel speichern und immer wieder Spiel laden, bis es klappt. Ab mindestens 25% soll es wohl klappen.

Sobald ihr eine von beiden Seiten fertig habt, könnt ihr rein. Der Türsteher macht Pause. Der königliche Arsch redet euch an, ist egal, was ihr nehmt. Ihr kommt nach oben zum königlichen Ritter/ Raufbold. Den haut ihr aufs Maul. Dann redet ihr mit den König. Danach wieder mit dem Königlichen Arsch und nun zu dem Turm, mit dem königlichen Hofmagier reden, der wohl nun Alex ist. Wir sollen den königlichen Eremiten suchen. Der bringt immer eine Pilzlieferung. Dieser befindet sich im Loch, wo Alex immer gegraben hat. Wir reden mit ihm. Danach wieder zum königlichen Hofmagier Alex. Bevor ihr heraus könnt, spricht euch der Barde an.

Belohnung: /

Schicksalhafte Entscheidung von Barde

Wir haben nun die Wahl, entweder bringen wir die Sporen zum Sumpflager zu Baal Namib oder wir machen weiter.

1: Weg gegen den Hofstaat

Wir gehen zum Sumpflager und bringen sie Baal Namib, der sie untersucht. Wir sollen zurück zum Hofstaat und diesen schwächen. Wir gehen zum Thronsaal, und zufällig legt der Königliche Arsch eine Liste auf den Schrank. Diese nehmen wir und lesen sie. Nun arbeiten wir Schritt für Schritt alles ab.

Fluffy ernüchtern (Aufgabe von der Liste)

Wir gehen zum neuen Königliche Hundefutter und reden mit ihm. Daraufhin wird er gegessen. Nun suchen wir den neuen. Der befindet sich auch kurz vor der Höhle. Wir sagen dem nächsten Königliches Hundefutter- Typ, er soll kein Freudenspender mehr zu sich nehmen. Wir schlafen ein paar Tage und gehen wieder vor die Höhle. Der König weint, weil sein Fluffy weg ist. Nun zu den Passanten.

Belohnung: 200 Exp

Den Lochgräber übertrumpfen (Aufgabe von der Liste)

Wir reden mit Alex und erfahren, dass Crawler besser graben als er. Wenn wir einen beschwören könnten, würde er ihn übertreffen. Wir finden die Spruchrolle außerhalb der Burg, vom Eingang rechts zur kleinen Hütte. Ihr beschwört ihn auch sogleich neben der

Hütte. Danach wird es kurz schwarz, und Alex spricht euch an, sobald ihr die Magie wegsteckt. Er ist verzweifelt. Nun zu den Passanten.

Belohnung: 200 Exp

Die Geliebte verführen (Aufgabe von der Liste)
Wir reden mit dem Königlichen Weiberhelden, der meint wir brauchen das Blastherr vom Schloss. Wir gehen hoch zum König, dann links zu seinem Schlafgemach und auf dem Bett liegt das Ding. Wir gehen zum königlichen Trunkenbold und benutzen das Ding aus dem Inventar. Wir fragen ihn, wie man Trunken und so macht, sowie was das für eine grüne Frucht ist. Nun wissen wir Bescheid. Wir gehen nach Khorata und kaufen bei Rudolf eine Melone. Wacholder habt ihr oder kauft es bei Peter in der Gaststätte. Nun zu einem Alchemietisch und Spezialtrunken herstellen. Nun gehen wir zur Königlichen Geliebten. Wir geben es ihr und eine heiße Nacht später geht ihr zu den 2 Passanten, die sich beschweren.

Belohnung: 200 Exp

Freudenspender macht blind (Aufgabe von der Liste)
Wir erzählen auf dem Marktplatz ein paar normale Bürgern/ Bürgerinen, dass Freudenspender blind macht. Danach spricht uns Ranck an. Für 1000 Gold verbreitet er die Gerüchte besser. Gut geben wir halt. Wir sind eh reich. Danach zu den Passantinnen in der Hofstaat- Burg.

Belohnung: 200 Exp

Den Freudenspender-Brunnen mit Wasser füllen (Aufgabe von der Liste)
Ganz simpel. Zum Brunnen, Wasser haben und zweimal drauf drücken, bis Tagebuch-Eintrag kommt. Danach zu den Passanten in der Nähe.

Belohnung: 200 Exp

Sobald ihr alles gemacht habt und die Passanten sich über alles beschwert haben und ihr ein Tagebuch Eintrag für "Schicksalhafte Entscheidungen" bekommt, könnt ihr zurück zu Baal Namib. Der hat einen teuflischen Plan. Er gibt uns insektenverseuchte Sporen.

Dies sollen wir nun vorbeibringen statt der Sporen vom König , wie ursprünglich geplant. Wir fragen erst mal den Königlichen Jäger. Wir folgen ihm und reden danach mit dem Gleichgewichtsminister. Folgt ihm. Danach gehen wir mit dem Schlüssel außen herum bzw. links vor der Burg bis zu einer Holztür und klettern die Leitern hoch. Dort finden wir den Drogenminister und geben ihm das insektenverseuchte Zeug.

Am nächsten Tag gehen wir zur Burg und reden mit dem Königlichen Arsch. Wir erfahren, dass der König beim Fluss in der Nähe der Bauernhöfe ist. Wir finden ihn allerdings vor dem Tor, und dort weint er. Der Hofstaat ist zerstört

Beliar, wird erfreut sein. Wir kehren zurück zu Baal Namib. Er ist hocherfreut und befördert uns zum Hohen Guru.

Belohnung: 1000 Exp und Hohe Gururobe

2: Weg für den Hofstaat
Wir gehen zum königlichen Jäger, der links vom Bauernhof ist, und machen weiter für den Hofstaat. Wir reden mit ihm, und er zeigt uns, wo der Königliche Gleichgewichtsminister ist. Danach reden wir mit diesem. Dann folgen wir ihm auch. Am Ende gibt er uns einen Schlüssel. Wir können nun die Tür öffnen, die sich außen herum vor der Burg befindet, und die Leiter hochklettern zum Drogenminister. Wir reden mit ihm, und danach zum König. Wir reden mit dem Königlichen Arsch und erfahren, dass der König sich in der Nähe des Bauernhofs am See wäscht. Der königliche Ritter versucht uns aufzuhalten. Wir hauen ihn um und gehen weiter runter zum See, wo sich der König aufhält.

Der König ist traurig. Also gehen wir zum Königlichen Ritter/ Raufbold. Er sagt, er wird gegen den See kämpfen, und wir sollen das Königliche Orakel suchen. Wir fragen einen Hofstaatler, und danach zum königlichen Arsch.

Danach zum Thronsaal, mit dem königlichen Orakel reden. Der Königliche Hofnarr ist auch das Orakel und gibt uns eine Orakelpille oder so. Diese nehmen wir zu uns. Wir landen in einer Drogenwelt und folgen der Lichtspur. Wir treffen den Königlichen Ritter/ Raufbold und kämpfen gegen ihn. Wir töten ihn dabei. Danach zum Meergeist, die Lösung ist das Meer hmm. Wir kommen wieder in die normale Welt. Nun reden wir mit den Königlichen Ritter/ Raufbold und erfahren, dass eine Otta- Familie ihn gerettet hat. Jetzt wir nehmen eine Option und begeben uns daraufhin zum Sumpflager.

Wir reden mit Baal Namib und geben ihm Sumpfkraut oder Freudenspender. Danach wieder zum König. Wir reden mit ihm, doch er ist noch sauer. Wir reden mit dem Königlichen Hofnarr und gehen daraufhin zum Thronsaal bzw zum Bett. Dort ist ein Brief, den wir lesen. Nun zum Drogenminister. Der malt uns ein Bild vom Sumpf. Wir schlafen 1 bis 2 Tage und gehen wieder zu ihm. Das Bild ist fertig, und wir zeigen es den König.

Jetzt gibt es aber noch das Problem mit dem Transport dahin, das wir lösen müssen. Wir fragen Alex, den königlichen Hofmagier. Der meint wir sollen in zwei Tagen vor das Tor kommen. Also gehen wir zwei Tage schlafen und dann vor das Tor. Ihr wartet kurz, und Alex kommt. Nun folgen wir ihm. Wir reden mit ihm und erfahren, dass er den Tunnel bis zum Sumpflager gebaut hat. Man muss nur rein hüpfen und kommt im Sumpf wieder heraus, prima. Wir sagen den König Bescheid und führen ihn hin. Dann einfach ins Loch springen der König folgt euch. Wir reden im Sumpf mit ihm. Er ist froh, und wir sollen heute Mitternacht mit ihm ein Fest feiern wie nie zuvor. Wir schlafen also bis Mitternacht und gehen wieder zum König. Nun feiern wir bis zum nächsten Tag. Außerdem haben wir den höchsten Rang Königlicher Bademeister!

Belohnung: 1500 Exp

Verwandlungsmagier

Gift von Turrendril in Faice Raum

Er meint, der Verräter hat gesprochen, und wir sollen nach Tugetso, den Schuldigen finden, also erst mal zu Albert. Wir holen den Aufladestein ab, platzieren ihn wieder und ab nach Tugetso. Wir fragen Genn und er gibt uns eine Liste von Pflanzen, die wir sammeln sollen.

1: Venena findet ihr rechts vom Haus wo der Veräter drin wahr.
2: Fungo findet ihr nach kleinen Treppen links am Baum ein Pilz.
3: Einfach den Weg gefolgt kleine Beere
4: Ebenso
5 Pianta: In der Nähe des Tempels wo die tür einfach so aufgeht.

Nachdem ihr alle habt, werden Steingolems kommen, bis ihr drei getötet habt. Nun zu Genn. Trador hält uns auf. Wir können ihn sagen, was wir machen oder es sein lassen, nun zu Genn. Dieser nimmt die Pflanzen und sagt, wir sollen zum Dorf, herausfinden welcher der Verwandlungsmagier umgebracht wurde. Wir reden mit den zwei Verwandlungsmagiern Per und Dever und bekommen zwei weitere Quests.

Außerdem müssen wir die drei anderen suchen. Dean ist am Steinkreis mit dem Riss, in der Nähe der Goblinmatriachen Höhle. Fore ist direkt außerhalb des Lagers und Askor ist bei dem Haus, wo der Verräter war, nahe Goblinmatriachenhöhle. Askor und Fore geht es gut, allerdings findet ihr, wenn ihr beim Steinkreis ankommt, Deans Leiche, sowie einen Steingolem, den wir töten. Der Steingolem hat einen Brief bei sich, den wir lesen.

Wir gehen eben zurück zu Dever und Per wegen der anderen Quests und danach zu Genn. Der meint, er weiß welche Pflanze Faice vergiftet hat, und wir sollen zu Turendril, alles berichten gehen, also zurück zu den Verwandlungsmagiern im Minental durch den Teleporter. Wir sagen Turendril also Bescheid, und er meint, wir sollen morgen wieder zu ihm kommen.

Belohnung: 500 Exp, 300 Gold, Spruchrolle

Devers Frage von Dever

Wir sollen Dean fragen, ob er nun die Antwort hat. Wir finden seine Leiche am Steinkreis, wir sagen dann Dever, dass wir ihn nicht fragen konnten.

Belohnung: 250 Exp

Paket für Asko von Per

Wir sollen Asko suchen und ihm sagen, dass Per ein Paket für ihn hat. Der ist beim Haus, wo der Verräter war. Wir sagen Bescheid und gehen zurück zu Per.

Belohnung: 250 Exp, 100 Gold

Teleport von Turendril

Wir sollen nochmal nach Tugetso und herausfinden, wer die Golem- Runen geklaut hat, also erst mal zu Albert. Der will uns nicht durchlassen, weil das Portal instabil ist und er nicht will, dass uns was passiert, wie lieb von ihm. Wir sollen in der Nähe des Alter Lagers Furt, suchen, der abgehauen ist. Wir finden Furts Leiche ganz einfach bei der kleinen Insel, wo gerne Lurker sind, wenn ihr von Eingang Minental runtergeht, wo auch die zwei Banditen stehen und dann links auf die kleine Strandinsel.

Wir schauen uns kurz die Leiche an, nehmen alles mit und gehen Albert berichten. Der meint, wir sollen morgen wiederkommen, dann können wir vielleicht den Teleporter benutzen, also bis morgen schlafen und wieder zu Albert. Albert hat das Portal schon aktiviert, gibt uns aber noch einen Stein mit, also durch nach Tugetso.

Wir kommen nun irgendwo anders an. Wir reden mit Setta, und die verweist uns an Buff, weiter unten am Zelt. Buff sagt uns, weiter unten ist ein Teleporter, und wenn wir wollen, können wir ihm fünf Dunkelpilze bringen.

Wir schauen uns den Teleporter an und bekommen einen Tagebucheintrag, nun fragen wir Buff. Wir bekommen Magische Samen und gehen zurück zum Teleporter, das Podest anklicken. Samen verteilen, drücken und dann den Aufladestein. Das Portal ist nun aktiviert.

Wir können leider nicht Bescheid geben. Sie werden es sicherlich schon selbst bemerken. Wir gehen durch das Portal. Wir kommen an in Tugetso und werden direkt von Trador angesprochen. Die anderen zwei kommen auch mit und helfen uns gegen ihn und seine zwei Steingolems. Sobald Trador und die zwei Golems tot sind, nehmt ihr alles was Trador hat und fragt die anderen zwei, ob sie mehr wissen. Die zwei bedanken sich, und ihr könnt etwas auswählen. Nun gehen wir zu Genn. Genn ist froh darüber, dass er tot ist. Er aktiviert uns den Teleporter zurück zum Minental, damit wir Turendril berichten gehen können, also hin da. Wir sagen Turendril, was passiert ist, und ihr könnt euch entscheiden, die Sachen zu behalten oder doch abzugeben.

Belohnung: 500 Exp, 350 Gold

Waldläufer

Wir gehen wieder zum Waldläuferlager. Torgan meint, Wulfgar will mit uns reden.

Der Turm an der See von Wulfgar

Wir sollen zum Nebelturm und dort nach Hinweisen suchen. Ihr klettert einfach die Leiter hoch und redet mit dem Suchenden. Der schläfert euch ein und haut ab. Vergesst den Schlüssel nicht, der in der Nähe oder auf dem ausgestreckten Skelett liegt, ist wichtig. Nun zurück zu Wulfgar. Torgan hält uns aber auf. Wir können nun noch eine Quest annehmen wenn wir ja sagen und mit dem Typ auf dem Beobachtungsposten reden. Geht danach zu Wulfgar.

Belohnung: 150 Exp

Weiche Felle von Turmwache

Wir sollen ein weiches Fell für ihn besorgen. Wir fragen Torgan und gehen danach weiter zu Wulfgar, fragen. Der läuft mit uns zum Kessel und drückt uns einen leeren Eimer in die Hand. Wir sollen Wasser holen. Also gehen wir aus dem Lager geradeaus, bis wir an einem Fluss ankommen. Dort benutzen wir, wenn wir halb drin stehen, den leeren Eimer aus unserem Inventar. Sobald er eine Animation macht, wird er aufgefüllt, und wir können wieder zu Wulfgar. Der will nun noch Wolf oder Wargfell. Das bekommen wir, indem wir Baldur fragen. Er steht am Eingang des Lagers. Wir bekommen automatisch welche, und wieder zu Wulfgar. Nach einem intensiven Gespräch, gehen wir bis morgen schlafen und holen es bei Wulfgar ab. Dann gehen wir zur Turmwache und geben es ihm. Wir bekommen aber noch eine Quest von Cyrco hinterher geschmissen. Wir gehen aber nun erst mal das Fell der Turmwache abgeben.

Belohnung: 150 Exp, 250 Gold

Hilfe für Dragomir 2 von Cyrco

Wir sollen nach Khorinis eilen und zu Dragomirs neuem Lager unter dem Sonnenkreis und ihn vor Angreifern retten. Sobald alle Angreifer tot sind, reden wir mit Dragomir. Danach wieder zu Cyrco Bericht erstatten.

Belohnung: Keine Exp aber eine Beförderung zum Waldläufer dritten Grades, Waldläuferrüstung und Bogen/ Armbrust.

Der seltsame Schlüssel von Wulfgar

Wir sollen zum Stonehenge gehen. Das ist rechts vom Neuen Lager- Eingangstor. Da war Tarrok und hatte den Fokus gesucht, und dort ist eine Truhe, nun öffnen. Dort befindet sich eine Geheimnisvolle Spruchrolle und eine Nachricht und etwas Gold. Nun wieder zu Wulfgar ihn fragen.

Belohnung: 150 Exp

Geheimnissvolle Spruchrolle von Wulfgar

Wir sollen mal Riordian in Jarkendar fragen, ob der was weiß. Der meint, wir sollen mal den Eremiten fragen gut.

Belohnung: 250 Exp

Die Opferschale von Eremit

Erstmal brauchen wir folgende Zutaten: 2 Skelett Knochen, etwas von einer Blutfliege, Stachel oder Flügel halt, oder einen Fliegenpilz, einen Geschwindigkeitstrank und unreines Erz.

Unreines Erz haben wir eh und die anderen Sachen sind leicht zu beschaffen. Geschwindigkeitstank beim Händler kaufen, wenn man kein hat. Nun Riordian fragen, der schickt

uns wieder zu Wulfgar. Wir reden aber erst mal mit Cyrco. Der gibt uns eine Quest. Danach zu Wulfgar, der braucht eine Weile.

Fortsetzung Kapitel 5

Nahkämpfer gesucht von Cyrco

Wir sollen im neuen Lager oder auf dem Großbauernhof ein Nahkämpfer finden: Einen finden wir direkt am Eingang des Lagers. Torgan sagt es uns. Wir reden mit Falin, der meint, er müsse noch ein Paket zu Ferco zu den Verwandlungsmagiern bringen. Wir sagen, wir machen das, damit er uns beitritt. Also zu den Verwandlungsmagiern zu Ferco. Danach zum Großbauernhof, mit Lares reden. Er meint, wir sollen mit Cord reden. Der ist hier auch auf dem Hof. Bisschen rechts bei den Schafen. Wir reden mit ihm und gehen daraufhin zu Hock. Der sitzt am Eingang des Grossbauernhofs herum. Wir sagen ihn Bescheid. Danach zu Cyrco

Belohnung: 250 Exp

Feuerholz für Elsbeth von Elsbeth

Wir sollen ihr einfach 12 Äste bringen. Die könnt ihr entweder unter Bäumen finden oder kaufen bei manchen Händlern.

Belohnung: 100 Exp

Gildenunabhängige Nebenquests

Lehrlingsquests

HARAD

Die Prunkwaffe

Harad erzählt von einer besonderen Waffe, einem Prunkschwert, das er für die Söldner schmieden will, um neue Aufträge zu erhalten. Er benötigt jedoch noch Perlen. Man kann ihm nun entweder 3 Perlen (+ 100 Exp) oder 5 Perlen (+ 150 Exp) geben. Dann schmiedet Harad das Prunkschwert und erklärt es dabei, sodass wir es auch lernen. Sobald er fertig ist, wird es jedoch von Olav konfisziert, woraufhin Harad sehr niedergeschlagen ist. Wir bieten an, ein neues Schwert für ihn zu schmieden und erhalten die Perlen zurück. Man schmiedet jetzt einfach ein Prunkschwert am Amboss (man benötigt 4 glühende Stahl und 3 Perlen) und gibt es Harad. Er lobt uns zwar für die gute Arbeit, ist aber immer noch traurig.

Belohnung: 100 (+ 100 - 150) Exp, Man lernt ein Prunkschwert zu schmieden

BOSPER

Dicke Brummer
(Lehrling bei Bosper)

Bosper hat uns eingewiesen in die Herstellung von Explosionspfeilen. Dafür sollen wir nun 2 Trolle mit diesen Pfeilen erlegen. Für die Pfeilherstellung benötigt ihr Kohle, Schwefel, Salpeter (Salpeter könnt ihr bei Constantino bekommen). Danach beim Alchemietisch Geschosse präperieren und Sprengstoff wählen. Dann benötigt ihr noch Pfeilspitze und Schaft. Es sollte klar sein, wie man diese herstellt. Danach zum Amboss Pfeile herstellen und Explosionpfeile auswählen. Nun gehen wir mit den Explosionspfeilen ausgerüstet 2 Trolle töten und bringen ihre Felle zurück zu Bosper.

Belohnung: 350 Exp, 300 Gold, Explosionspfeile Herstellen lernen

CONSTANTINO

Prägender Abschluss
Er erzählt uns etwas von Permanenten Tränken. Wir brauchen Heilwurzel und Kronstöckel, dann zum Alchemietisch. Wir nehmen spezielle Tränke und Trank des Lebens. Ihr erhitzt das Wasser, dann wichtig: ihr nehmt die Option warten, bis die ersten Blasen kommen. Dann könnt ihr die Flasche verschließen. Nun müsst ihr auf eure Ingame- Zeit schauen. Genau in 3 Tagen zu dieser Stunde sollt ihr beim Alchemietisch die Pflanzenreste entfernen. Danach bei Constantiono abgeben. Er sagt wir sind toll und sollen bald wiederkommen.

Belohnung: 200 Exp, Permanenter Tranke brauen lernen (Leben)

THORBEN

Thorbens Vertretung
Thorben ist fertig mit der Welt und will, dass wir ihn morgen vertreten von 9 bis 12 Uhr, außerdem soll Matheo vorbeikommen, dem wir die Festtische für jeweiles 150 Gold pro Stück verkaufen sollen. Also gehen wir erst mal bis nächsten Morgen und nochmal bis genau 9 Uhr schlafen. Wenn es bei euch eh schon 9 Uhr ist bzw kurz davor, könnt ihr auch versuchen, ob es an dem Tag schon geht, war bei mir so. Ihr stellt euch neben die Werkbank und wartet einfach. Mattheo kommt so 10 Uhr angerannt, denkt dran, 150 Gold ,oder ihr versucht zu feilschen für mehr. Kurz vor 11 Uhr kommt Hanna und gibt euch noch einen Auftrag danach warten wir weiter bis 12 Uhr. Falls ihr die Quest nicht abgeben könnt, einfach nochmal bis mittags schlafen und dann Thorben ansprechen.

Belohnung: + 3 Stärke und Geschicklichkeit, 150 Gold

Mattheo

Nebenaufgabe
Keine Quest nur eine Nebenaufgabe

Es gibt eine Theoriestunde von Matteo. Er erzählt einem über Käuferpreis, Verkäuferpreis, Einkaufspreis. Am Ende muss man dann 3 Fragen von Matteo beantworten. Sind ziemlich einfach. Je nach Antworten bekommt man zwischen 50 und 200 EXP. Handelsgeschick gibt es keines.

Belohnung: zwischen 150 bis 600 Exp

Knallharte Verhandlungen
+ 5 Handelsgeschick

Matteo erzählt uns woher die Waren kommen: einige über den Seeweg vom Festland, einige aus den Umliegenden Gegenden, und einige kommen von den Piraten. Matteo schickt uns zum Strand, an dem auch schon in der "Nacht des Raben" Skip war, und dort soll man Grog/ Rum einkaufen. Er sagt uns, dass wir nun bereit für knallharte Verhandlungspartner sind. Dafür bekommt man 300 Gold den Rest kann man behalten. Je nachdem, wie man feilscht, bekommt man wohl Nachlass.

Man bekommt 600 Exp nach den Verhandlungen mit den Piraten und man hat dreimal die Chance sein Handelsgeschick um jeweils um 2 Punkte zu erhöhen. Nach den Verhandlungen, kehr man zurück zu Mattheo, erhält 1000 Exp und "Den Ring der Verhandlung" der Handelsgeschick erhöht.

Belohnung: 1600 Exp, Ring der Verhandlung, +6 Handelsgeschick

Nebenquests Khorinis

Fortsetzung von Randolphs Pein von Akil

Ab dem dritten Kapitel könnt ihr Randolph beim Steinkreis auf Lobarts Hof wiederfinden.

Tipp: Tötet alle Dämonen in der Umgebung, geben schön Exp.

1: Wir töten ihn nach dem Gespräch

2: Wir versuchen ihn wieder normal zu machen und gehen daher zu Xardas.

Er weiß aber auch nichts Genaues, sondern redet etwas kryptisch. Man kann jetzt aber einen „Heiligen Pfeil“ (Paladinzauber, zu Kaufen z.B bei Martin, dem Lagerverwalter der Miliz in Khorinis im Hafenviertel) auf Randolph wirken. Dann erscheint ein Hoher Dämon, den man töten muss. (2000 Exp!!!!) Dann ist Randolph wieder geheilt und geht zu Akils Hof zurück. Dort bekommt man von Akil nochmal 100g und 400xp, und man kann Randolph später mit nach Irdorath nehmen („Eine Mannschaft für die Reise“)

Egal, welchen Weg man wählt, man kann sich danach noch bei Lobart eine kleine Belohnung abholen. (glaube 50 Gold und 100 Exp aber nicht mehr sicher)

Ergänzung für Kapitel 3

Zuerst versucht man Randolph zu retten, dann geht man zu Xardas. Anschließend geht man wieder zu Randolph und kämpft gegen ihn, aber nicht töten! Wenn er wieder aufsteht, nochmal mit ihm sprechen, und er beschwört 2 Dämonenlords. Diese töten und erst dann den heiligen Pfeil auf ihn wirken. Nun kommt der Hohe Dämon. Somit bekommt man massig Exp.

Von Lobart bekommt man 200 Exp und von Parlaf am Tor nochmal 100 Exp

Belohnung: 600 Exp

Zutritt verschaffen von Erol

(Folge Quest nach „Ein Etwas für die Feuermagier“)

Wir begleiten ihn zu der Ausgrabungstätte der Wassermagier in Khorinis bis zu Lance. Danach bis vor dem Portal zu Cavalorn. Erol ansprechen und gut ist.

Belohnung: 100 Exp, 300 Gold später in der Stadt

Wo ist Vino von Lobart

(Jeder hat Zugang)

Wir sollen herausfinden, wo er ist. Man kann einen der normalen Bauern befragen, von dem man dann die Information bekommt, dass er bei seiner Brauerei ist. Diese befindet sich beim Jäger Nandor, unter dem Sonnenkreis. Er will, dass wir Spinnen töten, die unten in der Höhle hinterm Gitter sind. Danach wieder zu ihm.

Wenn man danach nochmal zurück in die Höhle und durch die Tür geht, kommt man in ein großes Höhlensystem, wo es von (größeren) Spinnen nur so wimmelt. Nimmt man den Weg rechts direkt nach der Tür, findet man recht schnell die Spinnenkönigin. Wenn man diese tötet und zurück zu Vino geht, bekommt man nochmal 200 Exp und den Ring des Alchemisten (man kann kleine Mana- und Heiltränke brauen, ohne das gelernt zu haben, wenn man den Ring trägt)

Belohnung: 200 Exp, Ring des Alchimisten

Der Gestohlene Wacholder von Coragon

Sein Wacholder wurde gestohlen, und wir sollen herausfinden, wer es war. Wir reden mit Meldor, danach Kardif, und dann mit dem Wirt beim Freibierstand. Wir finden heraus, dass sich Ruhkar komisch verhalten hat. Somit gehen wir zu ihm, zur Taverne Tote Harpyie. Wir reden mit Rukhar, und er gibt uns eine Notiz, die wir lesen. Danach zu Kardif, wo man sich entscheiden muss, ob man ihn verpfeift (+ 1 Adanos), ob man ihn laufen lässt (+ 1 Innos und 100 Gold), oder ob man Gold verlangt (+ 1 Beliar und 400 Gold). Wenn man ihn ver-

pfeifen will, geht man danach zu Andre, ansonsten gleich zu Coragon, und man erzählt ihm, dass Rukhar der Schuldige war.

Belohnung: 350 Exp, je nach Auswahl Gesinnungspunkte und Gold, wenn man Coragon auch 40 Wacholder zurückbringt auch noch 3 Spezialbier

Telbors Wehmut von Telbor

Fortsetzung „Auf Akils Hof alle sterben lassen“

Telbor würde gerne zurück zu Akils Hof. Dort sind aber noch die Untoten. Ihr tötet sie und geht wieder zu Telbor. Der ist ein bisschen froh, traut sich aber solange nicht, wie Schattenlord Urnol noch lebt.

Fortsetzung Kapitel 5

Nachdem ihr Schattenlord Urnol getötet habt, redet ihr mit Telbor. Dieser möchte noch ein paar zusätzliche Arbeiter und eine Magd. Wir fragen Onar beim Großbauernhof. Der schickt drei. Also wieder zu Telbor. Nach zwei Tagen bekommt man bei Telbor dann noch eine neue Quest "Hausbesetzung".

Zwischenbelohnung: Gegner Exp, falls nicht schon vorher besiegt

Nebenaufgaben Jharkendar

Der gestrandete Wüstenpirat

(findet man vor der Mine am Ende des Canyons)

Vor der Mine am Ende des Canyons findet man einen Wüstenpiraten. Wenn man ihm Wasser anbietet, erzählt er, dass er gefangen ist und aus dem Canyon fliehen möchte, jedoch Angst vor den Piraten hat. Man kann ihm dann vom alternativen Weg über den Teleporter erzählen. Bringt ihn zum Teleporter im Canyon und er bedankt sich.

Belohnung: Exp, Gold

Plagegeister von Riordian

(nachdem man Argez befreit hat)

Wir gehen von Eremiten den Weg hoch zu Quarhodrons Grab (wo der Troll und die Harpyien hocken) bis zum Opferalter, ansprechen und Geister beruhigen. Für dieses Ritual benötigt man drei Sumpfkrautpflanzen und je eine Schriftrolle „Vergessen“ und „Schlaf“. Danach wieder zu Riordian.

Belohnung: 400 Exp, Steintafeln: Geschick I, Leben I

KEINE OFFIZIELLE AUFGABEN: Teleportsteintafel

Im dritten Kapitel bekommt man von Riordian eine alte Steintafel, mit der man sich in Steinkreisen zu anderen Steinkreisen teleportieren kann (der erste Teleport geht immer

nach Gelato, danach kann man wie beim Teleportobilisk wählen) Benutzt sie und berichtet dann Riordian.

Belohnung: 250 Exp, 250 Gold

NEBENAUFGABEN KHORATA/RELENDEL

Durch Flammen Gift und Blut von Botschek

Fortsetzung für Kapitel 3

Unruhen in Khorata von August

(Aktiviert sich bei August Kapitel 3)

Der Stadthalter ist weg, und wir sollen ein Neuen aussuchen. Zur Auswahl stehen: Wendel, Lukas, Theodorus.

ACHTUNG: Wenn man bei der Diebesgilde oder den Assasinen ist, sollte man nicht Lukas auswählen, da das später zu Problemen führen kann

Wendel: Finden wir, wie immer, durch die Stadt spazierend, manchmal beim Brauer, bei den trainierenden Leuten oder beim Wasserwerk

Lukas: Ist bei seinem Haus, hinter dem Haus des Stadthalters und dann links

Theodorus: Steht bei dem Durchgang zum Hofstaat

Wir reden mit allen und kehren dann zu August zurück, wir entscheiden uns für einen.

1: Theodorus:

Man muss ihn in die Stadt bringen zum Stadthalterhaus. Danach einen Tag schlafen und wieder hin. Er gibt uns dann die Aufgabe, uns oben hinzustellen, auf der Tribüne, beim Marktplatz, um eine Rede zu halten. Lukas gefällt das nicht und wir hauen ihn mal so eben um. Danach gehen wir zum Stadttor und töten die 2 Wachen nach dem Dialog. Dann zurück zur Mine und bei Theodorus abgeben

Belohnung: 800 Exp, Gegner Exp

2: Wendel:

Den finden wir wie immer in der Stadt. Wir reden mit ihm, und er meint, wir brauchen jemanden, der die Buddler repräsentiert. Also auf zur Mine in der Nähe des Bauernhofes. Wir reden mit Roman vor der Mine und bringen ihn zu Wendel ins Stadthalterhaus. Nun beginnt ein Gespräch, versucht einfach, beide Seiten zufrieden zu stellen, dann klappt das schon.

Belohnung: 800 Exp

3: Lukas:

Findet ihr wie immer bei seinem Haus, hinter dem Stadthalterhaus, durch die Holztür und dann links. Lukas meint, wir sollen die Bastarde einfach ausrotten, wenn sie sich nicht ergeben. Wir nehmen also Davon, Friedel und den Henker mit und zur Mine. Davon und Friedel trainieren zusammen in der Nähe des Marktplatzes, und den Henker findet ihr weiter geradeaus, bis zu dem Richterhaus und dann links abbiegen in dem anderen Gebäude. Bei der Mine entfacht einen Kampf, und im Endeffekt töten wir alle. Danach zu Lukas zurück ins Stadthalterhaus.

Belohnung: 800 Exp, Gegner Exp

ANMERKUNG! Es könnte der Befehl fehlen, dass die Begleiter danach einem nicht mehr folgen. Sie folgen nach Abgabe der Aufgabe dem Helden weiterhin.

Das Problem mit den Ratten von Cirio

(Jeder hat Zugriff drauf)

Am Pass nach Khorinis treffen wir auf einen Mann namens Cirio. Wenn wir mit ihm reden, dann erzählt er uns von einer Rattenplage und bittet uns um Hilfe. Wir folgen ihm, und er führt uns zu einem leeren Haus, und es kommen Ratten. Er verwandelt sich selber in eine. Wir töten alle und nehmen den Brief aus Cirios Rattenleiche und lesen diesen. Nun gehen wir einfach den Hang hoch und über die Holzbrücke (in der Nähe vom Harpyienturm). Direkt nach der Brücke links halten und über das Plateau zur Höhle mit den Riesenratten gehen.

Am Ende der Höhle liegt eine Leiche. Brief von ihr lesen. Weiter gehts in Gelato (Eisgebiet) Wir reden in der Taverne mit dem Wirt und danach mit Burl im Hotel. Er gibt uns eine Karte. (wenn ihr sie braucht) Nun geht vom Anfangspunkt Steinkreis zum Gleis, um zur Mine zu fahren oder zu gehen. Schaut genau über die Mine. Dort müssen wir hin. Also gehen wir rechtsrum hoch und dann geradeaus. In Kürze kommt ein Haus mit Riesenratten. Wir töten diese und reden mit Richard und töten diesen auch. Danach gehen wir noch ins Haus und reden mit der Frau. Danach kann man sie im Hotel in Gelato finden und noch eine Folgequest bei ihr machen.

Belohnung: 250 Exp, 100 Gold

Für eine Handvoll Gold von Herek

In der Taverne im Moor wird man von Herek angesprochen, der für 200 Gold eine Information verkaufen will. Nach der Bezahlung erzählt er von einem Abenteurer, der viele Schätze dabei haben soll. Besagten (Zombie) Abenteurer Findet man bei den Hütten vor dem großen Tor. Dieser hat jedoch nichts besonderes dabei und man will Herek zur Rede stellen. Zurück bei der Taverne ist Herek jedoch nicht mehr da, aber man erfährt von Harlok, dass er vor kurzem mit einer Spitzhacke abgehauen ist. Man geht wieder zurück zu den Häusern und findet Herek dort am Buddeln. Man stellt ihn zur Rede und hat dann verschiedene Möglichkeiten. Man kann ihn (mehrmals) verprügeln oder die Sache auf sich

beruhen lassen. Wenn man ihn verprügelt und nach dem Rest des Goldes fragt, bekommt man noch den Hinweis auf einen Lederbeutel auf dem Dach der Ruine, die am weitesten vom Tor entfernt ist (etwas Kletterarbeit ist hier nötig). In diesem findet man dann noch etwas Schmuck und Goldteller.

Belohnung: 300 Exp (+ 200 vom Zombie und 210 von Herek), Schmuckbeutel

Nebenaufgaben Minental

Morastwürmer und Sumpfkrabben von Lee

(Voraussetzung: Den Lurkern keine Ruhe lassen beendet und wahrscheinlich einige Zeit vergangen)

Lee beschwert sich über die Sumpfkrabben und Morastwürmer, die neuerdings in Scharen am See leben.Wir sollen die Jäger in Khorinis fragen, wie man die wegbekommt. Also zu Orlans Taverne und dann zum Jägerlager, wo Dragomir sitzt, mit dem reden wir auch (+ 200 Exp). Es stellt sich heraus, dass es nicht klug war, die Lurker im See auszurotten und man soll wieder welche ansiedeln. Man geht nach Relendel in die Nähe des großen Sees, um 3 Lurkereier zu finden. Wir finden im großen See auch welche, dort, wo die kleine Insel mit dem kaputten Schiff und dem schwarzen Troll ist. Ihr schwimmt einfach von dieser Insel nördlich Richtung Strand und taucht. Ihr seht dann so komische Erzklumpen, und dort ist ein Eingang in eine Höhle. Dort findet ihr 3 Eier.

Nun zurück zum Neuen Lager und wieder dort ablegen, wo man die Eier vorher weggeholt hat. Also in den See durch die erste Hütte, die unter Wasser liegt, durch die Höhle und dann links dort hereinlaufen. Der Char legt die Eier selbst ab. Nun gehen wir schlafen (mehrere Tage). Ihr könnt noch das Krabbelzeug töten, das so am Rand des Sees im Lager herumkriecht. Danach bei Lares abgeben, der darüber froh ist, dass die Viecher weg sind.

Belohnung: 600 Exp (+ 200 von Dragomir), Gold, Elixier des Lebens, Kleinkram

Nebenaufgaben: GELATO EISGEBIET

Den Unschuldigen helfen von Serra

Bedingung: Folgequest von „Nach dem Einsiedler sehen“, müssen zwei Tage vergangen sein

Serra möchte, dass man ihr ein Paket nach Hause trägt. Man folgt einfach den beiden Frauen bis zu ihrem Haus. (+ 50 Exp, 100 Gold). Dort erzählt Serra, dass sie von Alvar belästigt wird, und man soll sein Tagebuch als Beweis holen. Dieses findet man in seinem Haus auf einem Tisch. Man liest es, findet zwar nichts Verdächtiges, aber bringt es trotzdem zu Serra. Weiter geht es dann beim Dorfbewohner, der Thys Gesellschaft leistet. Dieser erzählt, dass Alvar tot sei. Man geht zurück zu Serra, die sich auch sehr verdächtig

verhält. Dann erzählt man Thys von dem Verdacht. Der glaubt aber ohne Beweise nichts, und man soll Alvars Leiche untersuchen.

Diese findet man auf dem Hang etwas nord- östlich des Dorfes. Dann wieder zurück zu Thys (+ 300 Exp). Dort stellt sich heraus, dass der Kristall aus Alvars Rüstung fehlt, und man soll ihn mit Hilfe des Amuletts des suchenden Irrlichts finden. Man geht also vor die Tür und aktiviert das Irrlicht und sagt ihm, es soll „etwas wichtiges“ suchen. Man folgt dem Irrlicht dann bis zu dem Haus mit einem „Knick“ drin, neben dem links viele Holzstapel liegen. Das Irrlicht sollte jetzt hinter den Holzstapeln an der Wand des Hauses hängen bleiben. Falls es schon vorher hängen bleibt, einfach neu anlegen und erneut suchen lassen.

An der Stelle muss man dann ganz nah an die Hauswand, bis der Held sagt „was haben wir denn hier“. Dann kann man ins Haus und dort am Ende hinter dem Fass einen Kristall finden. Damit geht’s zurück zu Thys, wo jedoch schon das halbe Dorf wartet und nicht gut auf uns zu sprechen ist. Man legt erneut das Irrlicht an und kann so beweisen, dass Serra den Kristall gestohlen hat, aber man wird trotzdem aus dem Dorf geschmissen, da die Dorfbewohner nicht auf uns hören wollen. Dort findet man jedoch einen Brief an einem Pfeil, auf dem man liest, dass man zu einer Höhle rechts hinter dem Dorf kommen soll (die Höhle ist direkt unter dem Steinkreis, der Eingang ist südlich).

Dort am Ende findet man ein Buch auf dem Boden, „Macht des Eriskultes“. Dieses muss man insgesamt 4 mal lesen und erfährt darüber von dem Hexenkult, dem offensichtlich auch Serra und Malfama angehören. Außerdem bekommt man am Ende + 10 Handelsgeschick und erfährt von einem Tränenkristall, der die Macht der Hexen brechen kann. Den Kristall findet man in einer Höhle nordwestlich des Steinkreises. Man geht vom Steinkreis aus strikt geradeaus bis zu den abgebrochenen Schienen, folgt ihnen den Berg herunter und sollte dann links in der Felswand eine kleine Öffnung sehen. Dort ist der Tränenkristall am Ende auf dem Boden.

Sobald man ihn aufgehoben hat, spawnt eine Hexe, die jedoch von einem Unbekannten getötet wird (+ 250 Exp). Man läuft jedoch kurzzeitig wie ein Zombie. Jetzt geht zurück ins Dorf zu Thys und stellt die Hexen zur Rede. Diese wollen sich wehren, aber der Unbekannte ist erneut zur Stelle und tötet beide. Es stellt sich heraus, dass es Alvar ist, der seinen Tod nur vorgetäuscht hat. Mit dem abschließenden Gespräch bei Thys endet die Quest. Im Inventar von Serra findet man noch einen Brief, der auf das Versteck der Hexe Griselda hindeutet.

Belohnung: 500 Exp (+ 50 von Serra, + 300 von Thys, + 250 von Unbekannter), 100 Gold von Serra

Ein sicheres Geleit von Frau

(Folgequest von das "Problem mit den Ratten")

Nachdem man die Frau von dem Rattenmenschen Richard gerettet hat, findet man sie im Hotel in Gelato. Sie erzählt, dass sie gerne wieder zurück nach Relendel möchte, sich

aber alleine nicht zum Steinkreis traut. Man eskortiert sie einfach hin, auf dem Weg passiert nichts weiter aufregendes. Dort bedankt sie sich und sagt, dass man sie mal in Khorata besuchen soll, womit die Quest offiziell endet. Danach erscheinen jedoch noch 3 Ausgestoßene, die etwas Brot und Wasser haben wollen. Man kann es ihnen entweder geben (+ 200 Exp), oder sie (mit den anderen beiden Optionen) bekämpfen. In Khorata im Wohnviertel findet man die Frau dann in einem Haus auf der rechten Seite. Als Dank bekommt man noch einen Ring.

Belohnung: 150 Exp (+ evtl 200 von Ausgestoßener, + evtl Gegner Exp,) 100 Gold, Ring

Kapitel 4

Hauptaufgaben und zugehörige Nebenaufgaben

Uriziel von Xardas

Xardas meint, wir sollen Uriziel holen, das sei die letzte Hoffnung. Wir gehen also zur Orkstadt, betätigen den Hebel, der links vom Gittertor ist und gehen rein. Dort treffen wir einen untoten Orkschamanen. Wir reden mit ihm und töten ihn dann. Nun bekommen wir Bruchstücke von Uriziel und gehen zurück zu Xardas, er will daraufhin den Rat der Magier einberufen (Quest "Rat der Magier"). Dort erfährt man, dass Uriziel wieder repariert werden soll und dass man dafür die 3 Götterwaffen braucht.

Xardas will danach nochmal unter vier Augen mit uns reden, also gehen wir ihm nach und reden nochmal mit ihm. Es startet die Quest "Dämonisch". Die Klaue Beliars hat man ja schon, und außerdem können wir den Heiligen Hammer schon von Xardas bekommen, wenn ihr diesen damals für die Schwarzmagier geklaut habt. Ansonsten holt man ihn aus dem Kloster.

Danach reden wir mit Saturas, der meint, die letzte Götterwaffe sollte sich in Jarkendar befinden, also gehen wir dahin. Danach geht ihr in Jarkendar zur Echsenstadt und macht, wenn man die Echsen im 2. Kapitel hat leben lassen, von Albi die Quest "Die Schlacht der Echsen", um Zugang zum oberen Bereich der Stadt zu erhalten. Ihr geht dann vor die Tempeltür, und es taucht ein Mutantengolem auf. Ihr besiegt ihn fast, dann kommt so eine Szene, in den ihr kurz gefreezt werdet. Nach dieser Szene müsst ihr dafür sorgen, dass der Golem gegen die Tür rennt. Dann geht diese auf, und danach könnt ihr ihn killen.

Wir rennen durch bis zu den Schaltern auf der linken Seite. Dort drücken wir Erbauer (3 Leute) Fallen (Stachelding) Sonne (Kreisding), die Tür geht auf, wir können weiter. Ihr kommt in einen Raum mit ein paar Steinwächtern und vielen Türrahmen. Ihr nehmt vom Eingang des Raumes aus gesehen die Tür ganz rechts und kommt zu solchen Steinplatten im Boden. Einige von denen sind Falltüren. Welche scheint jedoch zufällig zu sein. Entweder ist man schnell und überspringt (mit Akrobatik) die Fallen, oder man geht ganz langsam (mit Shift) und tastet sich langsam vor. (Wenn man es nicht verpasst hat, hat man zu diesem Zeitpunkt von Lester 5 Spruchrollen „Hasen herbei rufen“ erhalten)

Jetzt steht ihr vor 3 Steintüren. Die rechte und linke könnt ihr andrücken. Ihr macht da alles platt drin und raubt die Truhen aus bzw. die Adanosstabstücke mitnehmen neben den Truhen. Danach könnt ihr durch die Mitte. Nun müsst ihr durch den Stachelraum. Schießt einfach einen Pfeil/Bolzen durch oder beschwört eine Kreatur, die da drin steht. Die Tür wird zugehen, und alles wird weggestachelt, danach könnt ihr durch. Wir laufen weiter durch den Tempel, bis wir Argez treffen.

Wir reden mit ihm, und danach können wir den Stab wieder heilpuzzeln. Das solltet ihr selbst schaffen. Fangt einfach von unten an, dann ist es einfach. Er bietet euch noch 2 Va-

rianten an, wie ihr den Stab haben wollt. Nach paar Sekunden ist er mit Magiekleben fertig, und wir können durch die vordere Steintür, den Schalter drücken und rauskommen. Wir haben nun alle 3 Götterwaffen und können zurück zu Xardas. Sobald man ihm berichtet, dass man alle 3 Götterwaffen hat, startet Kapitel 5.

Rat der Magier von Xardas

Xardas will sich mit den anderen Gildenanführern beraten und ruft den Rat der Magier ein. Man bekommt einen Ring, den man benutzen kann, sobald man den höchsten Rang seiner Gilde inne hat. Legt man den Ring an, wird man in den Klosterkeller zum Rat teleportiert und kann dort mit Xardas reden.

Belohnung: /

Die Schlacht der Echsen von Albi

Wir sollen erst mal für jeden Schwarzen Krieger einen Sumpfhaizahn besorgen, und dann noch was von einem Sumpfcrawler. Am besten lernt ihr Sumpfhaizähne nehmen und tötet einfach 2 Sumpfhaie. Ihr braucht nämlich fünf. Tarrok in der Bergfestung bringt es z.b bei. Dann verteilt ihr an alle Schwarzen Echsen die Sumpfhaizähne. Drei sind im Lager einer vor dem Lager, eine Torwache vor dem Eingang des Sumpfes bei den Palisaden.

Nun gehen wir noch, wenn ihr aus dem Echsen Lager raus kommt, nach rechts und dann quasi einfach nördlich bleiben. Ihr solltet dann eine Echse sehen, die eine Höhle bewacht, wir können einfach durch. Wir töten den Sumpfcrawler und nehmen seine Wirbelsäule mit. Wir reden mit Albi, und er möchte uns nachts bei seiner Hütte zum Anwärter machen. Wir reden nochmal mit ihm, und er gibt uns einen Kriegerdolch. Diesen müsst ihr aber nicht benutzen, er ist eh nutzlos.

Dann kämpft ihr euch durch den südlichen Sumpf, einfach von der Fokusplattform geradeaus zum Tempel, und öffnet die Tür. Dann wartet ihr kurz, bis ihr einen Tagebucheintrag bekommt. Nun zurück in die Echsenstadt und dort alle Golems töten. Vorne am Anfang sind welche, und am Anfang des Echsenlagers. Vorsicht, ist eine Golemgroßfamilie. Danach könnt ihr bei Albi abgeben. Ihr dürft nun in den Oberen Bereich.

Belohnung: 1000 Exp, Zugang zum Oberen Bereich der Echsenstadt

Dämonisch von Xardas

Urnol ist wohl in Khorinis und verdirbt die Stadt, man soll ihn aufhalten. Die Quest besteht aus 4 „Ebenen“, die man am besten auch in dieser Reihenfolge abarbeitet, damit die Chance auf Bugs minimiert wird.

1. Informationen sammeln:

Man verschafft sich erst mal einen Überblick und redet mit Leuten bei den genannten Stellen. Informationen bekommt man:

- im Kloster von Milten, Babo, Uthar, Opolos (u.A. wie man Klosterwein herstellt)

- in Khorinis von Diego, Kardif, Coragon, der Wache am Osttor, Brian vor der Teleporthöhle nahe des Osttores (er erzählt von Rupert, **ZU DIESEM ABER NOCH NICHT GEHEN!!!**), den untoten Paladinen im kleinen Wald nahe der Stadtmauer vor Wilfrieds Höhle, Tengron im Gefängnis

- in Orlans Taverne von Orlan und evtl ein paar anderen

- Auf Sekobs Bauernhof von Sekob und seiner Frau Rosi sowie Bronko

- Auf Onars Hof von Lares, Gorn, Thekla, und dann zu der durchbohrten Leiche bei dem kleinen verlassenen Jägerlager nördlich des Hofes und zu Pepe, der zum Jägerlager von Grom geflohen ist.

Wenn man genug Informationen gesammelt hat, kann man das Xardas berichten und bekommt von ihm geweihtes Wasser, das Wissen, wie man Heilung von Besessenheit herstellt, und den Auftrag, die Kneipen zu säubern.

2. Kneipen Säubern:

Man stellt Heilung der Besessenheit am Alchemietisch her (mit geweihtem Wasser und Feldknöterich) oder besorgt sich genug Klosterwein, und muss dann die drei Tavernen von Coragon, Orlan und bei Thekla säubern. Von Coragon bekommt man den Auftrag, Fleisch von Baltram zu holen, das macht man und geht damit an einen Alchemietisch und versetzt das Fleisch mit dem Trank oder gibt Klosterwein dazu. Dann bringt man es zu Coragon, woraufhin viele Leute in die Kneipe kommenund geheilt werden, und geht zu Vatras,.der danach kommt und einen Dialog hat. Dann sollte man einen Tagebucheintrag haben, dass in der Stadt alles in Ordnung ist.

Bei Orlan erzählt dieser, dass er ein Bierfass von oben holen muss. Man geht nach oben in den letzten Raum und klickt das Bierfass an und macht Klosterwein oder Heilung von Besessenheit hinein. Wieder bei Orlan startet auch hier die Szene, wo die Leute kommen und geheilt werden. Dann noch ein Dialog mit Orlan, und auch hier sollte der Tagebucheintrag kommen.

Zum Schluss zu Thekla, der kann man direkt Klosterwein oder den Trank geben, und sie macht es ins Essen. Gleiches Spiel, Leute kommen, werden geheilt, Dialog, Tagebucheintrag. Danach zurück zu Xardas.

3. Seelenpeiniger- Lager vernichten:

Xardas erzählt, dass die Seelenpeiniger noch immer da draußen sind, und man bekommt den Tipp, dass diese nur mit einem Lichtzauber verletzt werden können. (entsprechende Runen findet man bei den Untoten Paladinen im Wald bei der Stadtmauer, oder man kauft sich Spruchrollen, oder man verwendet den Ring von Urs, den man Ferco bringen sollte (Ferco umhauen). Wenn Licht aktiv ist, nehmen die Seelenpeiniger automatisch Schaden, und man muss nur überleben, bis sie tot sind. Es gibt drei Lager der Seelenpeiniger, und

man muss nachts dorthin, damit diese erscheinen. Wenn alle Seelenpeiniger eines Lagers tot sind, sollte man einen Tagebucheintrag erhalten, dass das Lager vernichtet ist.

Ein Lager ist in der Goblinhöhle am See zwischen Orlans Taverne und Onars Hof. Das zweite Lager findet man, wenn man mit Rupert in Khorinis spricht und ihm nachts folgt. Das dritte Lager ist in der nähe des verlassenen Jägerlagers bei Onars Hof, wo man den toten Söldner gefunden hat. Beim letzten Lager ist außerdem ein Zombie dabei, den man UNBEDINGT ausrauben und den Zettel lesen muss.

4. Urnol enttarnen:

Auf dem Zettel steht der Schuldige, der Bürger zu den Seelenpenigern lockt. Wer das ist, kann wohl variieren, aber oft scheint es Till zu sein. Man trifft ihn in Kardiffs Taverne, wo man jedoch sofort eingeschläfert wird und der Schuldige abhaut. Wenn man raus geht, spricht Diego einen an und sagt, in welche Richtung der Täter geflüchtet ist. Man findet ihn dann in der Höhle ganz am Ende des Wegs rechts im Wald vor dem Südtor von Khorinis (wo das Seelenpeinigerlager von Rupert war). Dort in der Höhle redet der Schuldige mit einer Frau, die sich jedoch als Urnol zu erkennen gibt und den Schuldigen tötet.

Daraufhin spricht man mit Urnol, und er sieht ein, dass seine Pläne durchkreuzt sind, und verschwindet ins Minental. Dann kann man bei Xardas abgeben.

Belohnung: 400 Exp + viele Exp zwischendurch an vielen Stellen

Hauptgilden

Feuermagier

Patherion von Pyrokar Fortsetzung

Talamon sagt uns nun in Kapitel 4, wir sollen wieder nach Patherion gehen. Sobald ihr die Quest Hexenkönigin beendet habt, seit ihr auch mit der Quest fertig, weil ihr die Tränen Innos bekommt.

Belohnung: 1000 Exp oder nichts,wenn beide Quests gleichzeitig fertig sind.

Auren und Kristalle von Velario

Wir sollen 20 Bergkristalle und 10 Kristallminecrawlerzangen ihn bringen.

Anmerkung: Die Kristallcrawler spawnen nicht nach, deswegen muss man sich die Dinger cheaten mit insert itat_crawlerkristall. Es gibt jedoch noch Kristallminencrawler in der neuen Höhle in Khorinis, die über Vinos Schwarzbrennerei zu erreichen ist. Es gibt dort zwei versteckte Bereiche, in denen man Kristallcrawler findet. Sobald ihr beides habt, geht zurück zu Velario. Wir reden mit ihm und kommen in drei Tagen wieder, ist fertig und gibt uns die Spruchrollen.

Belohnung: 150 Exp, Spruchrollen

Hexenjagd von Garan

Wir sollen uns der Truppe am Hof anschließen und die fünf Hexenlager zerstören. Wir reden mit dem Hauptmann und töten alle Hexen, bis der Counter auf 0 ist.

Hinweis: Besser ihr benutzt nicht die Feueraura, die buggt irgendwie und ist dann permanent da. Dann schadet sie allen in eurer Umgebung.

Es gibt mehr Hexen als der Counter anzeigt, ist aber nicht schlimm, wenn ihr zu viele tötet, sobald der Counter auf 0 ist, könnt ihr bei Garan abgeben. Ist auch egal wenn alle im Trupp sterben.

Belohnung: Hexenkill Exp

Hexenkönigin von Garan

Wir sollen nun noch die Hexenkönigin töten. Diese befindet sich hier auf der Insel beim Turm, wird aber gut bewacht. Ihr geht einfach geradeaus aus dem Lager zum Turm, wir drücken die Tür an, sie geht aber nicht auf. Also zurück zu Garan, der geht dann mit uns dahin. Er sagt was und wir gehen nach oben, die Hexenkönigin suchen mit ihm. Wir finden sie auf dem Dach, nach einigen Ereignissen stirbt die Hexenkönigin und wir werden zurück teleportiert zum Kloster. Dort reden wir mit Garan und fertig wir bekommen die Tränen Innos noch.

Belohnung: 1000 Exp, Tränen Innos

Miliz

Nichts

Schwarzmagier

Rüstungsverbesserung von Eduard (Schwarzer Krieger) oder Myxir (Schwarzmagier)

Diesmal benötigt man zur Rüstungsverbesserung das Fell eines Nachtmahrs. Einen solchen findet man in der Nähe der Ausgrabungsstätte der Wassermagier in Khorinis, auf dem Felshügel, wo im Original der Magische Golem zu finden ist und in Xeres ein junger Troll stand. VORSICHT: wenn man den Nachtmahr getötet hat, spawnt ein Nachtmahrskelett direkt hinter euch am Weg. Das Fell bringt man dann zu Eduard/Myxir, von dem man dann die verbesserte Rüstung bekommt.

Belohnung: Verbesserte Rüstung der Schwarzen Krieger/Schwarzmagierrobe

Die Suche von Myxir

(Schwarzer Krieger oder Schwarzmagier sein)

Nachdem man von Xardas am Anfang des 4. Kapitels zu Myxir geschickt wird, bekommt man von diesem den Auftrag, ihm ein Amulett zu bringen. Ignaz soll dieses besitzen. Die-

ser erzählt jedoch, dass ihm das Amulett von einer Gruppe merkwürdiger Novizen gestohlen wurde, und stirbt. Die besagten untoten Novizen findet man am Sonnenkreis. Einer der Novizen erzählt etwas von der Garde Innos und dem Untergang Beliars. Man tötet alle drei und nimmt das Amulett mit. Dieses bringt man dann zu Myxir, der sehr beunruhigt über die Ereignisse ist und uns sofort zu Xardas schickt.

Belohnung: keine exp (nur die der untoten Novizen), +1 Beliar Gesinnung

Die Garde Innos von Myxir

Das ist die Hauptquest der Schwarzmagier-Gildenstory, und man löst sie über mehrere Unter-und Folgequests. Die Garde Innos ist das Gegenstück der Garde Beliars, die man im Zuge der "Axt des Untergangs"- Questreihe vernichtet hat. Die Gildenstory dreht sich um die Vernichtung dieser bzw. der Suche nach dem Schwert Innos, dem Gegenstück der Axt des Untergangs.

Nach der Quest "die Suche" wird man von Myxir zu Xardas geschickt, um ihm Bericht zu erstatten.

HINWEIS: das "Xardas berichten" ist KEINE normale Gesprächsoption, sondern es triggert eine Art Sequenz, in der Xardas mit dem Helden spricht. Damit diese triggert, muss man jedoch an der richtigen Position sein. Diese ist etwas unglücklich (man triggert sie nicht, wenn man genau geradeaus auf Xardas zu läuft). Man muss sich von der Tür aus etwas rechts halten. Lauft einfach genau auf der roten (äußersten) Linie des Symbols auf dem Boden rechts herum zu Xardas. dann sollte die Sequenz triggern.

WICHTIG: während der Sequenz NICHTS klicken bzw. versuchen irgendwas abzukürzen oder sonst irgendwas zu machen. Das funktioniert alles automatisch, bis man zur Beliarfestung teleportiert wird. Wenn man etwas klickt oder versucht, irgendwas zu tun, kann das Spiel buggen, und man muss per Taskmanager beenden.

In der Beliarfestung angekommen startet dann automatisch die Quest "die Belagerung". Am Ende dieser Questreihe trifft man den ersten Gardisten Argibast, von dem man erfährt, dass die Garde auf der Suche nach dem Schwert Innos ist. Sobald man Xardas davon berichtet, startet bei ihm die Quest "Das Schwert Innos", während derer man die restlichen Gardisten findet. Die Quest endet automatisch, sobald man Bshydyal gegen Ende der Quest "Das Schwert Innos" trifft.

Belohnung: keine eigene

Die Belagerung (automatisch)

(Unterquest von die Garde Innos)

Man wird von Xardas zur Beliarfestung teleportiert, wo bereits einige Untote Novizen und Magier im Kampf mit den Beliaranhängern sind. Man tötet alle und redet dann mit Raven. (Achtung: Manchmal werden ein paar der Gegner in den Gängen rechts und links gespawnt, man muss sie alle töten, um die Gesprächsoption bei Raven zu bekommen, zur

Not wegteleportieren und wieder zurück, um die Positon zurückzusetzen) Raven will die Belagerung durchbrechen und einen Gegenangriff starten, dafür sollen aber noch Vorbereitungen getroffen werden. Man soll mit allen wichtigen Leuten reden und muss deren Aufgaben erfüllen:

- Neue Waffen von Scar
- Trollhauer von Eduard
- Der zerstörte Beliarschrein von Fahim
- Mörder in der Nacht von Abdi
- Durchbruch von Gomez

Wenn man diese Aufgaben alle erledigt hat, geht man zurück zu Raven. Dann endet die Quest und man bekommt die Folgequest "Hilfe der Söldner".

Belohnung: 800 exp , + 1 Beliargesinnungspunkt

Neue Waffen von Scar

(Unterquest von die Belagerung)

Scar erzählt, dass beim Angriff fast alle Waffen verbraucht worden sind, und man soll ihm den Bauplan für Kampfstäbe aus Stahl aus der geheimen Bibliothek bringen. Der Plan ist in einer Truhe im 3. Stock des Rundgangs. Dorthin kommt man über den Gang, der auch zum ersten Stock führt, allerdings ist hier zunächst eine Wand im Weg, die aber durch Betätigung eines Schalters im 2.Stock (erreichbar über den Rundgang im ersten Stock) verschwindet. Die Truhe ist aber zunächst magisch verschlossen. Man geht wieder zurück zu Scar, von dem man erfährt, dass man einen Magischen Dietrich brauch. Gomez soll sich mit so etwas auskennen. Man redet also mit Gomez, von dem man weiter zu Eduard geschickt wird, der diesen herstellen soll. Eduard braucht 2 Rohstahl und eine alte Münze. Gebt im die Sachen (+100 Exp) und holt den Dietrich am nächsten Tag ab. Dann wieder zu Gomez, der den Dietrich noch auflädt (+ 250 Exp) und dann kann man die Truhe in der Bibliothek öffnen. Bringt die Baupläne dann zurück zu Scar und beendet die Quest. Danach sollte man nochmal zu Eduard gehen, um die Quest Trollhauer zu bekommen.

Belohnung: 800 Exp (+ 350 von Eduard und Gomez), 1 Beliarsgesinnungspunkt, 1000 Gold

Trollhauer von Eduard

(Unterquest von die Belagerung, Folgequest von Neue Waffen)

Eduard wurde mit der Herstellung der neuen Kampfstäbe beauftragt, ihm fehlen aber noch vier Trollhauer. Es soll wohl welche in einem verlassenen Jägerlager geben, man kann aber auch einfach so welche besorgen (z.B bei diversen Händlern oder von Trollen abnehmen) Die bringt man ihm dann und die Quest ist abgeschlossen.

Belohnung: 300 Exp , 1 Beliarsgesinnungspunkt, 200 Gold

Der zerstörte Beliarschrein von Fahim

(Unterquest von die Belagerung)

Fahim erzählt, dass der Beliarschrein seine Kraft verloren hat und man sich nicht mehr teleportieren kann. Zum Wiederaufladen benötigt man einen Schwarzen Stein, den man unten in der Bibliothek in der rechten Hand der Golem Statue findet. Diesen bringt man Fahim (+ 200 Exp), der jedoch bemerkt, dass der Stein nicht aufgeladen ist und uns zu Eduard schickt. Dieser benötigt zum Aufladen jedoch schwarzes Erz. Das soll man bei Raven besorgen. Raven möchte dann zwei normale Erzbrocken (+ 150 Exp), und man kann sich am nächsten Tag sogar vier schwarzes Erz abholen.

Diese bringt man zu Eduard (+ 200 Exp) von dem man sich dann wiederrum am nächsten Tag den aufgeladenen Stein abholt. (Man kann Eduard danach auch das schwarze Erz wieder abkaufen). Mit dem Stein geht man zunächst nochmal zu Fahim (+ 100 Exp) und dann zum Beliarschrein in der Kapelle und lädt ihn wieder auf. Zum Schluss noch die Quest bei Fahim beenden.

Belohnung: 700 Exp (+ 300 von Fahim, + 150 von Raven, + 200 von Eduard), + 1 Beliar Gesinnungspunkt, 1000 Gold, 2 (oder 4, wenn man von Eduard zurückkauft) Schwarzes Erz

Mörder in der Nacht von Abdi

(Unterquest von die Belagerung)

Abdi erzählt von rätselhaften Morden, die nachts in der Festung geschehen. Man soll diese aufklären und den Schuldigen töten. Man spricht mit Scar und Eduard und erfährt, dass ein Dämon für die Morde verantwortlich sein muss. Dies berichtet man Raven, der vermutet, dass einer der Beliaranhänger besessen ist. Man soll ihm nachts auflauern. Um 01.00 Uhr nachts erscheint dann der besessene Novize auf dem Hof, ca. an Ravens Position. Diesen spricht man an und tötet ihn, nachdem er sich Verwandelt hat. Danach berichtet man Abdi.

Belohnung: 1000 Exp (+ 600 vom Dämon), 1 Beliarsgesinnungspunkt, Rune leichte Wunden heilen

Durchbruch von Gomez

(Unterquest von die Belagerung)

Gomez möchte, dass man alle Untoten Novizen und Magier im Wald vor der Beliarfestung tötet. Das sind insgesamt vier Gruppen (wenn man sich im Wald eher links hält, bzw. den gleichen Weg geht, den man bei Gomez Jagdausflug gegangen ist, findet man alle). Die letzte, etwas größere Gruppe, ist hinter dem Wald, am Anfang des Weges, der zur Freien Mine herunterführt. Hat man alle getötet, kann man die Quest bei Gomez abgeben.

Achtung: Im Wald scheint es starke Performance- Probleme zu geben. Es ist nicht ungewöhnlich, wenn man öfter mal ein Standbild bekommt.

Belohnung: 600 Exp (+ Exp der Gegner), 1 Beliargesinnungspunkt

Hilfe der Söldner von Raven

(Unterquest von "die Garde Innos", Folgequest von "die Belagerung")

Raven möchte die Armee der Garde auf dem Platz unterhalb der Freien Mine angreifen. Es sind aber zu viele für die Beliaranhänger alleine und man soll die Söldner um Hilfe bitten. Man geht durch den Wald zur Freien Mine, wo man den Drachenjäger Bullco trifft. Dieser verlangt jedoch 10.000 Gold, als Vertrauensbeweis. Man geht zu Raven zurück, der das Gold widerwillig herausrückt. Das bringt man dann wieder zu Bullco (+ 250 Exp), der daraufhin die Unterstützung der Söldner zusagt. Das berichtet man dann wieder Raven, woraufhin die Quest endet. Danach wird man automatisch zum Schlachtfeld teleportiert und rennt nach einer Dialogsequenz automatisch zu Argibast, dem ersten Gardisten der Garde Innos. Diesen tötet man und geht danach zu Raven auf dem Schlachtfeld zurück, wo die Untoten Novizen und Magier bereits besiegt wurden (+ 1000 Exp) und man wird weiter zu Xardas geschickt bei dem dann die Quest "Das Schwert Innos" startet (+ 250 Exp).

Belohnung: 250 Exp (+ 250 Exp von Bullco, + 1000 Exp von Raven, + 250 Exp von Xardas) , + 1 Beliarsgesinnungspunkt

Das Schwert Innos von Xardas

(Unterquest von "die Garde Innos", Folgequest von "Hilfe der Söldner")

Xardas ist sehr beunruhigt über die Pläne der Garde Innos und erzählt von dem Schwert Innos, dem Gegenstück zur Axt des Untergangs. Man soll dieses unbedingt finden, bevor die Garde es hat. Es gibt jedoch keine Informationen über den Fundort, nur Indizien die nach Jharkendar verweisen. Man geht also zur Ausgrabungsstätte der Wassermagier in Khorinis, wo bereits ein Kampf der Wasserkrieger gegen untote Novizen und Magier stattfindet. Man bekommt dort die Quests "Rette die Adanosanbeter" und "Zugang zum Tempel" von Riordian. Nach Abschluss dieser geht man in den Tempel zum Portalraum, wo man den zweiten Gardisten Danae findet. Diesen tötet man und geht durch das Portal nach Jharkendar. Dort trifft man auf die dritte Gardistin Josephina, die jedoch unterblich zu sein scheint und uns besiegt. Vor dem tödlichen Schlag, wird man aber von Myxir gerettet und ins Piratenlager teleportiert.

Achtung: Der Trigger scheint etwas buggy zu sein, man muss HINTER Josephina stehen, also in der Tür zum nächsten Raum, damit man teleportiert wird.

Von Myxir erfährt man dann, dass die Garde Jharkendar besetzt hat (neue Quest "Befreiung"), dass man eine spezielle Waffe benötigt, um die Rüstungen der Gardisten zu durchdringen (neue Quest "Beliars Dolch"), und dass man mehr Informationen über das

Schwert Innos wohl in der Bibliothek der Erbauer im Canyon findet. Zunächst muss man aber "Befreiung" abschließen, da man bis dahin noch im Lager gefangen ist.

Wenn man dies Getan hat, geht man zur Bibliothek in den Canyon und durch den rechten Gang. Dort steht Josephina, die jedoch nur sagt, dass sie das Schwert bald besitzen werde und sich wegteleportiert. Man geht bis ganz nach unten und liest dort das Pult. Dort steht in einem Rätsel der Weg zum Fundort des Schwertes beschrieben. Der beschriebene Ort ist eine Teleporterplattform vor dem Eingang zum Tempel Adanos im Oberen Teil der Echsenstadt.

ACHTUNG: Wenn man im zweiten Kapitel den friedlichen Weg bei den Echsen gewählt hat, dann kommt man "offiziell" noch nicht in den oberen Teil, weil die Quests bei Albi, nach denen man freien Zugang bekommt, erst später im Laufe der Hauptquest freigeschaltet werden. Man muss sie also entweder doch töten, sich zu der Portalplattform cheaten oder "einigermaßen legal" verwandelt als Hase oder Schaf an den Wachen vorbei laufen.

Man kann mit der Plattform dort "reden" (ist ein unsichtbarer npc), und hat dann die Dialogoptionen, wie im Rätsel beschrieben, jeweils einen Erzbrocken und ein geweihtes Wasser dort abzulegen. Dann muss man noch einen "Blitz" Zauber (z.B über eine Schriftrolle) auf die Plattform wirken.

Achtung: Es muss tatsächlich "Blitz" sein, Blitzschlag oder Kugelblitz o.a funktionieren nicht.

Daraufhin öffnet sich das Portal, aber nur sehr kurz. Man geht dann zu Saturas und fragt ihn um Hilfe. Dieser stellt dann eine "modifizierter Blitz"- Schriftrolle her. Man muss nach dem Dialog entweder speichern und neu laden oder einen Weltwechsel durchführen, damit man die Schriftrolle von Saturas bekommt. Diesen modifizierten Blitz wirkt man dann auf die Plattform und dann kann man den Teleporter endlich benutzen. Man kommt in eine große Halle, an deren Ende man eine Truhe, die tote Josephina und den Anführer des Blutkultes Bshydal findet.Im folgenden Dialog erfährt man, dass der Blutkult die Garde nur benutzt hat, um an das Schwert zu kommen.

Egal welche Dialogoption man nimmt (die zweite ist recht lustig), Bshydal geht zur Truhe um das Schwert zu holen, es ist jedoch nicht da. Er gibt uns die Schuld und greift mit zwei neu gespawnten Blutgolems an. Man tötet alle drei und geht selbst an die Truhe, wo man das Wasser des Lebens und eine Teleportspruchrolle findet. Danach lebt Bshydal jedoch plötzlich wieder, da er die Kräfte der Garde übernommen hat, und man darf gegen eine riesige Version von ihm kämpfen. Glücklicherweise bekommt man Hilfe von zwei ebenso riesigen Steinwächtern, die ihn kurzerhand umhauen.

Danach wollen sie uns leider auch ans Leder, deshalb teleportiert man sich schnell mit der gefundenen Spruchrolle wieder aus dem Tempel (die Steinwächter sind so groß, dass sie euch nicht angreifen können, wenn sie direkt vor euch stehen). Man landet im Portaltempel der Wassermagier, und am Teleportermittelpunkt wartet bereits Xardas auf uns (+ 800

Exp). Es stellt sich heraus, dass er wusste, dass das Schwert nicht in dem Tempel war und das Ganze eine von ihm gelegte falsche Fährte für die Blutkultanhänger war. Das echte Schwert sei gut versteckt und man wird es leider nie selbst bekommen. Als Entschädigung bekommt man aber 1000 Gold und den Ring Beliars Bosheit, (bewirkt wenn man ihn trägt, dass man Gegnern im Kampf Blutungen zufügen kann (wird durch einen Bluttropfen unterhalb der Lebensleiste angezeigt), wodurch sie, ähnlich wie bei Gift, durchgehend Schaden bekommen) und man kann sich in den höchsten Gildenrang befördern lassen.

Bevor man das jedoch tut, stattet man den Piraten nochmal einen Besuch ab und redet mit Greg. Dort haben sich alle versammelt, um Alligator Jack zu beerdigen. Man hat aber ja glücklicherweise das Wasser des Lebens im Tempel gefunden, und kann damit Alligator Jack wiederbeleben (+ 2000 Exp). Daraufhin endet die Quest und man bekommt von Greg noch 1000 Gold. Es folgt ein angedeutetes Fest und man wacht am nächsten Tag an der gleichen Stelle ausgeruht auf (NPC Reset). Dann geht man nochmal zu Greg der wieder vor seiner Hütte sitzt und bekommt als Dank nochmal 2000 Exp und den Hut des Piraten Blackbeard (+ 6 auf Geschick und Stärke).

Danach ist das Piratenlager wieder im normalen Zustand, und falls man sich den Piraten angeschlossen hatte, kann man ab diesem Punkt auch mit der Quest "Schatzsuche" weitermachen. Dann lässt man sich noch zum Dämonenritter bzw. Dämonenbeschwörer befördern (+ 5 Beliargesinnung, 400 Exp, Höchste Rüstung), woraufhin es bei Xardas auch endlich mit der Hauptquest "Rat der Magier" weitergeht.

Belohnung: 800 Exp von Xardas, 2 x 2000 Exp von Greg, 400 Exp für Beförderung, (+ Gegner Exp), + 5 Beliargesinnungspunkte, 1000 Gold von Xardas, 1000 Gold von Greg, Beliars Bosheit, Blackbeards Piratenhut, Höchste Gildenrüstung

Rette die Adanosanbeter (automatisch)

(Unterquest von "Das Schwert Innos")

Diese Quest bekommt man automatisch, wenn man bei der Ausgrabungsstätte der Wassermagier ankommt, wo bereits die Garde gegen die Wasserkrieger kämpft. Tötet alle Untoten Novizen, Krieger und Magier beim Eingang der Ausgrabungsstätte und sprecht mit Riordian.

Belohnung: 500 Exp + Gegner Exp

Zugang zum Tempel von Riordian

(Unterquest von "Das Schwert Innos")

Von Riordian erfährt man, dass die Wassermagier angegriffen, der Tempel eingenommen wurde und durch eine Magische Barriere verschlossen ist. Man soll den Schlüssel dazu finden. Man wird zunächst zu Vatras geschickt, von dem man erfährt, dass die Mitglieder eines Blutkultes den Schlüssel gestohlen haben. Diese findet man in der Höhle im Wald hinter Orlans Taverne (hinter dem Zombiefriedhof). Man tötet die Kultanhänger, den

Schlüssel hat der Blutkultmagier im Inventar. Man geht zurück zu Vatras (+ 500 Exp) und dann wieder zu Riordian, wo die Quest endet und er den Eingang zum Tempel öffnet.

Belohnung: 250 Exp (+ 500 Exp von Vatras) + Gegner Exp

Befreiung von Myxir

(Unterquest von Das Schwert Innos)

Man soll mit Greg reden, der die Befreiung Jharkendars bzw. des Piratenlagers von der Garde Innos plant. Bevor man jedoch über Befreiungspläne nachdenken kann, muss erstmal das Lager wieder in Ordnung sein. Man bekommt die Quest "Bring das Lager wieder auf Trab". Nach Abschluss dieser, redet man mit Greg über den Ausbruch. Er erzählt, dass drei untote Hohepriester durch ein Magisches Artefakt geschützt sind und extreme Macht davon beziehen. Außerdem ist dies der Grund, dass man sich nicht teleportieren kann.

Owen erscheint und will sich opfern, um die Hohepriester lange genug abzulenken, damit man das Artefakt zerstören kann. Man geht also mit den Piraten zur wieder geöffneten Palisade, wird dort von Greg nochmal angesprochen, und tötet dann mit den Piraten alle Untoten vor dem Lager. Daraufhin spricht man nochmal mit Greg, der allerdings jetzt nur die Stellung halten will, und uns den Rest selbst überlässt.

Belohnung: keine Exp (nur Gegner Exp),

Bring das Lager wieder auf Trab von Greg

(Unterquest von Befreiung)

Man soll mindestens acht Piraten helfen, die Probleme im Lager aus der Welt zu schaffen. Die Möglichen Aufgaben sind:

- Brandon auf Entzug von Brandon
- Tauchgang von Matt
- Verwundet von Skip
- Der verschwundene Freund von Bill
- Bones Axt von Bones
- Waffen für Garret von Garret
- Henrys Untote von Henry
- Faule Bande von Francis

Belohnung: keine Exp, 500 Gold

Brandon auf Entzug von Brandon

(Unterquest von Bring das Lager wieder auf Trab)

Man soll Brandon 20 Flaschen Grog bringen. Man kann welche bei Samuel und Skip kaufen oder man macht erst die Quests der anderen Piraten, bei denen man insgesamt mehr als genug Grog als Belohnung erhält.

Belohnung: 185 Exp, 200 Gold

Tauchgang von Matt
(Unterquest von Bring das Lager wieder auf Trab)

Matt hat drei Säcke voll Gold im Meer verloren. Man soll ihm diese wiederbringen. Die drei Beutel findet man um den Felsen zwischen Piratenlager und Piratenschiff herum im Meer. Man muss einfach auf sie drauf Tauchen, um sie aufzuheben.

Belohnung: 300 Exp, Elixir des Lebens

Verwundet von Skip
(Unterquest von Bring das Lager wieder auf Trab)

Skip wurde durch einen Feuerball verwundet, man soll zu Samuel gehen. Dieser kennt auch den passenden Heiltrank, Adanos Wohltat, und bringt ihn uns auch gleich bei. Die Zutaten dafür sind: eine Rune der Leichten Wundheilung, die man von Myxir bekommt, eine Trollkirsche, findet man bei dem Troll am Südlichen Strand (weitere kann man von Ignaz und dem Gärtner im oberen viertel in Khorinis kaufen), ein Kronstöckel, findet man vor dem Troll am südlichen Strand links an der Felswand oder bekommt man als Belohnung für Francis Quest "Faule Bande", vier Heilpflanzen und fünf Feuernesseln, sollte man haben, sonst kann man sie bei Samuel kaufen.

Entweder man braut den Trank selbst und bringt ihn Skip oder man bringt die Zutaten zu Samuel (+ 250 Exp) Am nächsten Tag kann man sich den Trank bei ihm dann Abholen (+ 100 Exp) Dann geht man zu Skip und gibt ihm den Trank.

Belohnung: 450 Exp (+ 350 von Samuel), 300 Gold, Trank Adanos Wohltat brauen lernen (+ 40 Maximale Lebensenergie)

Der verschwundene Freund von Bill
(Unterquest von Bring das Lager wieder auf Trab)

Owen ist verschwunden. Man soll ihn finden, außerdem ist Alligator Jack auch auf der Suche nach ihm. Man findet die beiden und einen Trupp untoter Novizen beim Ausweichlager auf dem Plateau hinter Gregs Hütte. Alligator Jack ist leider schon tot. Man tötet alle Untoten und redet mit Owen (+ 250 Exp). Dann bringt man ihn zu Bill.

Belohnung: 600 Exp + Gegner Exp, 100 Gold

Bones Axt von Bones
(Unterquest von Bring das Lager wieder auf Trab)

Die untoten Novizen haben beim Angriff Bones Axt mitgenommen, und man soll sie ihm wiederbringen. Man findet sie im Inventar eines Untoten Elitenovizen beim Ausweichlager auf dem Plateau hinter Gregs Hütte, wo man auch Owen findet. Bringt Bones dann die Axt.

Belohnung: 200 Exp, 2 Grog, 1 Schneller Hering

Waffen für Garret von Garret
(Unter quest von Bring das Lager wieder auf Trab)

Man soll Garret 10 Entermesser bringen. Diese liegen einfach am Strand im und um das Piratenlager herum.

Belohnung: 250 Exp, 120 Gold, 15 Grog

Henrys Untote von Henry
(Unterquest von Bring das Lager wieder auf Trab)

Ein paar der Untoten haben sich in der Höhle mit dem Adanosschrein am Strand hinter Samuels Höhle verschanzt. Der Eingang ist mit einer Stachelfalle gesichert. Entweder man geht vorsichtig ganz links im Tunnel auf dem Stein an der Falle vorbei, oder man löst sie vorher mit einer Fernkampfwaffe aus (einfach in den Gang auf den Boden schießen, möglicherweise muss man dass mehrmals tun, bis die Falle komplett ausgeschaltet ist). Dann tötet man die Hohen untoten Magier in der Höhle und geht zurück zu Henry

Belohnung: 450 Exp (+ Gegner Exp), 250 Gold, 4 Grog

Faule Bande von Francis
(Unterquest von Bring das Lager wieder auf Trab)

Angus und Hank sollten eigentlich Holz hacken, tun es aber nicht. Man soll sie dazu bringen. Man redet mit Angus und haut dann beide um. In Angus Inventar findet man noch einen starken Ring (Morgans Ring + 10 auf Einhandskill) Danach spricht man nochmal mit Angus (+ 200 Hp), und sie sind bereit wieder arbeiten zu gehen. Dann geht man wieder zu Francis und beendet die Quest.

Belohnung: 300 Exp (+ 200 von Angus, + Niederschlagen Exp), Kronstöckel, Morgans Ring (+ 10 auf Einhandskill) im Inventar von Angus

Beliars Dolch von Myxir

(Unter Quest von „Das Schwert Innos“)

Man soll den Bauplan für Beliars Dolch finden. Dazu soll man die Herrenhäuser durchsuchen. Im Haus der Totenwächter (evtl. unterschiedlich?) findet man einen Zombie namens Hüter der Herrenhäuser. Dieser hat den Bauplan und Schwarzes Erz im Inventar. Damit geht man zurück zu Myxir und gibt ihm das schwarze und ein normales Erz.

Speichert das Spiel und ladet den selben Spielstand erneut oder macht ein Welten wechsel. Dann kann man bei Myxir bereits den Dolch abholen. Tatsächlich wird sich jedoch später herausstellen, dass man den Dolch gar nicht benötigt.

Belohnung: keine Exp, + 1 Beliar Gesinnungspunkt, Beliars Dolch

Söldner

Die Klinge für Sentenza von Sentenza

Sentenza hat seine Waffe in einen Bluthund reingesteckt, und der ist weggelaufen. Er sollte außerhalb des Lagers, den Pfad oben bei seiner Höhle sein. Wir finden eine Buddlerleiche, danach labert uns Sentenza voll. War wohl eine Falle aber Lee kommt und rettet uns bzw. hilft uns die zu killen.

Belohnung: 300 Exp, bisschen Erz

Wassermagier

Eine Plage kommt selten allein/ Drecksviecher von Saturas

Saturas hat von unterschiedlichen Plagen aus Relendel gehört. Er schickt den Helden los um diese zu lösen und deren Ursache auf den Grund zu gehen. Genau handelt es sich um die Plagen der Hasen, Ratten und Käfer. Die Käfer findet man schon am Eingang von Khorata. Die Wache August schickt einen zum jeweiligen Bürgermeister. Dieser ist unzufrieden und will eine Lösung. Er habe etwas von einer Waffe gehört. Zuerst muss man aber zum Gericht und auch dort die Käfer antreffen.

Beim Gericht muss man mit dem Richter sprechen und die Käfer töten. Der Richter schickt einen zurück zum Bürgermeister. Der Bürgermeister erinnert sich an die Waffe. Es ist eine chemische Keule. Dafür braucht man aber noch die Pläne und wird zur Bibliothek geschickt. Dort bekommt man die Pläne und lässt sich diese von Robert den Schmied anfertigen. Danach geht es zurück zum Bürgermeister, dem fällt ein, das es bereits einen Kammerjäger und eine Keule gibt. Den Kammerjäger soll man aufsuchen.

Man findet ihn, in einem der Häuser der Wohngegend Khoratas. Mit dem Jäger geht man dann außerhalb von Khorata die Käfer töten und beendet die Plage. Diese Plage ist auch zusätzlich die Aufgabe “Die Drecksviecher”.

Die Plage der Hasen, wird beim Deppenhans beim Bauernhof gestartet. Überall seien Hasen und dies muss aufhören, da die die Ernte fressen. Die Ursache ist schnell gefunden. Ein Dunkler Novize beschwört die Hasen. Den Dunkle Novizen kann man ansprechen oder töten. Anschließend geht zurück zu Deppenhans um zu berichten.

Die Plage der Ratten, kann man bereits im dritten Kapitel angehen. Es ist die Nebenaufgabe von Relendel mit Circo und seinem Rattenproblem. Siehe die dortige Lösungsbeschreibung.

Danach kann man sich bei Saturas melden. Er ist zufrieden und beendet die Aufgabe.

Belohnung: Wird nachgereicht

Nebengilden

Altes Lager

Nichts

Assassinen

Nichts

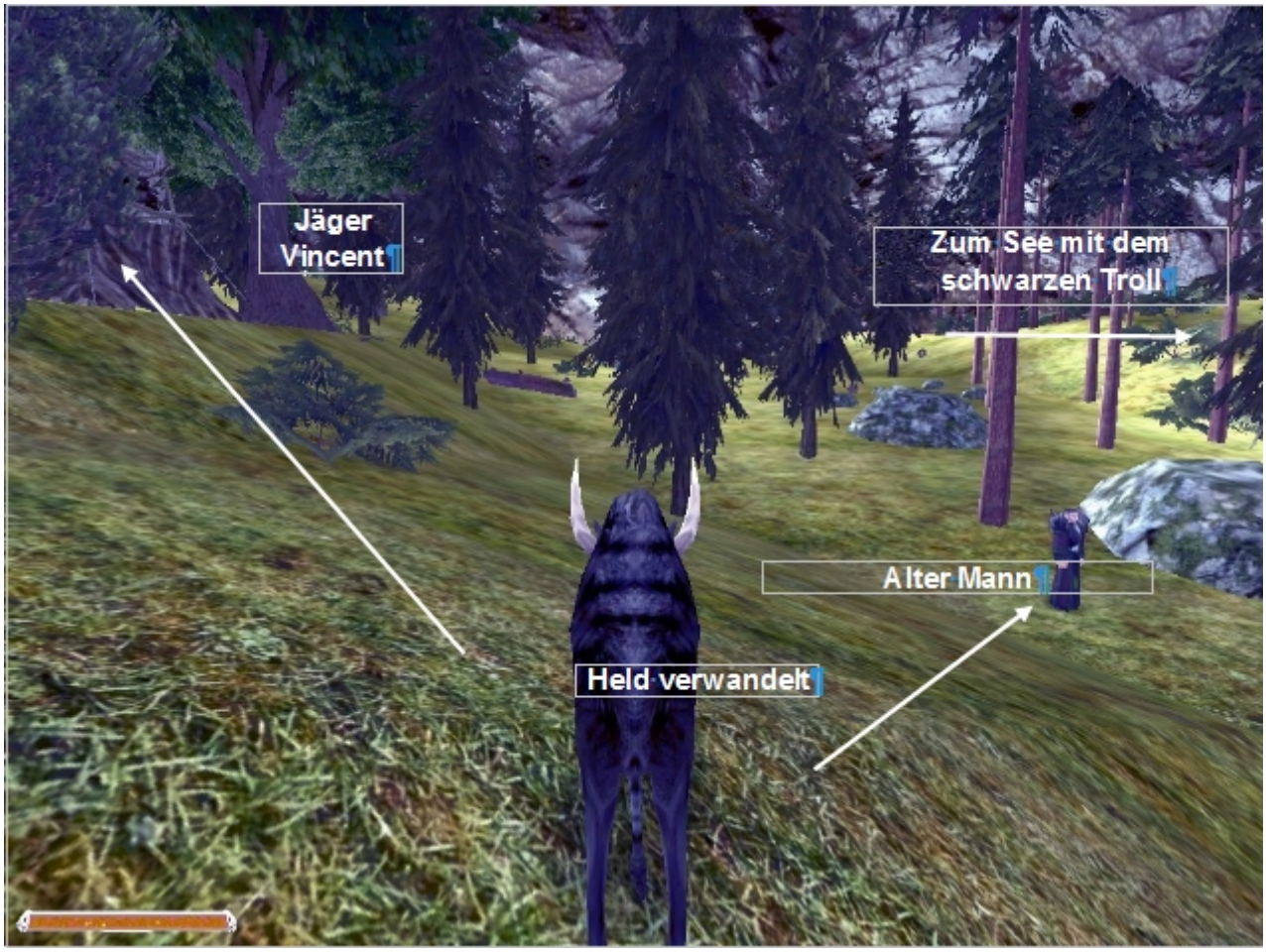
Banditen

Der alte Mann des Waldes von Morgahard

Die Banditen wollten ein Schatz von einem magisch begabten blinden Waldmensch klauen, der war aber zu schlau für sie. Wir sollen also nun unsere Kontakte spielen lassen und es selbst herausfinden, wie man diesen erwischt. Wir gehen zu den Waldläufern, hinter der Alten Mine geradeaus und dann den Weg nach unten. Fragen alle, die da sind. Gut, wir brauchen eine Verwandlungsrolle Keiler oder Wolf, die solltet ihr notfalls bei den Verwandlungsmagiern finden, oder bei anderen Spruchrollenhändlern. Wir reden nun mit Dragomir und fragen ihn wegen des alten Mannes.

Hinweis: Sprecht mit mehreren Waldläufer. Mit vier bis fünf Verschiedene müsst ihr gesprochen haben. Zusätzlich braucht ihr zwei Keiler- Verwandlungsrollen.

Danach gehen wir nach Relendel zu Vincent, dem Jäger. Dort rechts in der Nähe, wird der Magier auftauchen. Wir besuchen ihn in Keilergestalt.



Dieser will, dass wir den Wald beschützen, solange er weg ist. Wenn wir drei Wilderer gekillt haben, kommt er wieder auf seinem Platz. Danach will er die Eröffnung einer Mine im Norden verhindern. Ihr geht einfach ein Stück weiter rechts, wo die zwei Wachen und ein Schürfer sind. Dort steht er schon herum. Wieder in Keilergestalt und mit ihm reden. Wir sollen die zwei Wachen und den Schürfer ablenken. In kürze wird er sie dann töten. Ihr stellt euch hinter den Typen, und er meint, er hole unsere Belohnung.

Ihr seht dann, wie er einen großen Stein wegschiebt, wo wohl sein Versteck ist. Er bedankt sich und gibt uns was. Danach gehen wir selber ins Versteck. Dort gibt es allerdings nur Pflanzen, die können wir aber mitnehmen. Nun zurück zu Morgahard. Der ist nicht wirklich beeindruckt, daher gibt er uns nix.

Belohnung: kein Exp, Gold, Kronstöckel in der Höhle

Diebesgilde

Ein neues Zuhause von Attila

(nach Quest „Dämonisch“)

Nach der ganzen Seelenpeiniger- Geschichte ist Cassia der Meinung, nach Khorata ziehen zu wollen, wir sollen zur Gaststätte, welche in der Nähe des Feuermagierhaus ist. Wir reden mit Jesper, der davor steht. Nun tun wir so, als ob die Unterkunft verflucht wäre. Ihr

könnt ruhig etwas übertreiben, danach reden wir mit Cassia. Wir folgen ihr nun und sagen, wir haben die drei Pakete abgeben. Wir bekommen eine Rune und rüsten die schon mal aus, solange sollte der Metzger noch hereinlaufen, wichtig, dass die zwei da unten mit Cassia sind. Wir schleichen nun runter mit dem Zauber und versuchen, so früh wie möglich die Fackel anzuvisieren (ohne Freies Zielen, sondern mit automatischem, also Einstellungen Freies Zielen aus). Es ist auch egal, wenn sie euch sehen und sich beschweren. Danach sollten die beiden weglaufen. Es kann sein, dass sie sich beschweren, was wir hier suchen. Dann einfach weggehen nach draußen. Sobald beide weggerannt sind, müssen wir nur noch Cassia ansprechen und die Quest ist beendet.

Und stiehl unser täglich Brot von Ramirez

Wir sollen ein dicken Vorratsbeutel aus dem Lagerhaus klauen, uns aber nicht erwischen lassen. Das Lagerhaus finden wir nördlich vom Marktplatz, in der nähe des Wassermagiers/Brunnens, wo eine Wache davor steht. Ihr benutzt einfach Schlafzauber und holt euch den Beutel und gebt ihn Ramirez.

Belohnung: 400 Exp und Essen

Glorreiche Halunken von Cassia

Wir planen den ultimativen Raubzug von wichtigen Dokumenten. Wir schlafen bis morgen und dann nochmal bis 10 Uhr. Wir treffen uns erst mal mit Ramirez. Wir folgen ihm.

Hinweis: Das ist leider etwas buggy. Ihr müsst schnell die Richterkleidung schnappen, bevor sich Ramirez umdreht, sonst bezeichnet er euch als Dieb und will euch hauen, auch wenn es kein Sinn ergibt. Man kann auch versuchen die Kleidung von außerhalb des Hauses zu stehlen oder man schläfert Ramirez ein.

Wenn man den Ring der Täuschung hat (unsichtbar) oder das Amulett der Täuschung, schleicht man sich nach dem getriggerten Dialog von Ramirez rein und nimmt die Sachen. Danach wieder raus und den Ring oder das Amulett ablegen.

Danach zieht ihr die Kleidung und den Bart an und folgt Cassia. Cassia sagt rein und wir treffen drin Jesper und reden ein paar Wörter. Wir gehen weiter zum Bibliothekar, wir haben die Dokumente und Jesper lenkt ihn ab, nichts wie weg hier. Der Richter labert uns an, aber Cassia lenkt ihn ab, (wenn man den Richter in einer früheren Quest getötet hat, entfällt dieser Teil, und man geht direkt weiter)

Wir gehen zum Versteck und reden mit Attila, danach folgen wir ihm. Attila platziert die Kleidung und wir können zurück zum Versteck. Wir reden mit Jesper und danach mit Cassia. Sie gibt uns dann eine Notiz, diese sollen wir anschauen. Wir lesen diese und gehen wieder zu Cassia. Wir sollen nun den Statthalter beschatten. Er geht um 23 Uhr los bei seinem Haus. Wir kommen letztendlich beim Brunnen an und bekommen ein Tagebucheintrag. Nun wieder zu Cassia. Wir sollen nun einen Tunnel von unserem Versteck dahin bauen und sollen morgen wiederkommen. In unserem Versteck ist nun eine extra Tür und

ein Tunnel. Man bekommt noch einen Dialog mit Cassia und muss dann alle vier durch die Tür und den Tunnel bis ganz nach unten führen, wo man in einer Schatzkammer ankommt. Dort findet sich auch der letzte Beliarschrein. Da wird man von Cassia angesprochen und die Quest sowie die Diebesgilden Questreihe endet.

Ergänzung in kleinen Punkten, wenn jemand Probleme haben sollte

1. Mit Ramizer zum Schneider
2. Er sagt, das er den Schneider ablenkt
3. Man klaut nun die Kleidung
4. Treffen mit Casia
5. Man läuft ein Stück mit Casia bis sie sagt, man soll die Kleidung anziehen
6. Lauft gemeinsam zur Bibliothek
7. Eine Sequenz mit Jesper sollte staren
8. Casia macht nichts mehr, Atilla aufsuchen gehen
9. Sollte der Richter noch leben, Atilla folgen
10. Zurück zum Schneider gehen
11. Zum Schluss zurück zum Versteck

ACHTUNG: Man darf da unten nichts aufsammeln, weil man sonst als Dieb bezeichnet und angegriffen wird.

Zusatztipp für die, die weiterhin noch Probleme haben sollten. Danke an Raziel.

Bug: Man soll Cassia folgen, vor dem Haus des Bibliothekars bleibt sie aber stehen und spricht einen nicht an.

Lösung: In Spine unter Extras -> Spielstand-Editor aufrufen, aktuelles Savegame wählen und INFO_MOD_CASSIA_REL_GLORIE3 auf 1 setzen. Das setzt den verbuggten Dialog auf "Diesen Dialog hab ich schon gehört", und dann kann man zu Jesper.

Neuer Tipp: Man muss ein paar Schritte von dem Haus des Schneiders entfernt sein. Wenn Cassia da noch nicht mit einem spricht, lauft somit langsam immer weiter. Das Gespräch mit Cassia muss alleine triggern.

Belohnung: 1000 Exp, Diebesgilde zu Ende

Königsgarde

Nichts

Piraten

Wir reden mit Skip und landen auf dem Schiff, wir reden nochmal mit Skip und landen auf eine Insel und werden von Greg angesprochen.

Die Schatzsuche von Greg

Wir sollen mal die Höhlen hier untersuchen, ob irgendwo der Schatz ist. Links am Ende der Insel in einer Höhle reden wir mit einem Zombie. Der meint, wir kriegen nie den Schatz. Wir töten ihn danach und lesen sein Tagebuch, das er dabei hat. Nun gehen wir zu Greg Bescheid geben. Der meint, er findet eine Lösung. Wir sollen uns Aligator Jack schnappen und die Insel erkunden. Man geht dann mit Alligator Jack durch die Höhle und killt alle Zombies.

An zwei stellen macht Jack uns auf noch verborgene Wege aufmerksam. Dann gehen wir zusammen mit ihm zum Zelt auf dem Berg, oberhalb des anderen Höhlenausgangs. Dort ist nun eine Frau drin. Mit dieser reden wir. Danach führen wir sie zu Greg. Der will, dass wir mit Skip reden. Die Frau soll Samuel in der Küche vertreten. Der schickt die Frau zum Schiff. Wir reden wieder mit Greg, anscheinend ist ein Gang nun frei geräumt. Somit wieder auf zur linken Höhle.

Francis und Malcom stehen dort. Francis spricht euch kurz an, und wir schauen uns den Gang nun an. Nun nehmen wir alles mit, was da so rumliegt. Sehr wichtig ist das Amulett aus dem Stollen. Francis fragt was es so gab und wir sagen Kleinigkeiten und Amulett. Danach gehen wir wieder zu Greg. Greg ist nicht so begeistert, wir sollen eine Möglichkeit finden, die anderen Gänge frei zu machen. Skip redet uns an, oder wir müssen ihn anreden, und er meint, Samuel will in seiner Braustube mit uns reden. Also lassen wir uns von Skip mal aufs Schiff bringen und suchen Samuel dort.

Wir reden mit Samuel und er sagt, die Frau hat uns angelogen. Gut, dann reden wir mit ihr. Wir reden mit Brunhilde alle Optionen durch. Danach begleitet sie uns. Wir reden mit Skip, um wieder auf die Insel zu kommen. Nun gehen wir mit Brunhilde wieder zur Höhle. Dorthin, wo die etwas dunklere Wand ist, die Höhle ist nicht groß findet ihr schon. Brunhilde schafft es nicht. Wir gehen nun zurück und holen noch Jones als Unterstützung. Der meint aber, wir müssen den Geist töten der hier noch herumspukt. Wir können Zauber oder Schwert wählen. Danach wieder mit ihm reden und ihn nun zur Zombieleiche führen, in der Höhle links.

Greg will auch mit. Gut, dann mal los. So etwa in der Mitte spricht euch der Wassermagier an und sagt, wir sollen uns bereit halten. Er macht so ein bisschen Wassermagie, und Kapitän Silver kommt. Den töten wir eben fix. Der Wassermagier, Brynhilde und Greg reden mit uns. Wir sollen nun einen Schalter finden, um den Geheimgang noch zu erforschen. Das ist dort, wo die Schwarze Wand war, die nun offen ist. Ihr sammelt alle Sachen ein und betätigt, danach den Steinschalter im mittleren Raum, wo auch der Piratengeist war. Es geht nun die Steinwand weg, und dort ist ein Weg.

Nun gehen wir dort durch. Wir kommen an ein Gitter mit Untoten Orks an. Wir drücken den Schalter, damit das Gitter weg geht und schauen uns mal um. Ihr tötet alle Gegner und geht nun zum kleinen Gitter, welches auf ist. Dort drin ist ein Schalter, etwas links klicken, bis ihr ihn habt. Danach geht ihr zum nächsten Gitter, dort das Gleiche, das macht ihr im-

mer wieder bis ihr bei dem Gitter mit dem großen Steinschalter seid. Den Steinschalter betätigt ihr, und es geht die große Steinwand weg. Nun gehen wir weiter.

Eine Ewigkeit später kommen wir an einem Holzfahrstuhl an. Dort betätigen wir den Hebel und fahren noch weiter runter. Etwas später kommen wir noch weiter unten an und schauen uns um. Wir kommen bei zwei Steinhebeln an. Der linke macht die Tür auf, der rechte haut uns etwas. Wir folgen weiter dem Gang. Wir kommen bei vier weiteren Hebeln an. Der erste, rechts, macht eine Steinplatte. Rechts dann einfach rüber. Beide Gänge führen zu dem gleichen, so ist es egal, wie ihr geht. Nun kommt ihr in einen Raum mit einem verschlossen Weg. Rechts und links es gibt einen Hebel für die Gitter, geht zu beiden hin und aktiviert jeweils den Steinhebel.

Danach könnt ihr durch die Steinwand. Dann kommt ihr in einen größeren Raum. Ihr müsst in den Spalt in einen kleinen Raum und den Hebel betätigen. Es kommt so eine kleine Steinplatte. Betätigt den Hebel einfach so lange, bis diese oben steht. Danach geht ihr in den anderen Raum, ins blaue Licht. Danach springt ihr auf die Platte, um auf die andere Seite zu kommen, nun weiter.

Wir kommen in einen anderen Raum, mit Abgrund, drücken den Hebel. Nun müsst ihr von Steinplatte zu Steinplatte laufen/ hüpfen, bis zur anderen Seite. (+1000 Exp fürs Überqueren) Wir kommen in einen größeren Raum und rauben erst mal die Steingräber aus. Danach, auf der untersten der Treppen, gibt es ein kleinen Gang. Dort gehen wir durch. Wir kommen bei einem Steinschalter an und betätigen diesen. Die Wand geht auf und, wir sind auf der untersten Ebene.

Wir töten alle Orks und können uns an den Schätzen bedienen. Danach folgen wir dem anderen Weg wieder hinauf. Dort ist ein kleiner verschlossener Raum mit einem Hebel an der Wand, diesen betätigen. Dann den Steinhebel nun ganz nach oben durch. Dort ist auch ein Steinhebel zum Betätigen, und weiter. Wir finden einen Teleporter und sind endlich wieder an der Oberfläche. Wir gehen nun zu Greg und berichten. Greg freut sich und sagt, wir sollen mit Skip reden und aufs Schiff. Wir kommen wieder in Jarkendar an und Skip sagt, Greg will uns sehen. Wir können nun 10.000 Gold oder Trank der Ausgewogenheit nehmen (Stärke + 3, Geschick + 3, Mana + 5)

Belohnung: 1000 Exp, 10.000 Gold oder Trank der Ausgewogenheit

Anmerkung: Piratengilde fertig.

Bruderschaft

Nichts

Verwandlungsmagier

Wir reden mit Faice

Die Prüfung von Faice

Wir sollen Tests machen. Den ersten kriegen wir von Genn. Also erst mal Albert nach einem Stein fragen. Wir kriegen ihn, platzieren ihn und gehen nach Tsugetso. Dort reden wir nun mit Genn. Für die erste Prüfung müssen wir in den kleinen Tempel vor dem Dorf. Wenn ihr dort reinkommt, gibt es zwei Hebel. Bei einem der Räume ist eine verschlossene Tür. Diese schließen wir auf und gehen weiter. Dort betätigen wir einen Hebel, die Wand geht aber nicht ganz auf, also verwandeln wir uns ihn ein Schaf und gehen durch, dann Blutfliege bei den Stacheln. und bei dem Hebel, wo nur kleiner Spalt ist, als Fleischwanze. Ihr nehmt aus der Kiste die Sachen und betätigt den Hebel, dann mit Genn reden.

Wir haben die erste Prüfung bestanden. Nun sollen wir zu Asko im Dorf, der meint, ein Wolfsrudel sei in der Nähe, und wir sollen in Wolfsgestalt mit ihnen reden. Also gehen wir etwas raus, wo kein Mensch ist, und verwandeln uns in einen Warg. Nun suchen wir das Rudel. Dieses befindet sich in der Nähe des Steinkreises. Wir reden in Warggestalt mit dem Leitwolf. Dieser möchte 20 Fleisch. Ihr geht an eine Truhe und packt dort euer Rohes Fleisch rein, bis ihr nur noch 20 habt. Danach zu Askor, eine neue Rolle holen, danach wieder zum Leitwolf in Warggestalt. Dieser spricht uns an, nimmt das Fleisch, und daraufhin verlässt er das Tal. Wir gehen nun Askor Bescheid geben. Askor findet das gut.

Die letzte Prüfung gibt es bei Per, also fragen wir ihn. Er meint, wir sollen zur Goblinmatriachenhöhle und dort den Test lesen, den er uns gab. Daraufhin sollten wir eine Vision bekommen. Also gehen wir etwas den Weg zurück und unten sehen wir eine Frau mit zwei Leuten stehen. Es startet eine kurze Sequenz, wenn ihr richtig steht. Dies sollen wir erst mal Per berichten. Per gibt uns eine Fleischwanzenrolle, damit wir durch die Barriere können, um herauszufinden wer die Frau ist. Wir gehen also vor die Barriere und verwandeln uns in eine Fleischwanze. Dann krabbeln wir durch.

Wir verwandeln uns drin wieder zurück und reden mit der Frau. Danach töten wir ihre Handlanger. Einer von beiden hat ein Zettel. Diesen lesen wir nun. Aha sie steckt hinter den Morden. Wir reden nochmal mit ihr. Wir können uns nun entscheiden, per Fragen, wie wir weiter vorgehen wollen mit ihr oder welche Strafe sie bekommt. Nach dem Gespräch mit Per können wir nun unseren richtigen Auftrag erfüllen. Ihr könnt die Rolle dort aktivieren, wo die Frau stand. Wir sehen eine Vision, das Blütenblatt muss am Teich sein. Also hin da und suchen gehen. Ihr findet das Rote Blütenblatt fast neben den Hasen. Nun wieder zu Per.

Wir sagen, die Natur ist was besonderes und sollte nicht beinflusst werden oder so. Danach können wir wieder zu Genn. Dieser aktiviert den Teleporter zurück und sagt, Faice will mit uns reden. Faice ist zufrieden und sagt, wir können zwischen Rüstung und Robe entscheiden.

Belohnung: 1500 Exp, 1000 Gold, Rüstung oder Robe, die Möglichkeit, mit Tieren Sprechen zu lernen.

Anmerkung: Verwandlungsmagier beendet.

Waldläufer

Nichts

Gildenunabhängige Nebenquests

Lehrlingsquests

Harad

Ausbruchspläne von Olav bei Harads Schmiede

Wenn man im vierten Kapitel bei Harads Schmiede ankommt, findet man nur Olav vor. Der erzählt, dass Harad wegen den Geschäften mit den Söldnern im Gefängnis sitzt. Man besucht ihn dort und kann dann versuchen, ihn da rauszuholen. Dazu spricht man erst mit Boltan und dann mit Lord Andre (evtl. ist über Tengron ein anderer Questverlauf möglich?, der redet nicht mit mir, weil ich Beliaranhänger bin). Lord Andre wäre bereit, Harad wieder freizulassen, wenn er verspricht, in Zukunft wieder für die Paladine zu arbeiten. Das erzählt man dann Harad, der aber zu stolz ist, um nachzugeben, und absolut nicht für die Paladine arbeiten will. Daraufhin macht man sich selbstständig und kann den Paladinen und Söldnern selbst Hilfe anbieten. Die Söldner wollen zwar nach den ganzen Problemen mit Harad nicht mehr mit uns zusammenarbeiten. Lord Andre ist erfreut über unser Angebot. Man bekommt den Auftrag, 7 Edle Schwerter, 5 Edle Langschwerter und 3 Rubinklingen zu schmieden. Diese gibt man dann Lord Andre welcher sehr zufrieden ist in Aussicht stellt, uns später noch weitere Aufräge zu geben, die jedoch scheinbar nicht mehr kommen.

Belohnung: 1000 Exp

BOSPER

Die Frau im Wargpelz

Bosper will sich mit seiner alten Schülerin versöhnen. Sie befindet sich im nördlichen Wald, allerdings verwandelt sie sich gerne in einen Warg, um ungestört zu bleiben. Also gehen wir zuerst zu Vatras, der gibt uns eine Spruchrolle, doch müssen wir sie noch zu einer Substanz machen, für unsere Pfeile. Constantino macht es für 100 Gold bis zum nächsten Morgen. Daher legen wir uns gleich schlafen bis zum nächsten Morgen. Wir sprechen ihn an, er ist aber noch nicht fertig, also noch einen Tag schlafen. Danach nochmal mit ihm reden und er ist fertig.

Wir gehen nun an einen Alchemietisch und machen Geschosse Präperieren. Wir nehmen Rückverwandlungspfeil oder Bolzen, was auch immer ihr benutzt. Wir kriegen nur einen, also muss der sitzen. Nun gehen wir in den nördlichen Wald, also zu Jacks Leuchtturm und dann weiter geradeaus. Sobald ihr bei dem Pfad links und rechts einen Stein davor

seht, geht ihr ab den linken Stein links weiter. Ihr solltet Warge sehen und einen weiblichen Warg. Den weiblichen Warg müsst ihr mit den Rückverwandlungs- Pfeil/Bolzen treffen, sobald die anderen Gegner weggeräumt sind.

Nehmt euren Bogen/ eure Ambrust, spannen und auf sie feuern mit dem Rückverwandlungs- Pfeil/ Bolzen. Ihre Menschliche Gestalt kommt dann dort, wo sie als weiblicher Warg stand. Den weiblichen Warg könnt ihr dann noch töten, wie es euch beliebt. Nach einem kurzen Gespräch verwandelt sie sich schon wieder, und wir müssen sie töten. Nun zu Bosper, wir finden noch heraus das es seine Tochter ist.

Belohnung: 1000 Exp

Es kann ein Fehler auftreten: Beim zweiten Verwandeln den verwandelten Warg noch einmal mit einem Rückverwandlungspfeil treffen. Warg töten, aber Atalante (Tochter von Bosper - alte Schülerin) bleibt am Leben und verschwindet nicht mehr. Bei jedem Treffen kann man den verwandelten Warg töten.

Atalante die daneben steht bleibt unberührt.

CONSTANTINO

Große Pläne

Constantino hat es fast geschafft, den Stein der Weisen zu machen. Wir sollen ihm nun noch die nötigen Zutaten aus der Liste bringen, die er uns gibt. Wir schauen mal drauf wir brauchen also: 5 Goldbrocken, 3 Bergkristalle, 2 Schwefelbrocken, 15 Erzbrocken, 5 Kohlestücke, 30 Alte Münzen, 5 Perlen, 1 Stärketrank, 1 Geschicklichkeitstrank, 1 Elixier des Lebens, 2 Elixiere des Geistes.

Das meiste findet ihr bei Händlern. Probleme machen die 2 Schwefelbrocken und die 5 Perlen sowie die Tränke. Die 5 Perlen solltet ihr finden, in dem ihr am Strand im Hafenviertel oder andere Strände Muscheln sammelt und diese aufmacht.

Elixier des Lebens: Könnt ihr euren gemachten bei Constantino kaufen oder selbst einen machen.

1 Stärketrank: Wenn ihr nicht alle gekauft habt von den Händlern und getrunken, müsstet ihr an welche rankommen, sonst müsst ihr es lernen, diese zu machen.

1 Geschicklichkeitstrank: Gleiches wie beim Stärketrank, könnt ihr sonst bei Sagitta oder andere Alchemisten lernen.

2 Elixier des Geistes: Könnt ihr auch häufiger bei Händlern bekommen, sonst lernen und selbst machen.

2 Schwefelbrocken: Sind nur 2 normale Schwefel, daher einfach.

Sobald ihr alles habt, geht ihr damit zu Constantino. Der meint, wir sollen ihn morgen besuchen, wenn wir eine Kostprobe dafür haben wollen, wie krass der Stein ist. Wir gehen

also bis Morgen schlafen und wieder zu ihm. Er isst den Stein der Weisen und wird verrückt. Auch gibt er uns ein Bruchteil ab, das wir essen können, gibt 10 Lebensenergie.

THORBEN

Ein Präsent für Thorben
Thorben hatte einen Schlaganfall. Wir sollen etwas eigenes machen. Darüber würde er sich sicherlich freuen. Wir gehen erst mal Brahim nach einer Zeichnung fragen. Ihr könnt folgendes aussuchen.

1: verziertes Schmuckkästchen: Geht zuerst zur Nichte, im Anschluss gleich zu Brahim. Ihr schaut euch die Zeichnung an und wartet einen Tag. Nachdem ihr den einen Tag gewartet habt, geht zur Werkbank. Ihr braucht 10 Äste und 2 Bergkristalle. Sollte einfach zu finden sein. Die Rohform an der Werkbank machen und dann nochmal zum Schrank die Option fertigstellen. Anschließend zur Nichte und dann zu Thorben.

2: Bierkrug: Das gleiche wie bei 1 nur das ihr 10 Äste und 1 Rohstahl braucht.

3: Irgendwas dekoratives: Gleiches wie 1 nur 6 Äste und 3/4 Goldbrocken, danach Gritta dann Thorben.

Belohnung: ca. 1000 Exp

Nebenquests Khorinis

Das Große Schweigen von Aufgebrachte Frau am Marktplatz

(Unterquest von Canthars Geschäfte)

Es befindet sich eine aufgebrachte Frau auf dem Marktplatz, die uns anspricht und als Mörder bezeichnet, wir fragen mal Moe. Der meint, wir sollen warten, bis etwas Konkretes passiert. 1 bis 2 Tage später versucht ihr, jemand anzureden, und keiner spricht mehr mit euch, zurück zu Moe. Der gibt uns einen Anschlag, das schauen wir uns an, oh unser Gesicht wie hübsch, danach reden wir mit ihm, er meint, es seien einige diese Steckbriefe im Umlauf und wir sollten diesen mitnehmen.

- Kloster rechts auf dem Boden beim Eingang
-Lobart am Hauseingang rechts auf dem Boden
-Bengar links am Eingang
-Onar hinter Wolf
-Khorinis bei Matteo
-Khorinis, Marktplatz Tor rechts
- Khorinis, rote Laterne

Sobald ihr alle habt, bei Moe abgeben gehen, der gibt euch noch eln Schreiben, das schaut ihr euch dierekt an und redet mit Moe kurz drüber.

Belohnung: 300 Exp

Der Siegelring von Herold

Wenn man im vierten Kapitel dem Herold am Freibierstand in Khorinis zuhört, erfährt man, dass ein Siegelring aus dem oberen Viertel gestohlen wurde. Den ersten Hinweis findet man bei einem Landstreicher, der vor der Brücke auf dem Weg von der Taverne zur Ausgrabungsstätte der Wassermagier steht.

Hinweis: Es gibt mehr als nur die eine beschriebene Stelle für den Landstreicher.

– Der Landstreicher könnte bei der Brücke
– in der Goblinhöhle
– in der Grabeshöhle der Paladine in der Nähe von Orlans Taverne
– bei der Treppe von Bengars Hof zu dem Banditen Edgor
– oder in einer anderen Höhle sein.

Dieser hat einen Zettel im Inventar, durch den man erfährt, dass sich der Dieb ins Minental abgesetzt hat. Auf dem Weg vom Pass im Minental herunter ins Tal steht eine dubiose Gestalt. Es stellt sich heraus, dass der Dieb des Siegelrings selbst ausgeraubt wurde und jetzt mitsamt dem Ring in „seinem nassen Grab“ liegt. Haut den Typ um und geht den Weg herunter ins Tal. Die Leiche des Diebes mitsamt dem gestohlenen Ring findet man am "Strand" bei dem Fluss nördlich des alten Lagers und etwas weiter in Richtung der Klosterruine, vor dem sehr großen Felsblock in der Mitte. Den Ring bringt man dann zu Lord Hagen.

Ergänzung zum Fundort der Leiche vom Dieb

– Seeufer Relendel, dort, wo die Lurkerhöhle ist
- Relendel am kleinen See mit dem Wasserfall, liegt er am Ufer unter Wasser.





– Kleiner See im Minental am Austauschplatz
– Sandbank zwischen AL und Klosterruine

Belohnung: 2500 Exp, 1000 Gold

Eine leise Hoffnung von Fisk

Im vierten Kapitel findet man Fisk in der Nähe von Bengars Hof, bei den Treppenstufen, die in Richtung Onars Hof führen. Er erzählt von dem Angriff der Orks auf das Alte Lager und dass er sich mit den Leuten gerade so retten konnte. Man soll nach weiteren überlebenden aus dem alten Lager suchen. Man kann folgende Leute finden und Fisk dann von ihnen berichten:

- Fingers, vor dem Eingang zum Banditenlager im Minental
- Scatty, im Sumpflager, bei dem Sumpfkrautanbaugebiet rechts des Lagers
- Mud, beim Bauernhof von Erhard in Relendel, wo das rebellische Schaf war.

ACHTUNG: Es kann sein, dass Mud nicht da ist, wenn man die Quests zur Aufnahme für die Verwandlungsmagier gemacht hat. Dann muss man ihn beim Bauernhof inserten über Insert mod_7697... (der Rest wird automatisch ergänzt)

Für die ersten zwei bekommt man von Fisk je 200 Exp und 50 Gold, sobald man von dem dritten erzählt, endet die Quest, und Fisk verrät uns noch ein paar Tricks.

Belohnung: 600 Exp (+ 400 von Fisk), 100 Gold von Fisk, + 10 auf Handelsgeschick

Eine Sache der Konzentration von Garvell

(Voraussetzung: mind. 200 Mana, kapitelunabhängig)

Wenn man mind. 200 Mana hat, wird man von Garvell angesprochen. Man soll einen Telekinesezauber verwenden, um den BH der Händlerin Fenia zu öffnen. Man geht zu Fenia und zaubert die Telekinese auf sie, was sie jedoch bemerkt und empört reagiert. Dann geht man wieder zu Garvell und fragt ihn, was das ganze soll. Es stellt sich heraus, dass

er sich einen Scherz erlaubt hat. Als Strafe zaubert man dann die Telekinese auf Garvell und klaut ihm dadurch seinen Geldbeutel.

Belohnung: 100 Exp, 100 Gold

Der Einkaufsbeutel des Grauens von Jana

(Voraussetzung: mind. 200 Stärke, Kapitelunabhängig)

Bemerkung: Diese Aufgabe wurde nun mehrmals getestet, ohne einen Fehler oder die Stärke hoch zu cheaten ist es nicht möglich, die Aufgabe vorher zu erhalten, bis man 200 Stärke erreicht hat. Der Fehler, von der die Rede ist, ist vom Prolog, als Zombie. Es kann sein, dass die 200 Stärke als Zombie bereits Kapitel 1 akzeptiert wird und man schon vorher an die Aufgabe ran kommt, obwohl man alles verloren hat, wenn man sich zurückverwandelt hat. Nicht jeder hat diesen Fehler, es kommt aber hin und wieder vor. Somit kann es jeder im Moment frei testen, bekommt ihr diese schon oder nicht.

Wenn man mind. 200 Stärke hat, wird man von Jana am Marktplatz in Khorinis angesprochen. Sie hat zu viel eingekauft, und man soll ihr helfen, den Beutel nach Hause zu bringen. Der Beutel ist leider so schwer, dass man sich nur schleichend fortbewegen kann. Ziel ist das Haus im Hafenviertel hinter Garvells Bootshaus. Dort angekommen legt man den Beutel automatisch ab und kann bei Jana abgeben.

Belohnung: 100 Exp, 50 Gold

Kraut ist Kraut

Bedingung: Die Senyan "Schwert Hakon" muss beendet sein, Die "Dämonisch" Quest ist mehr als ein Tag beendet, Mika muss leben

Man trifft Senyan in der Höhle in der Nahe des Ostausgangs der Stadt. Dieser berichtet, dass Tom bei einem Handel mit Sumpfkraut erwischt worden ist und durch Mika nun im Knast sitzt. Senyan bittet nun um Hilfe. Man geht nun zu Tom im Knast. Er erklärt die Situation und bittet einen, mit Lord Andre zu sprechen. Nun geht man zu Lord Andre, aber er ist nicht gewillt zu helfen. Zurück zu Tom, er erwähnt, dass es Pflanzen geben soll, die ähnlich wie Sumpfkraut aussehen sollen. Danach spricht einen Boltan an.

WICHTIG: Man muss diesen Dialog gehört haben.

Es wurden die Kisten vertauscht. Laut Tagebuch soll sich das Sumpfkraut in der Asservatentruhe befinden. Tatsächlich befinden sich 3 Sumpfkrautstengel in Lord Andre's Truhe. Um diese Quest dennoch zu lösen, muss man sich also den Schlüssel per insert beschaffen: itke_andre

Wenn man diesen Schlüssel hat, kann man dann nachts die 3 Sumpfkrautstengel gegen 3 Unkrautpflanzen tauschen. Am nächsten Morgen geht man dann zu Lord Andre, der den Helden genervt anredet, und anschließend nach Prüfung der Sachlage dem Helden sagt, dass Tom freikommt.

Alternative Lösung (von TazmanDevil):

Nachdem Boltan den Dialog mit Tom unterbrochen hat, weiss man, dass es drei Zeugen gibt: Mika und die zwei Torwachen am Osttor. Man geht nun einfach zum Osttor und wirkt einen "Vergessen"-Zauber auf jeden der drei. Eine der Torwachen gibt danach einen Kommentar von sich, dass sich sein Kopf wie leer gesaugt fühlt.
Nun geht man zu Lord Andre. Der spricht den Helden automatisch an, und murmelt, dass das schon merkwürdig sei mit den Torwachen, und er mal nachschauen sollte, ob da auch wirklich Sumpfkraut in der Truhe ist. Er kontrolliert daraufhin "*Lord Andres Truhe*", in der sich natürlich kein Kraut befindet (das Kraut ist ja in der anderen Truhe). Daraufhin erklärt er Tom für unschuldig.

Nach 2 Tagen wird Tom dann wieder auf seiner Bank sitzen, und man kann die Quest abschließen.

Nach dem Gespräch mit Lord Andre gibt es 400 Exp, und bei Tom dann noch einmal 100 Exp und 100 Gold.

Was die Finsternis hervorbringt von Xardas

(Voraussetzung: Eine Woche nachdem Dämonisch beendet)

Nach "Dämonisch" erzählt Xardas, dass in der Alten Mine auch etwas nicht stimmt. Die Dämonenkrieger dort seien verrückt geworden und greifen alles an. Also gehen wir zur Beliarfestung und dann zur Mine. Wir gehen runter bis zu Kurga und reden mit ihm. Danach töten wir ihn und lesen seine Notiz, wo man erfährt, dass Urnol seine Finger im Spiel hat. Danach gehen wir tiefer rein bis zu den Ork Bollok, der da sitzt. Wir sprechen Bollok an und er sagt uns, unten soll das große Böse sein.

Also gehen wir noch tiefer rein. Wer hätte es gedacht. Wir treffen auch hier Seelenpeiniger. Also Lichtzauber/ Rune oder Heiliges Licht/ Rune verwenden.

Achtung: Die können buggen dass sie nicht sterben, wenn sie 0 Leben haben, einfach Spiel speichern und Spiel laden oder Licht oder einen anderen Zauber casten, dann sollten sie sterben.

Ganz hinten finden wir Viper. Wir reden mit ihm und töten ihn, danach zurück zu Xardas. Xardas meint noch, deren Schmied macht was für uns. Also Beliarfestung noch zum Schmied. Außerdem bekommt man von Scar noch 100 Exp und ein paar seltene Trophäen.

Belohnung: 500 Exp (+ 100 von Scar), Finsternis Panzerhandschuhe (Gürtelslot, + 40/ 40/ 5/ 20 auf Schutzwerte + Beschwört Harpien aus besiegten Gegnern zwischen 22 und 05 Uhr.), seltene Trophäen.

Jharkendar Nebenaufgaben

Geheimnis der Echsen von Albi

(Voraussetzung: Schlacht der Echsen beendet)

Nachdem wir den Tempel geöffnet haben, können wir noch nach einer Aufgabe fragen. Wir sollen nun 10 Echsenmenscheneier sammeln und zur Brutstätte zum Loch bringen. Die Eier findet ihr alle im Wasser im Sumpf vor dem Lager. Am besten dreht ihr die Kamera in Vogelperspektive und zoomt raus. Rechts im Sumpf vor dem Lager waren etwa 5. Der Rest war etwas mehr verstreut, aber ziemlich nah am Lager. Danach sprechen wir mit der Echse im oberen Bereich, die vor der Mine steht. Nun wieder zu Albi.

Albi meint es dauert, bis sie schlüpfen, wir sollen erst mal Golems töten gehen. Sobald ihr genug getötet habt, bekommt ihr einen Tagebucheintrag. Nun wird uns das Geheimnis erzählt. Wir sollen nun die 2 neuen weißen Echsen mitnehmen. Das machen wir, indem wir Albi sagen, wir sind bereit, sobald er vorne steht. Nun die 2 weißen Echsen bis zum Tempel bringen, im Sumpf, wo die Golems raus kamen. Es muss mindestens eine überleben, besser beide. Diese können die Falle am Eingang des Tempels deaktivieren.

Wir gehen in den Tempel und töten die Riesenalraune. Danach gehen die 2 weißen Echsen weg. Wir gehen zurück in die Echsenstadt mit Albi reden.

Belohnung: 2500 Exp

NEBENAUFGABEN KHORATA/RELENDEL

Durch Flammen Gift und Blut von Botschek

Fortsetzung für Kapitel 4

Nebenaufgaben Minental

Nichts

Nebenaufgaben: GELATO EISGEBIET

Nichts

Kapitel 5

Hauptaufgaben und zugehörige Nebenaufgaben

Uriziel (Fortsetzung)

Xardas erzählt uns von einer unbekannten Insel, und dort müssen wir die Ritualstätte finden, um Uriziel zu reparieren. Wir gehen also von dem Ratraum durch die Tür und durch die Flamme. Wir werden auf die Insel teleportiert. Nun nehmen wir direkt den Fokusstein, der auf dem Boden liegt. Danach beim Skelett auch die Steintafel. Diese lesen wir. Nun gehen wir zur Burg.

Wenn ihr rein kommt, dann direkt links die Hütte. Dort auch die Steintafel auf dem Tisch nehmen und lesen. Nun müsst ihr den höchsten Punkt der Insel erreichen. Ihr geht also von dem Burgeingang nach unten, dann links und dann wieder den Pfad hoch. Ihr solltet dann bei der Klippe einen Geist, Trimedron, sehen, mit dem ihr redet. Ihr redet über alles mit ihm, was geht. Danach könnt ihr zur Burg zurück und auch alle Viecher hier killen. Die Tierkörperteile ("Felle abziehen" und "Zähne ziehen" sollten als Jägertalente reichen) werdet ihr brauchen, je nach Gilde, für eure ultimative Rüstung.

In der Burg gibt es ja diesen Turm und davor ist so ein Steinhaufen. Ihr macht einen Linksklick, sobald der Name "Trümmer" erschienen ist. Anschließend sollte er nun den Podest freigraben. Ihr platziert den Fokus und könnt zurück zu Xardas, um zu berichten. Er sagt, wir müssen die Machtträger finden und töten. Wir sollen noch mit Pyrokar reden. Wir reden mit ihm und erfahren, dass Urnol im Minental im alten Lager einer ist.

Hinweis! Er ist erst nach Ende der Quest „Dämonisch" im Minental!

Einer ist auf einer Insel und einer in Jharkendar. Danach gibt uns Xardas noch die Quest "Eine Mannschaft für die Insel", wir gehen nach Reihenfolge vor.

1: Wir gehen ins Minental zum Alten Lager, im Haus der Erzbarone reden wir mit Urnol und töten ihn. Ihr könnt auch Teleport- Spruchrolle/Rune benutzen. Es sind ein paar Orks da, außerdem könnt ihr Urnol nur mit der Klaue Beliars töten.

2: Wir gehen nach Jarkendar und suchen bei einem der Herrenhäusern

Bemerkung: Wird wohl von der Gilde bestimmt! Als Drachenjäger war es bei mir bei dem Herrenhaus, wo der Eremit wohnt, einfach geradeaus. Erstmal mit dem reden. Dann den Doppelgänger mit dem Adanosstab töten oder mit Zaubern wie Feuerregen usw.

3: Wir müssen nach Irdorath. Daher machen wir die Quest "Eine Mannschaft für die Insel". Sobald wir angekommen sind, gibt es einige kleine Sachen zu beachten. Beim ersten Hebelrätsel Diego fragen, ob er mit dir den Hebel zieht. Bei der Brücke, wie gehabt, Pfeile oder Bolzen schießen, damit die Zugbrücke herunterfährt. Ihr steht im Raum mit den vier

Gängen. Zwei oben, zwei unten. Von links nach rechts für euch die Schalterkombinationen:

1: Raum unten links: Schalter Mitte
2: Raum oben links: links, rechts, Mitte
3: Raum oben rechts: Mitte, links, rechts
4: Raum unten rechts: Mitte, links, rechts

Nun noch an allen kleinen Steinsäulen die Knöpfe drücken. Sobald ihr nun im Raum seid mit der großen Tür, müsst ihr euch das Auge der Macht aus der Truhe im zweiten rechten Raum holen und links klicken in der Nähe der Tür.

Ihr redet mit dem Drachen und tötet ihn mit dem Heiligen Hammer. Nun den Seelenstein mitnehmen und nichts wie weg von hier. Während ihr weggeht, nochmal mit Argez reden. Dann zum Kapitän und wieder zurück nach Khorinis. Jetzt geht ihr zurück zum Rat und seht, dass die nicht mehr da sind. Also auf zur Insel, durch das Feuer und zum Geist Trimedron. Wir reden alle Option durch und gehen danach noch etwas aufwärts und lesen links vom Grass/ Pflanzending die Steintafel, die er uns gegeben hat.

Nun geht zurück zu Xardas, der sich in der Burg befindet. Die Magier begeben sich jetzt zur Höhle, die wir geöffnet haben. Xardas spricht uns an.Wir legen die drei Seelensteine in die Sockelhalterungen. Xardas spricht uns nochmal an, und sie beginnen das Uriziel- Ritual, wir warten. Wir schnappen uns Uriziel oder die Rune, je nachdem, was ihr spielt.

Xardas gibt uns noch ein altes Buch, das lesen wir, egal, ob es magisch versiegelt sein sollte, und entdecken darin eine Formel, um unsere bis jetzt beste Rüstung zu verbessern. Wir gehen von der Insel und es startet Kapitel 6, nun zu einem Amboss und Rüstung verbessern.

Belohnung: 5000 Exp, Uriziel

Eine Mannschaft für die Insel von Xardas

Wir sollen eine Mannschaft zusammenstellen, um nach Irdorath zu fahren. Raven könnt ihr direkt mitnehmen wenn ihr wollt, auch eure alten Freunde wie Gorn/ Milten/ Diego/ Lester kommen mit und geben noch Hinweise, wen man noch mitnehmen könnte: Vatras/ Cord/ Tengron/ Ethan/ Namib/ Cor Angar/ Myxir und einige aus den Nebengilden, einfach mal nachfragen.

Bestimmt noch welche von denen ich nichts weiß.

ACHTUNG: Zuerst sollte man sich aber für einen der Kapitäne entscheiden (erfährt man von Diego), da diese bestimmte Anforderungen an die restlichen Crewmitglieder haben und man scheinbar gewisse Leute nicht wieder wegschicken kann, was zu einem Gamebreaker führen kann.

Kapitäne: Cedric/ Jack

Cedric will, dass ein Feuermagier dabei ist und ein Paladin von ihm mitkommt. Milten sollte reichen. Aber er lässt nicht zu, das Söldner/ Schwarzmagier/ Frauen mitkommen dürfen. Irgendwie, irgendwo soll es Frauen geben, für den Erfolg nur Frauen an Bord.

Ergänzung Man kann Bones von den Piraten mitnehmen. Er will, das viele geile Weiber mit an Bord sind. Außer Sagitta wurde niemand gefunden dafür. Er ist angefressen, dass nur diese Frau an Bord ist. Bones baggert dennoch Sagitta an, und sie mischt dem Essen von Bones etwas dazu. Der Held meint, da es Bones schlecht geht, dass er nicht mitkommen kann, was dennoch funktioniert.

Zusatz mit Bones: Es wurde noch nicht gefiltert, ob man auch Mitglied bei den Piraten sein muss oder ob man diesen einfach so mitnehmen kann. Ebenfalls wurden sämtliche Frauen angesprochen, die ebenfalls an Bord kommen würden. Es wurde keine weitere dazu gefunden.

Man muß definitiv sich den Piraten angeschlossen haben!

Und man findet noch weitere Frauen! Es ist aber von den gewählten Nebengilden abhängig, ob man alle benötigten Frauen für den Erfolg „Frauen an Bord“ findet.

Anmerkung: Wenn man mit Cedric fahren will, aber Bennet überzeugt hat, kann man ihn nicht mehr zurückschicken = Spielbreaker

Jack will, dass man einen Handwerker und einen Alchemisten mitnimmt, Quest "Handwerker und Alchemist". Wenn man dann einen zufriedenen Kapitän hat und mit der restlichen Auswahl zufrieden ist, kann man mit dem Kapitän reden und die Reise nach Irdorath starten.

Belohnung: 1000 Exp + Exp beim Anheuern der Leute

Handwerker und Alchemiest von Jack

Jack will, dass ihr dann noch jemanden mitnehmt, der sich mit Holz oder Metall auskennt, und jemanden, der sich mit Kräutern auskennt. Hier könnt ihr Bennet und Sagitta mitnehmen oder Garvell. Sagitta will aber noch zwei Zutaten:

Stinkende Harpyienkralle - die findet ihr oberhalb des Grossbauernhofs, wo Dexter in Gothic 2 normal war, über dem Eingang der Mine. Dort sind auch zwei Harpyien. Das andere findet ihr, wenn ihr von Khorinis aus auf die Diebesinsel schwimmt, am Rand. Einfach ins Becken springen und geradeaus zur Insel schwimmen. Ihr könnt geradeaus auch das versunkene Schiff sehen, wenn ihr bei den Salzpflanzen seit.

Bei Sagitta nur noch in ihrer Höhle abgeben.

Bennet: Dem sollt ihr 20 rostige Schwerter und etwas Erz bringen. Ihr könnt bei der Grabstätte hinter dem Großbauernhof Leichen schänden, um an genug rostige Schwerter zu kommen.

Belohnung: -/-

Hauptgilden

Feuermagier

Ihr geht zum Kloster zu Talamon, der auf Pyrokars normalem Platz sitzt. Nun könnt ihr Ordenspriester werden, euer höchster Gildenrang. Außerdem bei Marduk den 5 Magiekreis lernen.

Miliz

Mord ist sein Hobby von Lord Andre

Der Milizionär Jason wurde im Hafenviertel in der roten Laterne ermordet. Erstmal geht man dort hin und wird von Pablo mit Details versorgt. Danach spricht man mit Giselle und geht ins Zimmer, um mit Pablo zu sprechen. Man stellt fest, dass die Waffe nicht passt und diese gezogen ist. Erneut spricht man mit Giselle, die abhauen will. Sie verschwindet ins Zimmer von Bromor. (Zusatz: Die Tür sollte vorher geöffnet werden, sonst rennt Giselle davor nur umher, da sie kein Schlüssel besitzt!)

Sobald sie dort drin ist, geht zu Pablo und gebt diesem Bescheid. Nun soll man weitere Beweise finden. Im Nebenzimmer wird man endlich fündig. Dort findet man Galf, der sofort abhaut. Nochmals sucht man Pablo auf, der einen zu Giselle schickt. Nachdem man alles weiß, geht man zu Lord Andre.

Man muss nun einen Tag warten und erneut zu Lord Andre, der uns zu Bernd schickt. Man geht nun zu Janas Haus im Hafen und spricht mit ihr. Nun nochmal zurück zu Lord Andre. Nun soll man mit einem Guru, der sich am Marktplatz befindet, sprechen. Anschließend taucht ein Heldenbot auf und dieser tötet den Guru. Man spricht nun mit dem Heldenbot und greift diesen an. Nach 2 bis 3 Schlägen spricht dieser uns an und verschwindet.

Geht nun wieder zurück zu Lord Andre. Er erzählt, dass wir mehr herausfinden sollen wegen diesem Bot, und geht zu Giselle, die im Knast sitzt. Sie möchte eine Kerze, oder man bedroht sie.

Zum Schluss geht man zu Lord Andre mit den Informationen.

Belohnung: 1000 Exp, +2 Innos

Die Falle von Lord Andre

Wir sollen erst mal den Herold Bescheid geben, dass ein Irrer unterwegs ist. Dieser steht beim Freibierstand, auf seinem kleinen Podest. Nun gehen wir Lord Andre Bescheid geben. Wir bekommen von Lord Andre nun einen Trank der Geschwindigkeit ohne Zeitlimit und ein Kostüm. Wir trinken den Trank und ziehen das Kostüm an und laufen ein bisschen am Marktplatz herum, bis der Roboter uns verfolgt.

Nun laufen wir nach Khorata bis zum Marktplatz beim Schmelzofen. Wir müssen den Roboter die ganze Zeit im Schlepptau haben. Sobald er euch verfolgt, könnt ihr euch auch

einfach nach Khorata teleportieren. (Besser ihr geht mit ihm im Schlepptau zum Pass nach Relendel. Nicht die Lore benutzen! Den Schienenstrang bis zur Teleportation entlang laufen, sonst verliert ihr den Roboter. Nach der Ankunft zu Fuß nach Khorata gehen.) Dann geht ihr zu Lord Andre auf dem Marktplatz und haut ihn. Er schlägt euch um, gibt euch die Paladinrüstung und nimmt das Kostüm weg. Danach lockt er den Roboter mit sich zusammen in den Ofen und wird gebraten. Wir wachen nach einer Sequenze wieder auf. Übrigens könnt ihr eure Waffe auch zurückholen, wo ihr umgeschlagen wurdet. Robert gibt euch noch ein Kettenhemd, dann könnt ihr zu Lord Hagen in Khorinis.

Ergänzung: Sollte bei jemanden der Bot nicht auftauchen, insertet diesen in Relendel mit: Herobot_rel

Geht dann zum Marktplatz, man verliert den Bot am Tor von Khorata, geht einfach weiter zu Lord Andre. Der Rest, ist der selbe Ablauf wie oben.

Belohnung: 1000 Exp, Paladinrüstung, Kettenhemd-Gürtel, +5 Innos

Andres Vermächtnis von Andre

Sobald ihr den Brief gelesen habt, könnt ihr nun an seine Kiste in der Kaserne, wo er immer stand, gehen und dort alles herausnehmen, sowie den anderen Brief lesen, danach zu Harad. Wir fragen ihn, ob er das Schwert neu schmieden kann. Er sagt, ja ihr könnt noch zwischen Einhand oder Zweihand auswählen. Danach sollen wir nach ein paar Tagen wieder kommen. Ich habe einfach drei Tage geschlafen und wieder hin. Er ist fertig, gibt uns eine Rohklinge, die wir noch weihen müssen bei Marduk, siehe nächste Quest.

Belohnung: 1000 Exp

Eliminierung der Diebesgilde

Bedingung: Andres Vermächtnis geschafft, von Lord Hagen zum Paladin ernannt, Quest "Bote des Friedensangebots" und "Innos Nase" beendet, die komplette Diebesgilde lebt noch. Zwei Schlüssel einfügen: insert itke_hotel und itke_thiefguildkey_hotel_mis

Geht zu Lord Hagen und insert Mika und Jesper bei Hagen. Das Gespräch muss nämlich in der Nähe von Lord Hagen stattfinden. Das Gespräch zwischen Mika und Jesper, muss ebenfalls ca. 23:15 Uhr bei Lord Hagen stattfinden.

insert Mod_587 und sprecht mit Jesper

Insert Mod_598 und sprecht schnell mit Mika.

Sprecht nun schnell mit Lord Hagen, und den ersten Dialog schnell durchklicken und direkt die Dialogoption "mit dem Hehler" wählen. Den folgenden Dialog kann man normal anhören. Nun ist die eigentliche Quest aktiviert.

Lord Hagen möchte die Diebesgilde endlich ausgeschaltet haben. Dazu will er alles für einen Angriff vorbereiten, und man soll am nächsten Tag zu ihm kommen.

Man hat zwei Möglichkeiten:

Variante 1: Man schaltet alleine die Diebesgilde aus. Dazu muss man Cassia, Jesper, Ramierez und Rengaru töten. Berichet dann bei Lord Hagen, dass ihr diese ausgeschaltet habt. Lord Hagen ist enttäuscht, dass man alles selber gemacht hat. Man bekommt + Innos Gesinnung, 1000 Gold und 1000 Exp.

Variante 2: Wenn man einen Tag später zu Lord Hagen geht, hat er alles vorbereitet. Man soll nun zu Hannas Hotel gehen. Dort trifft man Bilgot und spricht mit ihm. Anschließend geht man runter in den Keller und spricht dort mit Cassia. (Es sollte der erste Dialog im Spiel sein, zur Not sprecht sie ein zweites mal an) Danach greifen alle an. Es tauchen die Miliz und alle Diebesmitglieder auf.Sobald alle besiegt wurden, spricht man mit Wambo. Zum Schluss kehrt zu Lord Hagen zurück. Er ist nun glücklich. Es gibt weniger Gold aber mehr Exp, als in der Variante 1.

Belohnung: Unterschiedlich pro Variante

Eine Klinge Innos von Harad

Wir sollen im Feuermagierkloster mit Marduk reden, dass er die Klinge weihen soll. Der meint, wir müssen erst mal Paladin sein. Also machen wir die Quests bei Lord Hagen, bis wir Paladin sind, und kommen wieder. Nun meint er, wir sollen in den Keller, dort erwartet uns ein Teleporter der uns wohin bringt.

Anmerkung! Wenn es hängen sollte, dann via Marvin und k Taste durch die Steinwand cheaten.

In der Mitte steht eine Statue mit einen Trank der Feuertaufe. Diesen trinkt ihr. Wir gehen durch den rechten Gang. Die Steinplattentüren müssten selbst aufgehen. Dort finden wir einen Raum mit drei Schaltern. Wir betätigen den linken Schalter, den rechten Schalter und dann den Schalter in der Mitte. Danach gehen wir auf das Podest, welches herausgefahren ist. Von der komischen Statue, die geleuchtet hat, könnt ihr euch nun einen Stein nehmen. Danach gehen wir zurück.

Wir gehen durch den linken Gang, die Steinplattentüren müssten selbst aufgehen, wenn ihr nah dran steht. Ihr kommt dann in ein Raum mit vielen Steinschaltern. Ihr müsst ihr genau die Schalter beachten. Auf den Boden sind kleine Zeichen gesetzt. Nur diese vier Schalter, müssen gedreht werden. Die Statue leuchtet auf und ihr nehmt euch den Stein dort. Nun zurück in die Mitte.

Zusatz: Solltet ihr bei den Schaltern nicht zurechtkommen, braucht ihr diesen Insert: itmi_ornamenteffekt_bigfarm

Nun könnt ihr durch die vordere Steintür. Ihr lauft zum Licht und bleibt dort stehen. Ihr fahrt nun nach unten. In einer dieser Gassen gibt es eine Steintür, wo ihr weiter kommt. Die Teleporter bringen euch nur zurück, also nicht benutzen. Dann lauft ihr geradeaus durch und kommt in einen Raum, wo Lava in der Mitte ist und es wieder drei Wege gibt.

Wir gehen durch den rechten und kommen in einen Raum mit fliegenden Steinplatten. Ihr müsst einfach mit Bogen oder Armbrust auf die fliegenden Steinplatten schießen, in der richtigen Reihenfolge. Sobald alle Leuchten entsteht ein Weg und ihr könnt zu der Statue hinten den Stein holen gehen.

Nun können wir durch den linken. Dort ist nur ein Feuergolem. Töten und Stein aus ihm raus nehmen. Nun können wir wieder durch vorne bzw Mitte. Wir gehen durch und kommen bei einer riesigen Innosstatue an, dort beten wir und weihen die Klinge. Nun können wir wieder raus und Harad Bescheid geben. Dieser meint, man kann das Schwert noch besser weihen. Wir sollen in der Klosterbibliothek das nachlesen. Unten im Klosterkeller liegt auf der Kiste ein Buch, das wir lesen. Danach gehen wir Harad fragen. Er meint, der Paladin Ingmar hat den Test vielleicht. Also gehen wir zu ihm. Er steht bei Lord Hagen. Er singt es uns vor und wir gehen wieder Harad fragen. Er meint wir seien nun bereit, wir gehen also mittags zu einem Innosschrein und haben eine Licht/ Feuerball/ Feuerregen/ Feuersturm/ Golem Erwecken- Spruchrolle. Ich konnte dann immer Schwert weihen machen.

Hinweis! Es geht wohl nur von 12 bis 13 oder 14 Uhr. Ihr müsst häufiger bis mittags schlafen und zu einem Innosschrein gehen.

Sobald ihr genug habt, kriegt ihr einen Tagebucheintrag, 5000 Exp, und die Klinge wird besser. Nun gehen wir zu Harad, um die Klinge zu zeigen.

Belohnung: 200 Exp nochmal und Harad mag keine geldgierige Paladine!

Bote des Friedens von Lord Hagen

Wir sollen Lares ein Nichtangriffspakt- Brief bringen, der meint ist gut, also sagen wir Lord Hagen Bescheid.

Belohnung: 300 Exp

Möge Innos unsere Nase schließen von Lord Hagen

Aus dem Osttor kommt ein verwesender Geruch. Wir sollen der Sache auf den Grund gehen. Beim Osttor stehen schon Till und zwei Stadtwachen. Wir reden mit ihnen. Nun gehen wir mit ihnen einfach ein bisschen in Richtung Leuchtturm, aber vor dem Weg nach oben ist eine Höhle, die Assassinenhöhle. Dort redet ein Halbtoter kurz, und danach räumen die anderen hier auf. Wir können nun zu Lord Hagen.

Belohnung: 300 Exp, 200 Gold und man wird Paladin.

Freund oder Feind von Lord Hagen

Wir sollen herausfinden, was die verschiedenen Gruppierungen, die nun aus dem Minental kamen, in Schilde führen. Kurz vor Akils Hof findet ihr ein paar Landstreicher, mit diesen reden wir, danach töten wir sie. Die nächste Truppe findet ihr vor Bengars Hof. Ihr redet

mit Fisk, diese machen keine Probleme. Die dritte Gruppe, findet ihr von Dragomirs Jägerlager etwas geradeaus. Wir reden mit Grim. Der ist irgendwie böse also töten wir ihn.

Nun gehen wir wieder zu Lord Hagen, der meint wir sind toll.

Belohnung: 800 Exp, 1000 Gold

Treu dem König! Treu der Stadt!

Bedingung: Freund oder Feind beendet

Vorwort! Die vorherige Aufgabe erhält man, sofern man als Paladin im vierten oder fünften Kapitel im Minental war, von Lord Hagen. Darin muss man drei Punkte in Khorinis besuchen und mit den Leuten aus dem Minental reden/ töten. Sobald die Aufgabe abgeschlossen ist, muss man sehr lange schlafen. Nach 50 Tagen schlafen und testen wurde die Aufgabe „Treue dem König! Treue der Stadt!“ erst von Lord Hagen aktiviert.

Zusatz: Wer das Glück auf seiner Seite hat, muss nicht über 50 Tage schlafen, sondern es kann sich die Aufgabe schon früher freischalten. Probiert es selbst einfach aus.

Lord Hagen schickt den Helden zur königlichen Garde, um Unterstützung anzufordern. Sobald man beim Lager ist, direkt mit Hymir reden. Er will davon jedoch nichts wissen. In weiser Voraussicht hat Lord Hagen eine Schriftrolle mitgegeben, falls Hymir nicht kooperieren will. Diese benutzt man dann im Lager der Garde. Daraufhin wird Lord Hagen selbst im Lager gespawnt. Er steht unter dem Gebäude, in dem die Gardenmitglieder immer schlafen.

Lord Hagen ansprechen. Er möchte nun selbst mit Hymir reden. Der Held folgt Lord Hagen. Es gibt einen kurzen Dialog. Lord Hagen, und Hymir teleportieren sich nach Khorinis.

Vermerk: Es könnte sich festbuggen. Beide sterben auf der Stelle, dennoch kann die Aufgabe fortgesetzt werden.

Zusatz: Man kann den „toten“ Lord Hagen ausrauben. Danach muss der Held wieder nach Khorinis und dort mit Hagen sprechen. Danach ist die Aufgabe beendet.

Schwarzmagier

Ungeheuer in der Bibliothek von Andokai

Vor dem Eingang zum Irrgarten stehen ein paar Schwarzmagier und Andokai. Scheinbar hat ein Novize ein verhextes Buch geöffnet und Monster befreit, die in der Bibliothek alle getötet haben. Man soll mit einem der Schwarzmagier dort nachsehen. Am Eingang zur Bibliothek findet man auch schon das erste Dino- Skelett, und in der Bibliothek die restlichen.

Außerdem findet man neben dem toten Novizen das verhexte Buch, ist ganz lustig. Sobald man alle getötet hat, bekommt man einen Tagebucheintrag. Der Schwarzmagier bedankt sich (+100 Exp) und man kann bei Andokai abgeben.

Belohnung: 400 Exp (+ 100 vom Schwarzmagier)

Söldner

Danach Söldner/ Orkjäger/ Drachenjäger beendet

Wassermagier

Rasend von Saturas

Bedingung: Man muss in Irdorath gewesen sein und auch bereits zurückgekehrt.

Man findet dann den NPC am Steg zum Boot. Er berichtet, dass Dämonen und üble Wesen über Khorinis hergefallen seien und alles töten würden, was sie finden. Sofort geht man zu Saturas, der sich nun beim Rat der Magier im Klosterkeller befindet. Er startet nun die Aufgabe Rasend.

Saturas hat mitbekommen, dass der Dämon Khorinis verwüstet, und jetzt muss etwas unternommen werden. Der Dämon ist aber jetzt erst einmal verschwunden, um diesen aufzuspüren, muss man etwas Dämonisches vom Weidenplateau aufnehmen. Saturas bezieht sich auf ein Kochrezept, das man bei einem Anhänger des Blutkultes gefunden hat. “Der Eintopf der Verdammnis” muss jetzt an einem Kochtopf hergestellt und getrunken werden. Daraufhin kann man Saturas berichten, dass man jetzt selbst etwas dämonisch ist und man auch Dämonen aufspüren kann.

Danach folgt man der Spur des Dämons von Khorinis aus. Sobald man sich selbst zu einem Dämon verwandelt hat, ist man richtig. Die Spur zeigt, dass der Dämon nach Relendel gegangen ist.

Hinweis: Man läuft mit Saturas und Diego herum. Man landet bei der Ausgrabungsstätte und dort bleiben sie stehen. Man erfährt dort von Relendel.

Man soll ihm nun folgen. In Relendel wird man schnell fündig. Wenn man von der Stadt der Straße folgt und an dem Innosaltar ankommt, verwandelt man sich sofort erneut in einen Dämon. Der Dämon befindet sich eine Ebene darüber, bei der Höhle, die man auch für die “Ratten” aufsuchen musste.

Nun muss man mit dem Dämon reden. Man muss immer die Antwort nehmen, die der Dämon hören will, alles andere endet damit, das der Dämon den Helden tötet. Der Dämon traut einem nicht und möchte ein Treuebeweis. Dazu soll man die abtrünnigen Dämonen aus der Höhle locken. Einfach die Aggro ziehen und raus rennen. Der Dämonenboss tötet die anderen. Danach erzählt man dem Dämon, dass diejenigen, die er sucht, sich in Gelato aufhalten, und der Dämon verschwindet.

Nun muss man zurück zu Saturas bei der Ausgrabungsstätte. Dieser beendet die Aufgabe, gibt einem den höchsten Rang und die neue Rüstung dazu.

Wichtig! Derzeit gibt es einen Bug beim Abgeben der Aufgabe. Es folgt nach dem Gespräch mit Saturas eine Kamerafahrt, und man steckt fest. Um dies zu verhindern, einfach den Marvin Modus vor dem Gespräch anschalten, danach mit Saturas reden und dann per “set time” die Uhrzeit stark ändern. Auf von 8 Uhr morgens auf 24 Uhr nachts. Anschließend F8 drücken und es sollte alles wieder normal weitergehen.

Der Fehler bezieht sich darauf, das die Kamera nach dem Gespräch Saturas folgt, anstatt wieder auf den Helden, wie gewohnt, zu fixieren. Dies geht solange, bis Saturas wieder beim Rat der Magier angekommen ist.

Belohnung: Exp durch Abgabe wird nachgereicht. Höchster Gildenrang + neue Rüstung

Nebengilden

Altes Lager

Nichts

Assassinen

Kriegerweg

Masut sagt endlich, dass Azhar auf uns wartet im Assassinenversteck.

Der Zeremoniendolch von Azhar
Wir sollen das Ding finden. Wir gehen erst mal in der Stadt Amir fragen, der sagt, wir sollen mit Vatras reden. Er meint, wir sollen mit Merdarion reden, aber noch Cavalorn sagen, dass er wieder kommen soll und Chronos einen Beutel vorbei bringen. Wir sagen Cavalorn vor dem Portal nach Jarkendar Bescheid und gehen durch, weiter zu Chronos, danach zu Merdarion. Nun nochmal Riordian fragen, und nun schauen wir mal beim Adanostempel im Sumpf, ob wir einen Ritualdolch finden.

Beim Opferaltar im Adanostempel im Sumpf finden wir ihn nicht. Also fragen wir mal den Eremiten. Wir reden mit ihm, und er will ein Wein und andere Sachen (siehe Quest "Der Auftrag des Eremiten"). Der Eremit gibt uns den Tipp, dass in der Nähe oben ein Plateau ist, dort, wo der Troll und die Harpyien sind. Dort ist eine Gruft, wir drücken an den Särgen herum, wissen aber nicht die Kombination. Wir gehen zurück zu den Wassermagiern. Da steht Cavalorn und sagt uns, ein Typ wolle in Khorinis mit uns reden, am Tempelplatz, das ist dort, wo Vatras immer predigt. Wir reden mit Zahit, und er meint, wir müssen dringend zu Mustafa. Wir gehen hin und kriegen die Quest 3. Blutkelch.

Erweiterung!

An sich muss man nicht an den Särgen eine bestimmte Reihenfolge drücken, was die Schalter angeht, sondern am rechten Steinpult lesen. Es geht aber nicht ohne großen Aufwand, somit gibt es einen kleinen Workaround.

Nachdem ihr beim Eremiten wart, bringt dies ins Spiel: Insert itmw_avaquar. Sprecht nochmals mit dem Eremiten und geht danach zurück zum Lager. Sprecht auf dem Weg noch mit Amir vor dem Lager, bevor ihr zu Mustafa geht.

Der Auftrag des Eremiten von Eremit
Wir sollen ihm Wein bringen, danach Wasser aus dem Talkkessel in der Nähe der Piraten, mit dem leeren Eimer. Wir gehen zu dieser kleinen Insel und dann ein bisschen ins Wasser. Danach im Inventar den leeren Eimer benutzen. Animation folgt, und er ist voll. Zurück zum Eremiten.

Nun sollen wir ihn ein Haufen Sachen besorgen: 20 Brot, 10 Schinken, 10 Wurst, 10 Wein, 5 Grog, 30 Äste, 300 Pfeile, 1 Jagdbogen, 2 Moleratfett und eine Pfanne. Also Lebensmittelhändler ablaufen, wenn euch was fehlt. Pfanne gibt es bei Mattheo, wenn ihr keine habt, und den Jagdbogen bei Bosper und sonstigen Bogenverkäufern. Grog bei den Piraten. 30 Äste sollte auch ein Händler haben. Den Rest solltet ihr finden, wenn nicht, dann einfach mal auf Diebestour gehen oder Leute umschlagen bei Lebensmitteln. Wenn alles zusammen ist, geht zum Eremiten abgeben.

Belohnung: 250 Exp

Der 3. Blutkelch von Mustafa
Wir sollen den 3. Kelch beschaffen. Einer der Händler soll ihn angeboten haben. Wir reden mit Baltram, und er sagt uns, ein gewisser Morpheus, der wohl von einen anderen Teil der Insel kommt, sollte diesen besitzen. Wir reden mit ihm in Khorata. Der meint aber, vielleicht haben ihn die Feuermagier oder Wassermagier hier in der Stadt. Wir reden mit beiden, aber keiner von beiden weiß was. Also muss ihn Erol haben, wo er bloß ist.

Ändert die Variable per GVE oder Spielstandeditor mod_ass_erolwiederda auf 1. Speichert diese Änderung und ladet. Anschließend bringt Erol via insert ins Spiel: insert mod_521, und die Aufgabe kann fortgesetzt werden.

Fragt nun Erol nach dem Kelch. Er beschreibt ihn schön und erzählt, dass er ihn hatte. Er wurde aber niedergeschlagen und es wurde der Kelch gestohlen. Im Verdacht hat er die Assassinen selbst, die sind wohl bei ihm herumgeschlichen. Beiläufig erwähnt er auch eine Goblinhöhle, dass ist aber erst mal egal.

Nun geht ihr zurück zu Azhar. Dieser ist wenig begeistert und schickt uns zu Mustafa, da er diese Aufgabe ausgeschrieben hat.

Er berichtet, dass er entgegen der Behauptung von Erol noch keinen Kelch bekommen hat. Er erinnert uns an die Dolchaufgabe und verspricht uns den Kriegeraufstieg, wenn wir ihm diesen bringen. Nun muss die Zeremoniendolch- Aufgabe beendet werden! Nachdem ihr den Dolch habt und diesen Mustafa gebracht habt, teilt er mit, dass ihr diesen behalten sollt, und ihr werden zum Krieger befördert. Man bekommt die Rüstung und den Hinweis, dass man zu Masut soll.

Endlich gibt es ein Hinweis zu dem Kelch. Masut ist überrascht, dass man Krieger ist, berichtet aber sofort, dass derzeit Magier herumschleichen, weiß allerdings nicht wer. Wir überlegen und fragen Shakir. Dieser weiß, dass es Mufid und ein anderer ist. Nun, wer könnte denn noch etwas wissen? Natürlich, Amit, der steht ja jetzt Wache.

Er weiß, dass sich um Mitternacht immer die Magier wegschleichen. Und hat Erol nicht etwas von einer Goblinhöhle gesagt? Also geht um Mitternacht zur Höhle und erwischt im linken Gang Mufid und Mirza beim Verrat, den sie planen. Lasst sie zuerst ausreden, bis irgendwann der Dialog nicht mehr weiter geht. Sprecht nun mit Mufid, dieser sucht Ausflüchte, und man konfrontiert ihn mit unserem Wissen. Daraufhin greift er uns an, und wir killen ihn. Mirza ist derweil abgehauen, war aber nicht kreativ genug. Man findet ihn im Gang zu den Assassinen.

Die Verschwörung von Mirza
Mirza erzählt uns alles. Noek, der Anführer der Assassinen, plant tatsächlich, eine Außenstelle für die Magier zu errichten. Er möchte diese nutzen, um alle Magier dorthin abzusetzen. Danach will er die Krieger an die Paladine verraten und so sich eine Lebensgrundlage schaffen.

Von den Kelchen weiß Mirza nichts. Für diesen Verrat muss er sterben. Wir töten ihn und gehen zu Mustafa. Diesem wollen wir dies lieber in sicherer Entfernung sagen und führen ihn in den Gang zu den Kisten. Es kann sein, dass man ihn via Marvin per "o" übernehmen muss und einmal F8 drücken muss, damit er zum Schluss folgen wird. Kehrt zurück in dem Körper des Helden. Bei den Kisten bleibt er stehen. Nun folgt ein Fehler. Der Dialog triggert nicht, weil man beide Blutkelche nicht besitzt. Man braucht zwei Blutkelche, und diese wären in der Verrätertruhe, die aber verschlossen ist. Entweder, man insertet sich beide Blutkelche, oder den Schlüssel.

Insert für Blutkelche: insert itmi_bloodcup_mis und insert itmi_bloodcup_richter

oder den Schlüssel insert itke_mufid

In der Truhe befindet sich noch zusätzlich Erols goldene Schwert, was man zu ihm bringen kann und dafür 200 Exp + 1000 Gold bekommt.

Achtung: Nichts in der Höhle herbei cheaten! Sobald ihr das aufhebt, wird dies als "Diebstahl" betrachtet.

Sobald ihr die Kelche habt, geht zu Mustafa, der nun mit uns spricht. Wir berichten, ihm alles von den Blutkelchen, dem Verrat und den Plänen der Magier. Zunächst ist dieser skeptisch aber glaubt uns auf Grund der guten Taten. Er möchte das Thema im Rat besprechen. Wir sollen derweil den Verräter Zehit in der Stadt töten.

Achtung! Wir brauchen den Meucheln- Perk! **Achtung**!

Wir sollen den Zeremoniendolch verwenden und ihn tatsächlich meucheln, da sonst der Folgedialog nicht getriggert wird. Wir töten Zehit also und gehen wieder zurück zu den Kis-

ten im Assassinenlager. Mustafa glaubt uns, der restliche Rat hat sich komisch verhalten. Zum endgültigen Beweis brauchen wir aber noch den dritten Kelch. Den sollte Norek haben. Der Plan ist, beide einzuschläfern, und dann den Kelch zu nehmen.

Leider geht das auch nicht, man kann nur Norek aber nicht Nain einschläfern. Also muss man sich erneut aushelfen. Man braucht ein zweiten Richter Kelch. Insert itmi_bloodcup_richter.

Weiterhin muss das Plündern getriggert werden. Dazu mit dem GVE- Variablen- oder Spielstand- Editor über Spine "Mod_Ass_naimblutkelch" auf 1 setzen.

Danach zurück zu Mustafa. Dieser ist begeistert, man soll nun die Kelche in Sicherheit bringen und so schnell wie möglich zurückkehren. Somit endet die Aufgabe der 3. Blutkelch.

Nun müsst ihr abhauen. Teleportieren bringt nichts, ihr müsst dieses mal zu Fuß laufen. Rennt bis zu Xardas und geht wieder zurück zur Assassinenhöhle. Die Kelche behaltet bei euch, entgegen Beschreibung, Dialogen und Tagebucheinträgen.

Schon bei der Ankunft bemerkt man eine Änderung. Die ganzen Gauner stehen vor dem Eingang. Dort findet eine große Schlacht statt. Die Krieger und ein paar Magier vernichten die Verräter, wir selbst, müssen nichts machen. Wie sich herausgestellt, ist Naim auf unserer Seite. Wir sprechen mit ihm. Er braucht dringend einen Blutkelch und man übergibt ihm einen. Er schickt uns zu Mustafa. Auch dieser braucht einen Kelch und kehrt anschließend zurück zu Naim. Er erklärt uns alles über die Blutkelche. Die sind in der Lage, vorher getötete Besitzer auf den neuen zu übertragen, sofern man aus diesen trinkt.

Den letzten Kelch müssen wir auch abgeben. Es gibt dafür Exp und 2000 Gold. Danach entlässt uns Naim freiwillig aus der Gilde, da wir nicht ganz dazu passen und schickt uns aber noch zu Shakir. Wir reden mit Shakir, der am Anfang des Lagers steht. Er geht zu Naim, aber bringen tut dies nichts mehr.

Die Quest "Die Verschwörung" und die Gilde Assassinen ist hiermit als Kriegerweg beendet.

Magierweg

Im 5. Kapitel hat Kais plötzlich eine wichtige Aufgabe. Amir hat Zettel aus der Stadt gebracht und ist daraufhin gestorben. Den ersten Teil bekommt man direkt von Kais, die zwei anderen Teile bei Mahamad und Norek. Sobald man den Zettel von Norek hat startet die Quest der 3. Blutkelch.

Der 3. Blutkelch von Norek bzw. Zettel

Auf den Zetteln findet man Wortfetzen. Wenn man diese mit ein wenig Fantasie kombiniert, kommt man auf den Hinweis, dass die Minen in Jharkendar gemeint sind und nicht die im Minental. Strand, Haus, Khorinis und Herrschaft haben wohl keine Bedeutung. Jedenfalls geht man nach Jharkendar in den Canyon und findet dort in den Minen grünes

Erz. Wenn man probiert, dieses abzubauen, funktioniert es noch nicht, und man bekommt die Quest "Die Stahlhacke". Sobald man diese hat, kann man das Erz abbauen. Mit dem Erz geht man jetzt in die Mine ganz am Ende des Canyons. Dort ist eine Energiewand und zwei Opferschalen davor. In die Schalen kann man nur das grüne Erz hineinlegen, worauf-hin sich die Energiewand ein wenig öffnet.

Durch den Spalt kann man als Fleischwanze hindurch. Dort steht ein Sarg, in dem der Blutkelch ist, und sobald man ihn herausnimmt, bekommt man einen Tagebucheintrag und kann zurück zu Norek, der uns direkt zum Magier befördert und eine neue Quest „Heim-weh" gibt. Nicht vergessen, noch das grüne Erz wieder herauszunehmen.

ACHTUNG: Man kann auch einen grünen Erzbrocken auf dem Boden neben den Opfer-schalen finden und damit den Spalt aufmachen. Jedoch bekommt man den Tagebuchein-trag für den Blutkelch nicht, wenn man nicht vorher die Quest „Die Stahlhacke“ absolviert hat, und kann daher auch nicht bei Norek abgeben.

Belohnung: 1000 Exp. Man wird zum Magier befördert

Die Stahlhacke von grüner Erzbrocken
Man bekommt im Monolog die Information, dass man mal einen Schmied nach einer här-teren Spitzhacke fragen soll. Bennet ist bereit, für 500 Gold eine zu machen. Das dauert einen Tag und man kann sie dann abholen.

Belohnung: 250 Exp, Stahlhacke zum Abbauen von grünem Erz

Heimweh von Norek
Norek erzählt, dass die Assasinen gerne zurück in die Heimat wollen. Das Schiff der Pala-dine kommt nicht in Frage, aber da man die Piraten kennt, wäre das vielleicht eine Mög-lichkeit. Norek will das aber erst mit dem Rat abklären und schickt uns erst zu Kamal. Bei diesem startet ein Dialog, falls man grünes Erz im Inventar hat. Kamal nennt es „Assasi-nengold“ und meint, man soll unbedingt dem Rat davon berichten. Man geht wieder zu No-rek, der jedoch erst mal die Entscheidung bzgl. der Piraten mitteilt. Es soll zwar nur eine Notlösung sein, aber man soll trotzdem mal nachfragen. Also bekommt man die Quest „To-desangst“. Nach Abschluss dieser bekommt man den Auftrag von Norek, weiteres grünes Erz zu finden: Quest „Assasinengold“. Sobald man auch damit fertig ist, soll man noch eine große Opferschale besorgen: Quest: „Rückkehr“. Nach Abschluss dieser, endet die Quest und die Questreihe der Assasinengilde, nach einem Gespräch mit Na’im. Die Assa-sinen verschwinden nach einem Tag aus Khorinis.

Belohnung: 2000 Exp von Na‘Im Assasinengilde zu Ende

Todesangst von Norek
Man geht nach Jharkendar zum Piratenlager, wird aber von Henry am Eingang aufgehal-ten und muss sich Alligator Jack als Eskorte mitnehmen. Mit Jack im Schlepptau geht man dann zu Greg, der scheinbar verrückt geworden ist und niemandem mehr traut, weil ein al-

ter Mann ihm seinen Tod prophezeit hat (+ 300 Exp). Er weigert sich also auch, den Assasinen Überfahrt zu gewähren. Mit den schlechten Neuigkeiten geht man dann zu Norek, der hat aber schon einen neuen Plan und schickt uns los, mehr grünes Erz zu finden.

Belohnung: 300 Exp (+ 300 Exp von Greg)

Assasinengold von Norek
ACHTUNG: Diese Quest ist noch verbuggt und bisher nur mit Marvin- Mode zu lösen.

Norek trägt uns auf, noch mehr grüne Erzvorkommen zu suchen. Man geht also wieder nach Jharkendar in den Canyon, wo nun in der Mine ganz am Anfang des Canyons ein neuer Bereich zugänglich ist, wo ein Minecrawler und 7 Grüne Erzvorkommen drin sind. Um den nächsten Tagebucheintrag zu bekommen muss man jetzt GENAU 34 grüne Erz ins Inventar bekommen.

Es gibt insgesamt 12 grüne Erzvorkommen die insgesamt 43 grüne Erz abwerfen, sowie den einen Brocken, den man auf dem Boden bei der Energiewand finden konnte:

7 Vorkommen in dem neu zugänglichen Bereich in der Mine am Anfang des Canyons (von links aus gesehen im Kreis bekommt man 4, 4, 6, 6, 4, 5, 4 Erz), zwei weitere in den Gängen dieser Mine (jeweils 2 Erz), eins in einer kleinen Höhle gegenüber von dieser Mine (wo auch ein Schatzkreuz von Greg ist, auch 2 Erz) und die letzten zwei sind in den Gängen der Mine am Ende des Canyons, wo auch die Energiewand ist (auch jeweils 2 Erz).

ACHTUNG BUG: Jedoch sind die drei Rechten Erzvorkommen in dem neu zugänglichen Teil und das eine in der Höhle mit dem Schatzkreuz nicht abbaubar, weil sie falschherum sind. Da muss man im Statusbildschirm „marvin“ tippen, um in den Marvin Mode zu kommen, und dann kann man mit der Taste K durch Wände gehen und so hinter die Erzvorkommen gelangen, um diese auch abzubauen. Danach den Marvin-Mode wieder beenden, indem man im Statusbildschirm „42“ eintippt.

Jetzt muss man entweder rechnen, sodass man mit dem Abbauen auf GENAU!!!!!! 34 Erz kommt (mehr funktioniert nicht!!!), oder man baut mehr ab und legt so viel in eine Truhe, dass man genau 34 im Inventar hat, und betritt dann die Welt Jharkendar erneut. Dann sollte man einen Tagebucheintrag bekommen und kann bei Norek abgeben.

Belohnung: 750 Exp

Rückkehr von Norek
Norek ist der Ansicht, dass 33 grüne Erz ausreichen sollten, um den Teleport aufs Festland zu ermöglichen. Man benötigt jedoch noch eine große Opferschale, um die Energie zu bündeln. Eine solche soll man bei den Feuermagiern bekommen. Man geht zu Pyrokar (der beim Rat der Magier sein sollte) und heuchelt ihm ein wenig vor, der schickt einen dann weiter zu Gorax, der den Transport der Schale auf die Wiese vor der Assasinenhöhle veranlasst. Das kann man dann Norek berichten.

Belohnung: keine

Assasinengilde zu Ende

Banditen

Nichts

Diebesgilde

Nichts

Königsgarde

Nichts

Piraten

nichts

Bruderschaft

Nichts

Verwandlungsmagier

Nichts

Waldläufer

Wir fragen Cyrco im Waldläuferlager, ob der neue da ist, dieser meint ja und wir sollen mit ihm reden. Hock sagt, Vatras hat was für uns zu tun.

Süßwasser von Hock

Hock meint, wir sollen mit Vatras reden. Also auf nach Khorinis. Vatras sagt, Saturas braucht unsere Hilfe. Wir gehen also zu ihm. Er sitzt noch im Rat, mit dem Ratsring erreichbar. Saturas sagt, die Piraten in Jarkendar brauchen Hilfe, also zu Greg. Dieser meint, wir sollen Alligator Jack helfen, die Alligatoren zu killen, damit die Piraten wieder an ihr Süßwasser herankommen.

Also reden wir mit ihm und gehen dann mit ihm Alligatoren töten. Ihr geht einfach den Talkessel runter, dort, wo auch in Gothic 2 die 2 toten Piraten liegen, bzw. einfach unter Malcom. Sobald alle Alligatoren tot sind, auch der auf dem Felsen im Wasser, spricht euch Alligator Jack automatisch an, danach zu Saturas. Saturas sagt okey, wir gehen zurück zu Cyrco für eine neue Quest.

Belohnung: -/-

Reise nach Relendel von Cyrco

Wir sollen Cyrco 3 Freudenspender bringen. Wir reden mit August, der Torwache von Khorata, dieser gibt uns die Quest "Mahlzeit für August". Diese machen wir erst einmal. Ihr geht aber auch zu Kimon und lasst euch die Quest "Freudenspender gesucht" geben und macht diese. Ihr kauft euch dann die 3 Freudenspender von Kimon durch Handel wieder. Wenn ihr nun die 3 Freudenspender habt, und die Runenhälfte von August, geht es weiter. Ihr redet mit den Penner und habt 2 Optionen.

1: Ihr gebt ihnm die Runenhälfte, danach rechts von Hans, dem Waffenhändler, mit dem neuen Raritätenhändler Finder reden und die Runenhälfte kaufen, danach die andere Runenhälfte von Penner zurück kaufen.

2: Ihr gebt ihn nicht die Runenhälfte und kauft die andere beim Finder.

Nun habt ihr 2 Hälften. Geht nun zu Daniel, ist auch ein Händler hier, und fragt ihn, er gibt uns die Quest "Runenzauber"

Belohnung: -/-

Mahlzeit für August von August

Wir sollen ihn 3 Keulen gepökeltes Lamm von Peter oder dem Metzger, sowie Fladenbrot vom Bäcker und Dunkelbier vom Brauer bringen. Den Metzger findet ihr beim Haus, wo Ork Jim steht, den Brauer hinter der Gaststätte und den Bäcker, wenn ihr am Marktplatz den Weg Richtung Feuermagierhaus nehmt, aber davor links hinter den Häusern.

1: Metzger: Er braucht noch 2 Stunden. Also kommen wir in 2 Stunden wieder, falls er nur Ende als Dialog hat; Spiel speichern und Spiel laden, dann geht es

2: Bäcker: Gibt es euch für 10 Gold

3: Brauer: Wir sagen, dass wir Dunkelbier brauchen, trinken etwas und kaufen eins

Nun haben wir alles und können zurück zu August. Er gibt uns etwas Gold und eine Runenhälfte.

Belohnung: 100 Exp, 50 Gold

Runenzauber von Daniel

Wir haben nun 2 Optionen.

1: Wir gehen den Feuermagier Fuegos fragen, der leitet uns aber eh weiter zum Wassermagier.

2: Wir gehen den Wassermagier Idrico fragen. Wenn ihr Idrico fragt, will er eine Adanosstatue, um das Ding zu reparieren. Wir fragen bei Daniel, und er meint, der Finder habe sie. Bei diesem kaufen wir sie. Ihr dürft übrigens nur 1 im Inventar haben, sonst könnt ihr nicht bei Idrico die Rune reparieren.

Sobald ihr die Statue habt, redet ihr Idrico wieder an. Der braucht nun bis morgen, also kommen wir morgen wieder. Nun haben wir eine Rune. Diese benutzen wir einfach mal und kommen ins Drachental.

Belohnung: -/-

Entscheidung im Drachental

(automatisch durch hinkommen)

Wir schauen uns um und töten alle feindlichen Menschen. Ihr müsst aufpassen, hier gibt es einen Bug, den man umgehen kann. Wenn der Drache nicht hinter dem Zaun ist, lauft ihr solange weg, bis ihr den Drachen nicht mehr seht, danach Spiel speichern und Spiel laden. Nun sollte der Drache wieder hinter dem Gitter sein. Wir reden mit dem Drachen, was nur geht, wenn er hinter dem Gitter ist. Wir bekommen die Quest "Drachendurst", die machen wir. Dann "Tot den Vasallen" und "Suchender gefunden", wenn ihr den Suchenden tötet, landet ihr wieder draußen. Nun gehen wir erst einmal zu Cyrco. Nach dem Gespräch können wir uns direkt mit dem Runenstein wieder ins Drachental teleportieren, aber vorsichtig, sie geht dabei kaputt.

Ach ja und sie wirkt, wie alle Teleporter, nicht in der Höhle. Somit erst mal raus hier und dann machen. Wir gehen im Drachental wieder zur Höhle zu den Bücherregalen. Neben dem Hebel liegt ein Zettel. Den nehmen wir und lesen diesen. Wir bekommen eine Quest "Das Zahlenspiel". Sobald ihr damit fertig seit, geht ihr durch die geöffnete Geheimwand. Ihr findet die Opferschale und benutzt sie mit Linksklick und holt euch den Segen. Danach geht ihr weiter zu Khorgor wir reden mit ihn und danach töten wir ihn.

Wir nehmen alles was er hat, auch seinen Kopf, so muss das sein. Nun verabschieden wir uns noch beim Wasserdrachen, der im See trinkt. Wir können nun in der Höhle beim magischen Pentagramm hereinlaufen und werden herausteleportiert. Nun sagen wir noch Cyrco Bescheid.

Belohnung: 500 Exp und Höchster Waldläufer

Das Zahlenspiel von Zettel

Wir haben ein Hinweiszettel gefunden und müssen nun bei dem großen Raum die Schalter richtig bedienen. Dafür schauen wir auf den Zettel. Der Zettel zeigt euch immer, wie ihr gewisse Zahlenwerte macht z.b, wenn nur der erste von rechts rausgezogen ist und sonst keiner, ist es eine 1. Ihr drückt den 5. Schalter, der etwas abseits von den anderen ist, und kuckt drauf. Nun betätigt ihr die Schalter immer so das diese Zahl zustande kommt, und dann drückt ihr den 5. Wenn ihr z.b 11 braucht, musst ihr also 1 und 10 kombinieren. Also die Schalterblöcke so herausziehen, das beide wie auf dem Zettel gezeichnet ist. Sobald ihr ein paar mal die Zahlen richtig gemacht habt, habt ihr es geschafft.

Belohnung: 250 Exp und eine Geheimwand geht auf, wo wir weiter können.

Drachendurst von Drache

Der Drache ist ein Wasserdrache und ist am Verdursten. Wir gehen zum See, der sich weiter hinten befindet, nehmen den Leeren Eimer, der dort liegt, und füllen ihn auf, indem wir ihn im Inventar benutzen, wenn wir im Wasser stehen. Danach wieder zum Drachen das wiederholen wir 4 mal. Und bekommen die nächste Quest

Belohnung: -/-

Suchender gefunden von Drache

Der Drache will befreit werden. Wir gehen runter zur Höhle und reden mit dem Suchenden. Lenken ihn ab, indem wir sagen, wir wollen dem Verein beitreten. Danach lesen wir den Buchständer nun bekommen die Quest "Tot den Vasallen". Danach könnt ihr den Suchenden anquatschen und töten.

Belohnung: 650 Exp

Tot den Vasallen von Buchständer

Ihr geht an das Mittlere Buchregal, das Buch drücken, das rausguckt, ihr bedient den Hebel und redet mit den Drachen draußen.

Belohnung: 250 Exp

Gildenunabhängige Nebenquests

Lehrlingsquests

Nichts

Nebenquests Khorinis

Unwillkommende Überraschungen von Zettel von Moe

Wir gehen um Mitternacht in die Kanalisation, vom Hafenviertel erreichbar. Wenn ihr nicht direkt entführt werdet, dann speichert das Spiel vor den Schlägern und rennt mal bis zum Eingang und wieder zu den Schlägern. So, wir wachen in einer Höhle auf und Canthar labert uns voll.

Wir sind nackt und haben keine Ausrüstung mehr. So können wir nicht kämpfen. Wir rennen davon, durch die Höhle bis wir bei Betten ankommen mit Truhen. Eine davon ist offen und wir finden dort ein Lederbeutel mit all unseren Sachen. Diesen öffnen wir, und alles ist wieder da. Jetzt die Schläger töten und dann mit Canthar reden.

1: Ihr lasst Canthar leben und erfahrt, dass er noch einen Boss hat, den wir inKhorinis noch kennenlernen werden. Einen Tag später greift euch ebenfalls Garvell an.

2: Ihr wollt die Sache beenden und er tötet sich selbst. Einen Tag später später greift euch dann Garvell an, fertig

Belohnung: 500 Exp

Hausbesetzung von Telbor

Es sind Hexen nun bei Akils Hof eingezogen. Telbor will, dass wir diese vertreiben. Ihr redet mit ihnen und habt die Möglichkeit, diese einfach zu töten, oder einen Kompromiss einzugehen. Telbor will sie aber nicht auf dem Hof haben. Daher müssen diese umziehen. Um die zu überzeugen, könnt ihr ihnen Magiekreis 1/2 beibringen, als Krieger hat man vielleicht andere Möglichkeiten. Sobald diese umgezogen sind könnt ihr bei Telbor abgeben gehen.

Belohnung: 300 Exp, 100 Gold

Kleinvieh macht auch Mist von Rosi

(Voraussetzung: Schafe hüten für Balthasar erledigt)

Rosi, die Frau von Sekob, beauftragt uns, die Ratten in ihrer Scheune zu töten. Außerdem murmelt sie etwas von Vorräten. Man geht in die Scheune, tötet die Ratten und schaut dann links auf den Balken oben, dort liegt ein Schlüssel. Dann kann man bei Rosi abgeben und wird gelobt, wie mutig man doch sei.

Mit dem Schlüssel kann man noch die Truhe bei den Betten in Sekobs Haus plündern und findet u.A. 2 Pakete mit den Initialen „EB“. Diese Pakete gehören Esteban und man kann sie ihm im 6. Kapitel bringen, wenn er mit Dexter bei dem Turm in der Nähe von Onars Hof ist (wo Dexter im Original sowieso wohnt). Dafür bekommt man von Esteban dann 500 Exp und einen Ring der Verstohlenheit (+ 10 Geschick)

Belohnung: 60 Exp (+ 500 von Esteban), 30 Gold, Essen, Truheninhalt, Ring

Zurück zu den Wurzeln von Lobart

(Voraussetzung: Rüben ziehen erledigt)

Lobart hat mal wieder Probleme auf seinem Feld. Wir sollen das Unkraut herausreißen. Tut das und geht zurück zu Lobart.

Belohnung: 50 Exp, 20 Gold

Jharkendar Nebenaufgaben

Nichts

NEBENAUFGABEN KHORATA/RELENDEL

Durch Flammen Gift und Blut von Botschek

Fortsetzung für Kapitel 5

Nebenaufgaben Minental:

Nichts

Nebenaufgaben: GELATO EISGEBIET

Ursprung der Schneegeister von Gellit

Im 5. Kapitel wird man von Gellit angesprochen und vor den Schneegeistern gewarnt, die draußen ihr Unwesen treiben. Man geht dann zu Thys und holt sich ein paar Informationen über einen Verbannten ab, der etwas damit zu tun hat.

ACHTUNG: Unintuitiv: Um jetzt weiter zu kommen, muss man allerdings 2 Tage schlafen und dann mit Aldaro reden, von dem man als verspäteten Dank, dass man ihn damals geheilt hat (Quest Aldaros Pein muss gemacht worden sein) einen Ring geschenkt bekommt, den er im See gefischt hat.

ACHTUNG: Den Ring nur anlegen, wenn man bereits einen Teleport nach Gelato hat oder den Teleportobilisk (und Runen eingefügt hat!), sonst kommt man nicht wieder weg!!!!!

Wenn man den Ring anlegt, wird man in einen Tempel teleportiert. Dort findet und tötet man 2 Schneegeister und einen Zombie, der eine Dämonenbeschwörerrobe trägt. Dieser hat einen Zettel im Inventar, den man dann lesen muss. Dann teleportiert man sich zurück nach Gelato und redet mit Thys. Einen Tag später kann man sich seine Belohnung abholen und auch nochmal bei Gellit vorbeischauen (+ 50 Exp).

Belohnung: 200 Exp (+ 50 von Gellit), Talisman des Behüters (+ 5 auf Schutzwerte, beschwört Irrlicht, das im Kampf hilft)

Kapitel 6

Hauptaufgaben und zugehörige Nebenaufgaben

Xeres von Xardas Fortsetzung:

Ihr redet mit Xardas in seinem Turm in Khorinis. Eure Freunde sind auch da. Ihr werdet in Xeres Arena teleportiert und kämpft nun gegen einige Wellen an Gegnern. Sequenzen gibt es auch zwischendurch. Sobald ihr Xeres besiegt habt, habt ihr die Wahl, ihn einzusperren oder zu töten. Argez kommt, und ihr redet mit ihm, dann entscheidet ihr euch.

1: Töten - Ihr tötet erstmal Argez, weil er ein Teil von Xeres ist, und danach Xeres - Ende 1

2: Einsperren - Ihr wollt Xeres einsperren und besiegt Xeres nochmal - Argez überlebt - Ende 2

Belohnung: Sehr viel, aber es bringt nichts mehr

Spiel Ende. Danke fürs Spielen.

Danksagung an das Team für die Erstellung der ganzen Aufgabe geht an

Iv0r0niC

Permagothiczocker1

IceDancer

Raziel

Danke an die Saves, Hilfe und Lösungen für Fehlende Aufgaben

neotrx

TentarrTharkun

New Visitor

Gregox

axon

Roland54

Anhang

Xeres Rückkehr Permanente Boni (Stand Version 1.06)

Permanente Pflanzen Fundorte:

Kronstöckel (21-26):

Khorinis (7 bzw. 8 für Miliz):
- auf dem Weidenplateau beim Pass, auf einer der "Inseln" nahe des Wasserfalls beim Bauern

- Wald zwischen der Kräuterhexe und der Krypta bei Onars Hof, an einem Baum (wenn man beim Innosschrein steht etwas weiter Richtung Krypta gehen, dort ist der besagte Baum)

- Auf dem Bergrücken gegenüber des Eingangs zur Ausgrabungsstätte, versteckt unter einer Tanne (diese ist, wenn man Richtung Ausgrabungsstätte schaut ganz rechts auf dem Plateau)

- Vom Steinkreis im Wald bei Nandors Lager in Richtung Akils Hof gehen, aber nicht direkt den Weg, sondern rechts vom Weg halten auf die „Erhöhung“ bzw. das Plateau zwischen den Wegen. Dort gut versteckt am Ende eines liegenden Baumstammes unter Farnblättern links auf dem Plateau.

- Links vor dem Eingang zur Höhle der Feuerprüfungen IN der Textur eines Baumes (aktuell nicht ohne Cheat zu erreichen) MIT RIISIS TEXTURPACK IST ES ANVISIERBAR!!!!

- bei Constantino durch Taschendiebstahl

- **Miliz exklusiv**: nach dem Teleport zu den Sektenspinnern vom Leuchtturm aus, findet man die Pflanze bei den Überresten des Bootes nahe des Baumes

Relendel (2 bzw. 3 für Sumpflager oder Banditen):
-Nahe Felswand gegenüber von /bei Vincent im Gebüsch (bei totem, umgefallenen Baum)

- nahe dem Fischer Henrick gibt es einen umzäunten Baum; klettert man auf diesen, befindet sich auf dem unteren Ast von der Plattform aus der Kronstöckel (ist von der Plattform aus anvisierbar)

- **Sumpflager exklusiv**: Hofstaatgebiet, beim Königlichen Gleichgewichtsmeister rechts an der Wand entlang gehen, dort ist das Kronstöckel

- **Banditenlager exklusiv**: In einer Höhle unterhalb eines Steins bei dem Buddler mit 2 Wachen in der Nähe von Vincent am See, Zugang über Quest „Der alte Mann des Waldes“

Jharkendar (5 bzw. 7 für Beliaranhänger):
- im Talkessel mit See, neben der Eingang zur Höhle, in der Angus und Hank im Original lagen

- auf dem Plateau oberhalb des Eingangs zum Tempelportal nach Khorinis, linker Bereich des Plateaus direkt vor der nächst tieferen "Ebene" rechts an der Wand (direkt an der Kante)

- auf dem Weg zum Haus der Priester in der Kurve direkt vor dem Tempel auf den kleinen Vorsprung klettern (kleiner „Weg“ an der rechten Wand, wenn man auf den Tempel blickt)

- im Sumpfgebiet, vor der Höhle, in der Juan im Original war, ist eine kleine "Insel", dort an einem Baum (der erste große Baum, wenn man vom Höhleneingang geradeaus geht, auf der Rückseite)

- im Sumpfgebiet, ganz am Ende, links vor dem (verschütteten) Eingang zur Höhle, die zum Canyon führt, zwischen einer Steinsäule und der Wand.

- **Beliaranhänger exklusiv**: Im Zuge der Quest „Verwundet“ von Skip am südlichen Strand beim Piratenlager, vor dem Troll links an der Felswand (wird benötigt für die Quest „Verwundet“)

- **Beliaranhänger exklusiv**: Als Belohnung von Francis für die Quest „Faule Bande“

Minental (6):
- Im Sumpf hinter dem Sumpflager, ganz hinten an der Felswand

- am alten Kastell, außen an der Mauer, die von Turm Richtung See zeigt

- man folgt dem Fluss am zerfallenen Kloster aufwärts, Richtung Pass; auf der Mitte des Flusses ist die Insel, von der ein Baumstamm auf das rechte Ufer führt, diesem folgen; der KS befindet sich bei den Wurzeln eines abgestorbenen Baumes (direkt unter dem Weg vom Pass ins Minental)

- folgt man dem Fluss vom neuen Lager aus, ist unter dem ersten Wasserfall eine Höhle, in der sich der KS befindet (nähe Strand mit den Waranen)

- Neues Lager Richtung Neue Mine, vor dem Tunnel rechts hochsteigen. Dort am Steinkreis

- Südausgang des Alten Lagers dem Weg folgen, dann nach links über die Brücke. Von dort geradeaus in den Wald bis zur Höhle mit einem Schattenläufer. Links vor dem Eingang ist das KS

Patherion (2)
- **Feuermagier exklusiv**: Im Kräutergarten der Feuermagier

- **Feuermagier exklusiv**: als Belohnung innerhalb der Quest „Mangel an allem“ von Faro

Tugetso (1):
- Beim Steinkreis mit dem magischen Licht links vom Haus, in dem Lorenzo ist

Gelato (1):
- Als Belohnung vom Einsiedler Halfmar, wenn man im während der Quest „Nach dem Einsiedler sehen“ seine Kräuter bringt

Drachenwurzel (18-21):

Khorinis (7 bzw. 8 als Miliz):
- an einem Baumstumpf nahe der Stelle, wo man Lobarts Hund Sherome abholt (Richtung Höhle)

- bei Cavalorns Lagerfeuer rechts durch den Durchgang, links in die Berge an einem Baumstumpf auf der oberen Ebene (nach Steinpuma, gemeint ist das Plateau über dem „Tal von Lester“)

- Auf der anderen Seite des Flusses, wenn man von der Taverne aus in Richtung der Ausgrabungsstätte der Wassermagier geht, hinten an einem umgestürzten Baum

ACHTUNG: Bei Verwendung von Artemianos (Risis nicht getestet) Texurpack ist die Drachenwurzel in der Textur des Baumes versteckt und nicht bzw. nur mit Cheats anvisierbar

- bei Onars Hof hinter/links von der Krypta (in Richtung Kräuterhexe) auf einem Baumstumpf

- auf dem Weidenplateau am Pass zum Minental, etwa in der Ecke, wo im Original der schnaubende Drachensnapper zu finden war, seitlich an einem auf dem Boden liegenden Baumstumpf

- am Pass zum Minental, Seiteneingang, beim Lagerfeuer der Goblins hinter dem großen Baum

- Auf dem Weg vom Schwarzen Troll zum Sonnenkreis ist Rechts eine (vergitterte) Höhle (im Original ist da die Drachenschneide zu finden). DW ist rechts vor der Höhle an dem Baumstumpf

- Miliz exklusiv: nach dem Teleport zu den Sektenspinnern vom Leuchtturm aus, klettert man ganz oben auf den Baum, der recht nahe beim Ziel des Teleports steht

Relendel (3 bzw. 4 für Sumpflager):
- aus der Stadt heraus links, kommt man zu dem Feld mit einigen Baumstümpfen; an einem dieser Stümpfe an der der Stadt abgewandten Seite

- gegenüber von Erhards Hof, an der Spitze eines toten Baumstammes, den man bis nach oben hochgehen kann, vor dem Weg Richtung Sumpf (ca. Höhe Getreidefeld)

- An einem umgefallenen, toten Baumstamm oberhalb des Flusses um die Stadt Khorata herum, ca. auf Höhe der verbrannten Siedlung, wo man das Ornamentstück findet.

- Sumpflager exklusiv: Hofstaatgebiet, Sobald man rein gekommen ist, muss man den Königlichen Jäger neben einem Zelt aufsuchen. Anschließend nach ganz hinten laufen, bis man an einem Tümpel/Teich ankommt. Dort ist rechts ein großer toter Baumstamm. Unter diesem, liegt die Drachenwurzel.

Jharkendar (3):
- an einem Baum beim Orklager vor der Bibliothek im Canyon

- Auf dem Felsplateau oberhalb des Teleporters im Sumpf steht ein Zelt; davor auf einer Bank(man muss auf der vom Teleporter aus gesehen linken Seite des Plateaus hochklettern)

- vom Eremiten aus über die Brücke links gehen. Rechts oberhalb des Lagerfeuers dort ist ein Felsplateau, auf dem ein Baumstumpf mit der DW ist. Man kann direkt nach der Brücke rechts zwischen der Wand und dem Baum hochklettern.

Minental (5):
- an einem Baumstumpf vor dem Banditenlager, an der Weggabelung zum Fokusplatz

- Stonehenge an einem Baumstumpf, ein paar Drachensnapper stehen da rum

- Am Tümpel direkt unterhalb des Felsplateaus, auf dem Xardas alter Turm steht, am Fuß des toten Baumstumpfes, der näher an der Felswand ist, etwas versteckt in der Textur.

- Im Sumpf beim Sumpflager, beim Sumpfkrautfeld hinter dem Lager mit zwei namenlosen Novizen (welches Angar bei der Quest „Aufnahme Sumpflager“ verteidigt) an einem toten Baumstamm rechts

- Gebiet westlich des alten Lagers (ca. da wo das Gebiet des Sumpfdrachen im Original war) ist eine Art Tempel mit drei Truhen und einigen Razor davor. Auf dem Felsplateau links oberhalb vom Tempel ist ein Baumstumpf mit der DW (von Oben aus dem Orkgebiet zu erreichen)

Patherion (1)
- Feuermagier exclusiv: Im Kräutergarten der Feuermagier

Goblinbeeren (21-23 +X):

Khorinis (6 +X*):
- *Mehrere im Inventar von Bürgern in (bis zu 4 Stück bekommen durch Bürger umhauen)

- *Mehrere zufällig in Händlerinventaren, jedoch nicht in jedem Spiel (fenia und lutero bestätigt)

- Auf einem Felsvorsprung rechts von Lobarts Hof (nahe Innosschrein hochklettern)

- Bei Dragomirs Lager am Anfang des Wegs runter zum Banditenlager hinter 3 Goblins in einer Nische

- vom schwarzen Troll aus in Richtung Sonnenkreis, rechts an der Ecke bzw. Wand des Kessels, in dem der Sonnenkreis steht (einfach die Felswand rechts ablaufen)

- bei Lutero ab dem zweiten Kapitel zu kaufen

- auf dem Weg rauf zu Dexters Turm, rechts auf einem Vorsprung neben einer Tanne

- Vom Steinkreis im Wald bei Nandors Lager dem Weg Richtung Akils Hof folgen. Dabei links an der Felswand halten. Dort wo die Felswand aufhört ist ein Baum, hinter dem die GB ist

- Auf einem kleinen Vorsprung in den Bergen links neben dem Kloster (ca. gleiche Höhe)Um dahin zu kommen muss man bei der Treppe zwischen Steinkreis und Sonnenkreis rechts in die Berge klettern, sich dann oben links halten und Richtung Kloster gehen. Etwas links neben dem kleinen Bach, der den Berg herunterfließt, kann man dann nach unten auf den Vorsprung klettern.

Relendel (5 bzw. 6 für Sumpflager):
- Hof des Bauern Erhard, hinter dem Rechten Gebäude (wo die vielen Fleischwanzen dahinter sind und neben dem das rote X mit den versteckten Erzbrocken ist) nahe der Felswand

- Beim Fluss um die Stadt, in der Nähe der Brücke mit dem Schattenläufer, zwischen dem Fluss und einem umgefallenen Baumstamm

- vom Jäger Vincent aus (Blickrichtung See) nach rechts gehen. Am Fuß eines umgefallenen Baumes

- Vom Pass in Relendel aus nach rechts den Weg Richtung Bauernhof von Erhard folgen. Auf der linken Seite des Weges, in der Nähe vom Bauernhof, neben einem Baumstamm ist die Goblinbeere.

- aus der Stadt heraus links, kommt man zu dem Feld mit einigen Baumstümpfen, in diesem Bereich versteckt im Gras (in der Nähe der Drachenwurzel)

- Sumpflager exklusiv: Hofstaatgebiet, dem Weg aus der Siedlung heraus folgen bis zu einer größeren Fläche. Dort in der Nähe eines Baumes ist die Goblinbeere

Jharkendar (4)
- auf dem Felsvorsprung unterhalb von Gregs Schatz-Kreuzmarkierung in den Ruinen um den Teleportmittelpunkt nahe des Sumpfes (Plateau über der Höhle mit 2 Schattenläuferskeletten)

- vor der Höhle unter der Hängebrücke auf dem Weg zum Haus der Totenwächter

- vor dem Haus der Heiler im Sumpfgebiet, rechts neben der Treppe unter einer Palme

- im Sumpfgebiet auf der Sumpfgolemseite, nahe der Barrikade ist eine kleine Wasserfläche vor der Felswand. Zwischen dieser und einem Baum ist die Goblinbeere (etwas vor

der Stelle, an der man hochklettern muss, um die Drachenwurzel beim Zelt oberhalb vom Teleporter zu erreichen)

Minental (5):
- am anderen Ufer des Sees gegenüber vom Eingang zum NL

- kommt man aus der Höhle unter dem Stonehenge und geht geradeaus, kommt man auf die Klippe oberhalb des Sees; dort am Rand ganz rechts

- Weg vom Sumpflager Richtung altes Lager an der Felswand rechts entlang gehen (am Ende der Felswand rechts um die Ecke), dann kommt man zu einem Puma, von dort nach links in den Wald; dort ist eine kleine Mulde, wo sich die GB zwischen der „Wand“ und einem Baum dort versteckt

- rechts neben dem Eingang zum Nebelturm

- Südausgang des Alten Lagers dem Weg folgen, dann nach links über die Brücke. Von dort Rechts am Wasser entlang (vorbei an vielen Blutfliegen) bis zu einer weiteren Brücke rechts, die zu einer Höhle mit vielen Goblin-Skeletten führt. GB ist links vor dem Eingang der Höhle hinter einem Baum

Patherion (1)
- Feuermagier exclusiv: Im Kräutergarten der Feuermagier Tugetso (1):

-Hinter dem kleinen Teich, versteckt unter Farn

Steintafeln (fast alle in Jharkendar, Ausnahmen gekennzeichnet)

Leben (155):

- (I) Minental/Alte Mine: Tausch gegen Crawlerzangen mit Alberto mind. 1 mal hochhandeln
- (I) Ruinen um Teleportmittelpunkt (Teil hinter Argez)
- (I) Höhle mit Skeletten am Piratenstrand (bei Feuerwaranen)
- (I) Höhle mit Skeletten am Piratenstrand (bei Feuerwaranen) (2 Stück insg)
- (I) Neben Schattenläufer in der Höhle unter der Brücke auf dem Weg zum Haus der Totenwächter
- (I) In einer Truhe im Lager vor der Echsenstadt
- (I) von Riordian als Belohnung für die Quest "Plagegeister"
- (I) Goldmine in der Echsenstadt, auf dem Weg zur ehem. Crawlergrotte, in einer Truhe
- (I) im Tempel Adanos', rechter Gang nach den Falltüren, Truhe (2x insg)
- (I) im Tempel Adanos', rechter Gang nach den Falltüren, Truhe (2x insg)
- (II) Höhle am Ende des Canyons in einer Truhe
- (II) Alte Bibliothek im Canyon im Raum links (durch die Tür)
- (II) Im Sumpfgebiet (Sumpfgolemteil), ganz Rechts in der Ecke Pallisade/Wand, neben dem Tümpel

- (II) In der rechten Truhe im Haus der Totenwächter
- (II) Diebesgilde exklusiv: Durch Taschendiebstahl vom Eremiten
- (II) Echsenstadt, rechts vor dem Eingang zur Goldmine, hinter einem Stein
- (III) Alte Bibliothek im Canyon in einer Truhe im Anfangsraum
- (III) Höhle beim Eremiten mit Beliarschrein, in der Truhe
- (III) im Tempel Adanos', im runden Raum mit den vielen Ausgängen
- (III) aus dem Portalraum nach links in den Gang nach draußen, hinter eine Säule auf der rechten Seite gelehnt

Mana (56):

- (I) Minental/Alte Mine: Tausch gegen Crawlerzangen mit Alberto mind. 1 mal hochhandeln
- (I) Im Portalraum in einer zerbrochenen Kiste
- (I) Questbelohnung vom Eremit für die Quest „Zum Abschuss freigegeben“
- (I) Höhle am Ende des Canyons in einer Truhe
- (I) Alte Bibliothek im Canyon in einer Truhe im Anfangsraum
- (I) Auf einer Felsinsel im Wasser beim Piratenlager (Richtung Piratenschiff)
- (I) In den Ruinen nahe des Teleporters im Sumpf
- (I) Truhe in der großen Verbindungshöhle mit den Minecrawlern am Ende des Canyons
- (I) im Tempel Adanos', linker Gang nach den Falltüren, Truhe (2x insg.)
- (I) im Tempel Adanos', linker Gang nach den Falltüren, Truhe (2x insg.)
- (II) Ruine auf dem Weg vom Teleportmittelpunkt Richtung Piraten (neben Spruchrolle Feuerregen)
- (II) Alte Bibliothek im Canyon im Raum links (durch die Tür)
- (II) Harpiennest bei Quarodrons Grab
- (II) In der Truhe in der Ruine auf dem Weg zum Haus der Totenwächter
- (II) Echsenstadt, links neben dem Haus in der Mitte, in dem Albi ist. (Durchgang zum Tempel)
- (II) Gelato: im Inventar des gefrorenen Leichnams beim Eisriesen, (Quest: "Gebunden und ruhelos")
- (III) In einer Truhe auf dem Dach der Schmiede in der Echsenstadt- (III) im Tempel Adanos, ganz am Ende bei Argez vor dem Altar
- (III) auf dem Dach des halb zerstörten Gebäudes, in dem Argez steht, beim Teleportermittelpunkt

Geschick (44):

- (I) Ruinen um Teleportmittelpunkt (Richtung Sumpf)
- (I) Truhe in Quarodrons Grab
- (I) Hinter der Ruine zwischen Eremit und Tempel (mit Goblin Kriegern)
- (I) Questbelohnung vom Eremit nach Quest „Zum Abschuss freigegeben“
- (I) Auf einem Felsen rechts neben dem Haus der Totenwächter
- (I) Truhe in der großen Verbindungshöhle mit den Minecrawlern am Ende des Canyons

- (I) von Riordian als Belohnung für die Quest "Plagegeister"
- (I) Bibliothek im Canyon, rechter Gang, rechts im Regal nach der Tür
- (II) Stufen beim Eingang zum Tempelportal nach Khorinis nach oben Klettern, bei Piratensäbel
- (II) Bibliothek im Canyon, rechter Gang, ganz runter, in der Truhe
- (II) Goldmine in der Echsenstadt, auf dem Weg zur ehem. Crawlergrotte, beim Skelett links
- (II) rechts neben dem Eingang im Adanostempel, der im Addon mit Quarhodrons Hilfe geöffnet werden musste
- (III) Höhle am Ende des Canyons auf dem Boden (neben Rune der mittleren Heilung)
- (III) Truhe Links neben dem Eingang zum Haus der Heiler im Sumpf

Stärke (36):

- (I) Minental/Alte Mine: Tausch gegen Crawlerzangen mit Alberto mind. 1 mal hochhandeln
- (I) Truhe in der Ruine bei Quarodrons Grab
- (I) Truhe im Zelt bei den Orks im Canyon
- (I) Truhe in der ersten Ruine im „Tal“ mit den vielen Graslandscavangern drum herum
- (I) Bibliothek im Canyon, rechter Gang, ganz runter, in der Truhe
- (II) Ruinen links vom Haus der Totenwächter (wo der magische Bogen ist) in einer Truhe
- (II) im Tempel Adanos', Altarraum (wo Ravens Knechte im Original waren)
- (II) auf der Mauer vor dem Durchgang vom Tempelplatz zu den Piraten
- (III) In der Lurkerhöhle (durch Stunt-Sprung durch Loch über Malcom zu erreichen)
- (III) Alte Bibliothek im Canyon in einer Truhe im Anfangsraum
- (III) Truhe Links neben dem Eingang zum Haus der Heiler im Sumpf

Permanente Tränke

Elixier des Lebens (+10 Leben)

Khorinis - zu kaufen bei Erol ab dem ersten Kapitel
Khorinis – zu kaufen bei Zuris ab dem fünften Kapitel
Khorinis - Durch Taschendiebstahl von Zuris
Minental – zu kaufen bei Baal Caine ab dem fünften Kapitel
Minental – von Lee als Belohnung für die Quest "Morastwürmer und Sumpfakrabben"
Relendel - zu kaufen bei Daniel ab dem fünften Kapitel
Relendel - man läuft vom Pass an der rechten Wand entlang, bis man zu einem Turm kommt, auf denman über einige Steinplattformen an der Wand klettern kann; der Trank ist auf dem Dach des Turms
Relendel - als Belohnung der Quest "Ein rätselhaftes Verschwinden", wenn man den Heiler dem Gericht übergibt
Jharkendar – **Beliaranhänger exclusiv**: Als Belohnung für die Quest „Tauchgang“ von Matt

Eisgebiet Gelato - zu kaufen bei Alfans ab dem fünften Kapitel

Elixier des Geistes (+5 Mana)

Khorinis - zu kaufen bei Zuris ab dem dritten Kapitel
Khorinis - zu kaufen bei Zuris ab dem vierten Kapitel
Khorinis - von Neoras durch Taschendiebstahl
Khorinis - von Xardas als Belohnung für die Quest "Aktivierung der Beliarschreine"
Minental – zu kaufen bei Baal Caine ab dem dritten Kapitel
Minental – zu kaufen bei Baal Caine ab dem vierten Kapitel
Relendel - zu kaufen bei Daniel ab dem dritten Kapitel
Relendel - zu kaufen bei Daniel ab dem vierten Kapitel
Eisgebiet - zu kaufen bei Alfans ab dem dritten Kapitel
Eisgebiet - zu kaufen bei Alfans ab dem vierten Kapitel
Eisgebiet - ab dem dritten Kapitel: optional, Auswahlmöglichkeit aus drei permanenten Tränken; als Belohnung von Alfans in der Stadt für die Quest "nach dem Einsiedler sehen"
Jharkendar - in der Höhle bei den Piraten (da wo Greg einen Teil seines Schatzes hat).
Jharkendar - **Wassernovize exklusiv**, nach dem Beenden der Quest "Verfluchter Novize", wenn das Untier tot und die Perle zu Chronos gebracht ist als Belohnung

Elixier der Stärke (+3 STR)

Khorinis - zu kaufen bei Zuris ab dem zweiten Kapitel
Minental - zu kaufen bei Baal Caine ab dem zweiten Kapitel
Minental – Zu kaufen bei Miguel ab dem dritten Kapitel
Khorata - zu kaufen bei Daniel ab dem zweiten Kapitel
Eisgebiet - zu kaufen bei Alfans ab dem zweiten Kapitel
Eisgebiet - ab dem dritten Kapitel: optional, Auswahlmöglichkeit aus drei permanenten Tränken; als Belohnung von Alfans in der Stadt für die Quest "nach dem Einsiedler sehen"

Elixier der Geschicklichkeit (+3 GES)

Minental/Waldläuferlager – Waldläufer exklusiv Truhe in der Höhle im ersten Zelt beim Eingang
Eisgebiet - ab dem dritten Kapitel: optional, Auswahlmöglichkeit aus drei permanenten Tränken; als Belohnung von Alfans in der Stadt für die Quest "nach dem Einsiedler sehen"
Minental – Waldläufer exklusiv: neben dem Beliarschrein in der versteckten Höhle, neben dem Eingang zur alten Mine
Minental – von Miguel durch Taschendiebstahl
Minental - von Miguel zu kaufen ab dem zweiten Kapitel
Khorinis – **Diebesgilde exklusiv**: zu kaufen vom Gärtner, nach der Quest „Händler im Oberen Viertel“
Tugettso - von Dever durch Taschendiebstahl

Embarla Firgasto (+15 auf STR oder GES, abhängig von höchstem Waffenskill)

Khorinis - von Xardas durch Taschendiebstahl (>205 Geschick nötig)
Tugetso - in einem alten Gemäuer, Schalter betätigen (linke Kammer)

Sonstige konsumierbare Dinge:

Stärke:

- Theklas Eintopf (+1) bei Thekla durch Taschendiebstahl
- +1 durch je 25 Äpfel essen
- +1 durch Apfelkompott von Botschek
- +1 durch 3 Apfeltabak rauchen, dann nur 2 nötig , denn 1 Tabak „zählt“ 10 Äpfel -> 5 Tabak=+2 STR

Man kann scheinbar beliebig viel Tabak bei Abuyin an den Pfeifen rauchen (250 Gold pro Tabak)
- +1 durch Dampfende Fleischsuppe

Geschick:

- +1 durch je 25 Honig essen
- +1 durch 3 Honigtabak rauchen dann nur 2 nötig, denn 1 Tabak „zählt“ 10 Honig -> 5 Tabak=+2 GES)

Man kann scheinbar beliebig viel Tabak bei Abuyin an den Pfeifen rauchen (250 Gold pro Tabak)

Mana:

- +1 durch je 100 Dunkelpilze essen
- +1 durch je 50 Buddlerfleisch essen
- +1 durch 50x Pilzsuppe essen (eigentlich sollten 25 Pilzsuppen reichen, wird eventuell in der Mod noch geändert(?))
- +1 durch 50x Fleischwanzenragout
- +1 durch Crawlersekret trinken (herstellbar aus 3 Crawlerzangen am Alchemietisch, Zangen nehmen, lernt man von Gor Na Drak, und zu finden in Baal Caines Hütte im Sumpflager)
- +3 durch starkes Crawlersekret trinken (2 Stück herstellbar aus 1 Crawlerei am Alchemietisch (2 Zu finden bei Minecrawlerkönigin in Dexters Mine, 1 zu finden in Höhle der Feuerprüfungen, 1 zu Kaufen bei Miguel), sowie zu finden in Baal Caines Hütte im Sumpflager
- 3x Coragons Spezialbier (je +1) von Coragon durch Taschendiebstahl

– 3x Coragons Spezialbier (je +1) als Belohnung für Coragons Quest „Der verschwundene Wacholder“, wenn man ihm 40 Wacholder zurück bringt
- einmalig +1 durch Lou’s Hammer (bei Samuel im Piratenlager)

- einmalig +2 durch lesen des Buches „die Göttliche Kraft der Gestirne“
- einmalig +1 durch Fleischwanzenragout essen
- +5 durch Orkbier aus Nandors Lager

Leben:

- 3x Coragons Spezialbier (je +3) von Coragon durch Taschendiebstahl
– 3x Coragons Spezialbier (je +3) als Belohnung für Coragons Quest „Der verschwundene Wacholder“, wenn man ihm 40 Wacholder zurück bringt
- Orkbier (+5) Beim Jäger Nandor im Lager, unterhalb des Sonnenkreises im Wald

Schutz vor Magie:

- Einmalig, nachdem Verzehr von ca. 13 bis 15 Fliegenpilzen bekommt man "Deine Widerstandskraft gegen magische Angriffe ist gewachsen" +20 auf Schutz vor Magie.

Danach (nach der Anzeige "Es gibt sicherlich ein Gegengift") einmal ein Gegengift einnehmen. Boni bleiben erhalten.

Einhandkampf bzw. Zweihandkampf:

- einmalig je +5% durch lesen der Bücher „die südländische Verteidigung“ bzw. „der Doppelblock“, zu kaufen bei Lutero ab Kapitel 3

Übersicht über die Zusatzarbeit von New Visitor (alle Dateien)

Allgemeine Hilfen

Zuordnung	Datei
Allgemeine Hilfen	Hinweise als Kampfmagier.pdf
Allgemeine Hilfen	Meine Spiestrategie fuer den Anfang.pdf
Allgemeine Hilfen	Plattform interner Teleporter in Gelato.pdf
Allgemeine Hilfen	Prismabenutzung bebildert.pdf
Allgemeine Hilfen	Pulte und Schriften.pdf
Allgemeine Hilfen	Rauchen bei Abuyin.pdf
Allgemeine Hilfen	Ergaenzungen zum Haendlergeschick
Allgemeine Hilfen	Insert Codes Xeres25032021
Anleitung	Das Spiel Schagby.pdf

Baupläne, Besonderes

Zuordnung	Datei
Besonderes	Bauplaene.pdf
Besonderes	Besondere Itmes.pdf
Besonderes	Besondere Schriftrollen, Zettel.pdf
Besonderes	Besondere Spruchrollen.pdf
Besonderes	Geheimnisvolle Hoehle Plateau.pdf
Besonderes	Guertel und andere magische Sachen.pdf
Diverses	Absturzstellen in Tugettso.pdf
Diverses	Ambiente Angeln.pdf
Diverses	Zettelaufgaben von der Anschlagtafel.pdf
Herstellbares	Rezepte.pdf
Herstellbares	Spruchrollen.pdf
Herstellbares	Reiner Erzrohling

Wichtige Karten

Zuordnung	Datei
Karte	Gelato Eiswelt.pdf

Wichtige NPCs

Zuordnung	Datei
NPCs	Wichtige Personen Assassinen.pdf
NPCs	Wichtige Personen Banditen.pdf
NPCs	Wichtige Personen Beliarfestung.pdf
NPCs	Wichtige Personen im Kloster Khorinis.pdf
NPCs	Wichtige Personen im Sumpflager mit Waypoints.pdf
NPCs	Wichtige Personen in Gelato.pdf
NPCs	Wichtige Personen Verwandlungsmagier.pdf
NPCs	Wichtige Personen Waldlaeufer.pdf
NPCs	Wichtige Personen Wassermagier.pdf

Div. Items und ihr Nutzen

Zuordnung	Datei
Übersicht Items	Ringe und Amulette.pdf
Nutzen div. Items	Verzehr von Pilzsuppen bzw. Fleischwanzenragout.pdf
Nutzen div. Items	Werte fuer Pflanzen und Nahrungsmittel.pdf
Nutzen div. Items	Werte fuer Traenke und deren Verwendung.pdf
Nutzen div. Items	Werte fuer Trollfaust-Schlagring.pdf

Preise

Zuordnung	Datei
Preise	Preise Alchemie.pdf
Preise	Preise Jagdtrophaeen erw.pdf
Preise	Preise Kurz-und Alltagswaren.pdf
Preise	Preise Pflanzen und Nahrung.pdf
Preise	Preise Schmiede erw.pdf
Preise	Preise Waffen.pdf

Questhilfen

Zuordnung	Datei
Questhilfe	Blutkult.pdf
Questhilfe	Daemonenbeschwoerer in Gelato unblutiger Kampf.pdf
Questhilfe	Der alte Mann des Waldes von Morgahard.pdf
Questhilfe	Der Weg zu Argez in Jharkendar geaendert.pdf
Questhilfe	Dialog Brad - Drer kopflose Nick.pdf
Questhilfe	Dialog Quest Parlans Feuerring mit Workaround.pdf
Questhilfe	Die 4 Signalfeuer.pdf
Questhilfe	Fundorte der Ornamentstuecke.pdf
Questhilfe	Goblinplage Tugettso geaendert.pdf
Questhilfe	Joes Quest - Behueter der Schoepfung.pdf
Questhilfe	Parlans Feuerring.pdf
Questhilfe	Patherion Quests.pdf
Questhilfe	Pennerquest - Runenzauber.pdf
Questhilfe	Pennerquest - Vater.pdf
Questhilfe	Pennerquest Buerger von Khorata.pdf
Questhilfe	Pennerquest Endres Verschwinden- Juliana.pdf
Questhilfe	Standort Hoehle Relendel Rattenquest.pdf
Questhilfe	Sumpfechsen Quest Anfang bebildert.pdf
Questhilfe	Tugettso Die Pruefung.pdf
Questhilfe	Ueberfall auf Zuris.pdf
Questhilfe	Verschiedene Wege zum Heiler in Khorata.pdf
Questhilfe	Verwandlungsmagier Quest Der Kopflose Nick.pdf
Questhilfe	Verwandlungsmagier Quest Tod von Dean und Pflanzen.pdf
Questhilfe	Verwandlungsmagier Quest Vergiftung Faice.pdf
Questhilfe	Zettel Nebengilde Altes Lager.pdf
Questhilfe	Loesungsweg, um mit Dragon zu sprechen

Waffenfundorte

Zuordnung	Datei
Waffenfundorte	Waffen Roboterinsel.pdf
Waffenfundorte	Waffenfundorte im Minental, Mine unter der koeniglichen Garde.pdf
Waffenfundorte	Waffenfundorte im Minental.pdf
Waffenfundorte	Waffenfundorte in Gelato.pdf
Waffenfundorte	Waffenfundorte in Irdorath.pdf
Waffenfundorte	Waffenfundorte in Jharkendar.pdf
Waffenfundorte	Waffenfundorte in Khorata.pdf
Waffenfundorte	Waffenfundorte in Khorinis.pdf
Waffenfundorte	Waffenfundorte in Patherion.pdf
Waffenfundorte	Waffenfundorte in Relendel.pdf
Waffenfundorte	Waffenfundorte in Tugettso.pdf
Waffenfundorte	Waffenfundorte Tal des Wasserdrachen.pdf
Waffenfundorte	Waffenfundorte Trimedron.pdf
Waffenfundorte	Waffenstand- und Pflanzenstandorte Pirateninsel.pdf

Wegbeschreibungen

Zuordnung	Datei
Wegbeschreibungen	Weg in das alte Lager in Khorinis.pdf
Wegbeschreibungen	Weg Relendel Lurkereier.pdf
Wegbeschreibungen	Weg zu Edgor.pdf
Wegbeschreibungen	Weg zum Teleporter Beliarschrein Gelato.pdf
Wegbeschreibungen	Weg zum Tempelportal in Gelato.pdf
Wegbeschreibungen	Weg zur Truhe oberhalb des neuen Lagers.pdf

Wichtige Orte

Zuordnung	Datei
wichtige Orte	Insel der Zeremonie Staette - Trimedron.pdf
wichtige Orte	Insel des Erfinders Cor Kolam.pdf
Pflanzenfundorte	Pflanzenstandorte in Khorinis.pdf
wichtige Orte	Quest relevante Orte und Pflanzenstandorte im Minental.pdf
wichtige Orte	Quest relevante Orte und Pflanzenstandorte in Jharkendar.pdf
wichtige Orte	Quest relevante Orte und Pflanzenstandorte in Relendel.pdf
wichtige Orte	Questrelevante Orte in Gelato.pdf
wichtige Orte	Questrelevante Orte in Khorinis.pdf
wichtige Orte	Relendel Der Hofstaat.pdf
wichtige Orte	Runen Fundorte erweitert.pdf
wichtige Orte	Wichtige Orte in Gelato erw.pdf
wichtige Orte	Wichtige Orte in Patherion.pdf