Schläfertempel

Alles in Ruhe absuchen. Möglichst alle Zettel (3 Teilzettel Geheimkammer, 2 Info Zettel Sklaven, 1 Zettel Xardas, Formal, Erfolgszettel MAC, Altes Buch) sammeln. Questrelevant die 3 Teilzettel für die Geheimkammer.
Kombination: **LL R LL RRR L RR LL RRR** (man schaut dabei in Richtung der Orkmumien)

Khorinis Xardas Turm

Alle Gespräche mit Xardas führen, manche kommen erst später. Immer wieder ansprechen. Alle Infos anhören. Alle Ständer lesen und mit Geschick von oben (Plattform wo die Statue steht) einen Absatz auf das Vordach oder so was Ähnliches herunterspringt. **Achtung vorher speichern!** Es klappt nicht immer beim ersten Mal (es gibt dann in Nähe vom Baum **1x Zwillingsdorn**, **1x Steinpilz**).



1x Zwillingsdorn



1x Heilknospe vor Xardas Turm

Auf einer Böschung aus Richtung Xardas Turm, Innosschrein Nähe Lobarts Hof

Truhen im gesamten Turm öffnen (Schlösser Knacken Perk noch nicht notwendig) und den Geheimschalter am Kamin betätigen, sowie neben dem Kamin den schweren Knüppel an sich nehmen und anlegen. In der Truhe unten ist eine erste Rüstung **Sträflingskleidung mit einem Schutzwert auf Waffen +3** enthalten.

Man erhält im Turm schon den Quest am Anfang die Aktivierung der Beliar-Schreine, wenn man sich einmal zur Beliarfestung teleportiert hat und zurück zu Xardas. Xardas ansprechen und sagen das der Teleport geklappt hat. Wenn man will kann man in der Beliarfestung auch den Perk beim Schmied Erhard einfache Schwerter schmieden Kosten **2 LP** lernen. Wichtig für den Anfang, man kann mit den geschmiedeten Schwertern Gold einnehmen um alles Mögliche was am Anfang (Zwillingsdorn, Heilknospen, mächtige Zauberspruchrollen etc.) braucht kaufen. [Zuris hat 3 Heilknospen und 1 Zwillingsdorn im Inventar. Später kann man im Rahmen mit der Quest von Daron im Kloster bei Gorax 2 Heilknospen und 2 Zwillingsdorne]. Auf den Weg nach Khorinis unbedingt mit Cavalorn sprechen und die Höhle mit Lester aufsuchen. Sowie alle Pflanzen und Spruchrollen sammeln und die noch

schwachen Gegner töten. Am Anfang stelle ich das freie Zielen aus, da man noch nicht die Erfahrung hat und die Pfeile (am Anfang, da man wenig Gold hat) noch Mangelware sind.

Auf dem Bauernhof von Lobarts mit jedem NPC sprechen (außer mit Vino, sonst haut der einen um bei einen falschen Gesprächsverlauf).

Den Steinkreis am Anfang meiden, die Feldräuber sind einfach noch zu stark!

Weiter auf dem Weg mit den NPC Dusty sprechen und die Jagdtalente Fell nehmen und Blutstachel ziehen lernen. Diese Perks braucht man gleich am Anfang um die Lehrlingsquests zu erfüllen. Später noch einmal zu Cavalorn und Schleichen lernen. Danach mit Argez sprechen und den Quest annehmen. Mit Garond sprechen, anschließend mit Lord Andre mitgehen. Möglichkeit der Miliz nach drei gewonnenen Kämpfen beizutreten.

Jetzt erst einmal am Ost-Tor links neben dem NPC Mika einmal, Snapperkraut sammeln.

Wie im alten Spiel steigt man hinter Matteos Haus auf die Mauer, nimmt das Snapperkraut ein und springt auf das Dach von Matteos Haus. Danach auf die Mauer und von da in das bewachte Lager. **Wichtig man hat Schleichen bei Cavalorn gemacht!** Die beiden Truhen sind offen und man kann sie plündern und erhält unter anderem die Lederrüstung mit den Schutzwerten:

- Schutz vor Waffen 25
- Schutz vor Pfeilen 20
- Schutz vor Feuer 5
- Schutz vor Magie

Mit etwas Geschick kommt man jetzt gefahrlos zum Leuchtturm (Osttor links hoch laufen). Rechts in der Nähe des Leuchtturmes auf einem Hügel (oberhalb der Höhle mit einem Schattenläufer) befindet sich ein Teleporter. Beim Durchgehen kommt man in der Höhle an, in der Vinos Schnapsbrennerei ist (späterer Quest). Von dort aus der Höhle rechts halten und zum Jägerlager von Nandor gehen.



Heilknospe bei Nandor



Orkbier (permanente Erhöhung Mana +5 und Leben +40)



Heilknospe in Richtung Nandor, Achtung drei Fleischfliegen



Steinkreis in der Nähe vom Jägerlager mit Nandor, viele Snapperkraut Pflanzen, Vorsicht 3 Skelett-Goblins

Zu diesem Zeitpunkt hatte ich mich hoch geskillt Stärke 40, Geschick 22, Mana 30 und Leben ca. 98 Ganz wichtig, man hat bei diesem Ausflug sich schon die teleport-Rune für Khorinis von Jora besorgt. Die 3 untoten Skelett-Goblins habe ich mit der Spruchrolle Feuerregen (zu erhalten bei Zuris) platt gemacht.

Jetzt wie in der offiziellen Komplettlösung alle Quest lösen. Hinweis: Die **Quest Wilfrieds Geldbörse** ist nur mit Spruchrollen am Anfang lösbar, selbst die Molerat sind noch zu stark. Habe ich mit dem Trick getötet auf einen Absatz klettern (Freies Zielen aus) mit Pfeilen beharken.

Bei **Erol** (Khorinis Hütte am See, später ist er in der Taverne und dann in der Stadt anzutreffen) ist schon im ersten Kapitel das **Amulett der Hast** (ca. 800 Gold) zu kaufen möglich. Dies sollte das Problem der Geschwindigkeitstränke beheben.
Später geht ja Erol auf Reisen, das er pendelt zwischen Onars Hof, Taverne und Khorinis. Ein einfacher Trick, will man mit Erol handeln und findet ihn nicht, einfach in der Taverne bis morgens (einmalig 100 Gold für Übernachtun zahlen) schlafen. dann geht er gerade aus der Taverne heraus und man erreicht ihn aber und kann handeln.

Lehrlings-Quest Einstieg

Am Anfang sollte man mit Matteo sprechen. Er ist der Questgeber für die Lehrlings-Quests. Er möchte einen natürlich als Lehrling gewinnen. Danach fragt man ihn ob man auch bei einem anderen Meister als Lehrling anfangen kann. Er sagt ja, aber man muss ihre Bedingungen erfüllen. Bospor ist etwas schwierig. Vorher abspeichern und alle Gesprächsoptionen austesten. Bei allen die erforderlichen Quest für die Zustimmung erledigen. Der anspruchsvollsten Quests sind die von Constantino und Harad (Stahlpaket vom Paladin-Schiff holen).

Wenn man später Bürger von Khorinis ist. Verkauft der Gärtner in der Oberstadt auch Pflanzen. Am Anfang 1 Heilknospe und 1 Zwillingsdorn.