Der Fluch der Zwerge – Teil 2

„Der Helm der Halblinge“

Walkthrough
und
Rätsellösungen

EINFÜHRUNG 4

DER WEG NACH SÜDEN 5

DIE KARAWANE 5
Unerledigte Angelegenheiten? *5*
Karawanenschwierigkeiten *5*
Lauras Halskette 6
Rugo – ein Halblingsgauner? 7
Stammesfehden – Die Karawanenvariante *7*
Hilfe für bedrohte Goblins – Die Karawanenvariante 10
WIR GEHEN ZU FUSS 12
Stammesfehden – Variante zu Fuss *13*
Hilfe für bedrohte Goblins – Wir sind zu Fuss unterwegs 15
WEITERE QUESTS AUF DEM WEG NACH SÜDEN 16
Der Schamane der Schwarzhandrotte *16*
Im Dienst der Kräuterfrau *18*
Das Schicksal der Zehn *18*
Ein Handelsproblem *20*

DER SÜDEN UND DIE HALBLINGE 22

ALLGEMEINE HINWEISE 22
DER HELM DER HALBLINGE 22
Zutritt zum Halblingsdorf erhalten *22*
Buppa und ein „grosser böser“ Mann 23
Brego ein Halbling in Gefahr *23*
Die Sorgen eines Bürgermeisters 25
Im Dienst des Magiers *26*
Der Fluch der Feste 32
WEITERE QUESTS BEI DEN HALBLINGEN UND AUF DEN HÖFEN 34
Der Kapitän und seine Mannschaft *34*
Borian der *35*
Die Befreiung der Minensklaven 40
Spinnen und immer wieder Spinnen *45*
Bippos Wagen *46*
Noch ein Rattenproblem *46*
Eine Schleuder aus Frauenhaar *47*
Die kleine Höhle bei der Wegkreuzung *48*
Die Rattenplage 48
Seltsame Geräusche und eine verschreckte Magd 48
Noch mehr seltsame Geräusche 49
Nur so zur Übung 49
Der verrückte Baumhirte 49
Gorns neue Kleider 50
Höhlenüberwachung 50

GEFÄHRTEN 51

ALLGEMEINES 51
FOISUR ODER FURI 51
IDAL 51
OGRU 52
Ogrus Ruf *52*

SPEZIELLE QUESTS 53

SIEBZEHN UND VIER SPIELEN 53
EIN WÜRFELSPIEL 53
SPIELAUTOMAT 53
DIE BARDIN DER SCHENKE 53
SPEZIELLE QUESTS AUS DEM ERSTEN TEIL 53

RÄTSELLÖSUNGEN 54

DIE RÄTSEL DES SCHAMANEN DER SCHWARZEN HAND 54

Die Fänge der Dunklen Mutter ... 56
Das Rätsel im Tempel der Meisterin ... 56
Die Trittplatten in der alten Elfenfestung ... 58
Die Steuerung des Sicherheitssystems ... 59
Das Statuenrätsel hinter der Geheimtür in der alten Feste ... 60
Das Rätsel der farbigen Steine auf ihren Sockeln ... 61

ANHANG SET-ITEMS ... 62

Anagrays Set ... 62
Balhoderies Set ... 62
Graenas Set ... 63
Ilum Luras Set ... 63
Das Set von Pim dem Halbling ... 63
Das Set eines Verrückten ... 64
Weitere Sets ... 64

ANHANG GEBIETSKARTEN ... 65

Das Karawanenlager beim Dorf der Menschen im Norden ... 65
Der Fussweg nach Süden ... 66
Die Tunnel in den Höhlen der Schwarzen Hand ... 68
Die Höhlen der Schwarzhandgoblins ... 69
Das Stammland der Schwarzhandgoblins ... 70
Das Gebiet bei der Wegkreuzung im Süden ... 71
Die Höfe ... 72
Das Dorf der Halblinge ... 73
Das Tal der stürzenden Wasser ... 74
Die Sklavenmine ... 75
Das Herrenhaus im Tal der stürzenden Wasser ... 76
Das Erdgeschoss ... 76
Das Obergeschoss ... 76
Der Keller ... 77
Der tiefe Keller führt zum dunklen Pfad ... 77
Die Vampirgruft ... 78
Der Totengrund - Vergangenheit ... 79
Die Kämpfergruft ... 80
Die Elfenfestung - Nordflügel ... 81
Die Elfenfestung ... 82

Einführung

Du hast den „Bösewicht“ in den Minen besiegt und Dir Deine wohlverdiente Belohnung bei Herbar dem König der Zwerge vom Clan Hammerfest abgeholt. Nun stehst Du vor der Aufgabe den Helm des legendären Grosskönigs der Zwerge zu beschaffen und ihm mit der gelben Gemme der Macht zu seinem ursprünglichen Glanz zu verhelfen. Dazu scheint es wohl unabdingbar, dass Du Deine Schritte gen Süden wendest. Gen Süden, wo die Halblinge, in deren Besitz sich dieser Helm wohl ursprünglich einmal befand, ihre Heimstatt haben.
Dorthin stehen Dir zwei mögliche Wege offen. Vom Dorf im Süden des Elfenwaldes führt einer dieser Wege zum Lagerplatz der Karawanen. Ein weiterer Weg liegt westlich dieses Waldes in der äussersten südwestlichen Ecke der verheerten Ebenen.
Egal welchen Weg Du wählst wirst Du – früher oder später – auf zwei Goblinstämme treffen, deren Fehde Dir das Weiterkommen unmöglich macht.
Die Entscheidung welchen Weg Du schliesslich gehen willst, steht Dir relativ lange offen. Du kannst also durchaus zunächst einmal Deine Neugier bei der Karawane befriedigen und Dich dort ein wenig umsehen, um dann doch den Weg zu Fuss über die Ebenen anzutreten. Das funktioniert durchaus auch umgekehrt.
Erst wenn Du beim Weg über die Ebenen den ersten feindlichen Kontakt mit Goblins hinter Dich gebracht hast, ist Dir die Reise mit der Karawane versperrt.
Umgekehrt hast Du sogar noch etwas länger die Freiheit zu entscheiden, ob Du wirklich mit der Karawane reisen willst.
Solange Du dem Karawanenführer nicht definitiv gesagt hast, dass Du bereit bist nach Süden abzureisen, kannst Du immer noch den Fussweg über die Ebenen in Angriff nehmen.
Nach Abschluss der Sequenz mit den sich bekämpfenden Goblins vereinigen sich die beiden Wege und Du näherst Dich den Gefilden, wo die Halblinge sich niedergelassen haben.
Im zweiten Teil des Fluchs werden Dir drei Gefährten begegnen. Mit Ausnahme des ersten dieser drei – abhängig davon ob Dein Charakter männlich oder weiblich ist, ein Zwerg oder eine Zwergin – bleibt es dir überlassen, ob Du sie als Begleiter anheuerst oder nicht. Nur den Zwerg, sorry, ja, den Zwerg musst Du mitnehmen.
Achte darauf, wie Du Deine Begleiter behandelst. Je nachdem wie Du mit ihnen umspringst, werden sie Dich bei späteren Quests mehr oder weniger unterstützen.
Mehr zu diesen Gefährten und den Möglichkeiten, die Dir mit Ihnen zur Verfügung stehen findest Du weiter unten im Abschnitt „Gefährten“.

Aber nun – auf nach Süden. Zunächst einmal via Karawane.

Der Weg nach Süden

Die Karawane

Dieser Weg beginnt beim Kampagnenübergang im Dorf der Menschen. Du findest den Übergang im Süden des Dorfes etwa in der Mitte der Karte zwischen Gesines Laden und dem Hof von Pather Kenson. Siehe auch im Walkthrough des ersten Teils im Anhang Gebietskarten. Dort auf Seite 44 findest Du unter der Nr. 10 den Übergang eingezeichnet.

Unerledigte Angelegenheiten?

Falls Du die kleine Nebenquest „Bin Bergmann heut und...“ im ersten Teil nicht abschliessen konntest, weil die Minen bereits wieder verschlossen waren, als Du versucht hast Desine, der Hüttenmeisterin, das Mithralerz zu bringen, hast Du hier die Möglichkeit das nachzuholen.
Du triffst in dem Fall die Hüttenmeisterin beim Händlerstand der Karawane. Gleich nachdem Du das Gebiet betreten hast findest Du sie dort beim Karawanenhändler. Unterbrich die Verhandlungen der beiden und sprich mit Desine. Sie wird Dir das Erz gern abnehmen. Die Quest wird dadurch als beendet in Deinem Tagebuch vermerkt und Du erhältst die vorgesehenen Erfahrungspunkte.

Karawanenschwierigkeiten

Nachdem die kurze Cutscene, die beim Betreten des Gebietes abläuft, abgeschlossen ist, findest Du Dich in der Mitte des Gebietes wieder, in dem die Karawane lagert. Schau Dich im Gebiet ein wenig um. Hinter einem Steinhaufen gegenüber dem Lagerplatz ist ein kleines Fässchen versteckt. Dort findest Du einen der Set-Items von Pim dem Halbling (nur für Kämpfer nutzbar). Und es gibt eine kleine Höhle westlich des grösseren Weihers neben dem Du gerade stehst. Und wenn Du Kräuter sammelst, findest Du sicher auch noch ein paar lohnende Stauden und Büsche. Aber in jedem Fall solltest Du mit den Leuten hier das Gespräch suchen. Wie Du dabei vorgehst und in welcher Reihenfolge Du mit den einzelnen Personen redest bleibt Dir überlassen.
Die Karawanenwachen haben Dir nicht gerade viel zu sagen, aber Laura, die Tochter von Arwa, dem Führer der Karawane, weiss schon ein wenig mehr zu berichten. Wenn Du einen männlichen Charakter spielst, kannst Du vielleicht sogar ein bisschen mit ihr flirten. Wenn Du sie nach dem Weg nach Süden fragst, wird sie Dich zu ihrem Vater schicken, der sich in seinem Wagen befindet. Das ist der südlichste der drei Händlerwagen.
Falls Du schon in der kleinen Höhle warst, kannst Du für sie sogar etwas erledigen. Dazu mehr weiter unten bei der Beschreibung der Nebenquest „Lauras Halskette“.
Ob Du mit Ogru dem Händler der Karawane schon jetzt redest, oder erst wenn die Karawane im Süden angekommen ist, hat nur geringfügige Auswirkung. Einige Gespräche nehmen einen leicht anderen Verlauf und Du erfährst erst im Süden von seinen „finanziellen Problemen“ und seinem unterdrückten Wunsch sich irgendwann einmal zurück zu seinen Verwandten zu begeben.
Zu diesen beiden Quests finden sich die entsprechenden Hinweise in den Beschreibungen zu „Rugo – ein Halblingsgauner?“ bzw. „Ogrus Ruf“.
Aber nun auf zu Arwa, dem Karawanenmeister. Kaum hast Du dessen Wagen betreten, taucht Chenos, der Pferdeknecht, auf und lamentiert darüber, dass die Pferde der Karawane wohl nicht mehr so dienstbereit sind, wie auch schon einmal. Offenbar ist der Leithengst der Herde verschwunden. Und ohne den geht hier wohl nichts.
Misch Dich in das Gespräch der beiden ein und schlage vor den Hengst zu suchen und Du erfährst, dass das Tier hier immer verschwindet und – eigentlich – jedes Mal nach einiger Zeit wieder auftaucht.
Nun hast Du die Wahl, Dich um den verschwundenen Hengst zu kümmern, oder eben nicht. Falls Du Dich entschieden hast den Hengst nicht zu suchen, kannst Du draussen Chenos nochmals ansprechen und den Auftrag zur Suche von ihm direkt entgegennehmen. Ansonsten – gehst Du halt über die Ebenen und machst Dich zu Fuss auf den Weg.
Du hast Dich dafür entschieden dem Pferdeknecht zu helfen und den Hengst zu suchen? Gut so.☺ Um es kurz zu machen – der Hengst ist nirgends in dem Gebiet der Karawane. Du erinnerst Dich vielleicht an den „prächtigen Hirsch“ aus der Cutscene am Anfang. Den musst Du suchen.

Das ist gar nicht mal so schwierig. Das Tier taucht an drei Stellen garantiert auf. Im Südosten des Lagerplatzes geht es an einem Wasserloch vorbei den Hang hoch… erste Stelle. Ziemlich genau gegenüber diesem Anstieg gehst Du südlich an dem grossen Weiher vorbei… zweite Stelle. Und die dritte Stelle? Geh nördlich um den grossen Weiher herum und dann daran entlang nach Süden… dritte Stelle.
Wenn Du diese Reihenfolge einhältst erfährst Du nach und nach etwas mehr. Und nachdem Du den Hirsch zum dritten Mal getroffen hast verschwindet er in der kleinen Höhle.
Falls Dir das zu viel Aufwand ist, kannst Du auch gleich zu Stelle Nr. 3 marschieren. Auch dann verschwindet der Hirsch in der Höhle. Alsdann – hinterher.
Wenn Du die Höhle betrittst… Überraschung… Du bist mitnichten in einer Höhle, sondern in einem seltsamen, fast düsteren Gebiet und der Hirsch geht zu einer – ja, was ist das? Eine Kultstätte, ein Altar? Egal. Kaum dort angekommen verwandelt sich der Hirsch in ein Waldwesen, ähnlich einer Dryade. Geh zu dem Wesen und sprich es an. Leg vorher Deine Waffen ab. Du bist an einem wirklich sehr, sehr friedlichen Ort gelandet. Kein Grund mit Waffen herumzufuchteln.
In diesem Gespräch erfährst Du eine ganze Menge über den Ort – „das Herz des Waldes“ - an dem Du Dich befindest. Und vielleicht auch über Dich selbst und ein gewisses Kupferamulett, das Du seit Ewigkeiten bei Dir trägst.
Ausserdem stellt sich recht schnell heraus, dass der Leithengst sich hierher „verdrückt“ hat und Dich jederzeit gern begleiten wird, wenn Du wieder zurück zur Karawane gehst.
Das Gespräch kann sehr, sehr ausufernd werden☺, je nachdem wie Du Dich verhältst. Unter anderem kannst Du Dir auch recht ausführlich darüber berichten lassen, was Uruk – so heisst der Leithengst offenbar – dazu bewegt sich immer wieder hierher zu begeben, wenn die Karawane beim Dorf lagert.
Du erhältst schliesslich auch noch ein Angebot im Zusammenhang mit Deinem Amulett. Nimm das Angebot an oder auch nicht. Einmal abgesehen davon, dass die Hüterin der Tiere, so heisst dieses Waldwesen nämlich, Dich jederzeit heilen kann, wenn es notwendig ist, bietet Dir das Amulett einfach nur die Möglichkeit schnell von A nach B zu reisen. Naja – immer mit einem Umweg über das Herz des Waldes und ein kurzes Gespräch mit der Hüterin der Tiere.
Wenn Du es geschafft hast der „redseligen“ Dame zu entkommen, geh zurück zum Höhleneingang beim Wasserfall. Dort wartet Uruk bereits auf Dich und geht schon mal voraus.
Wieder bei der Karawane angekommen, eilt das Tier zu Chenos. Der freut sich und lässt Dich vor lauter Freude links liegen.
Jetzt kannst Du nochmal bei Arwa dem Karawanenmeister vorbeischauen. Sprich mit ihm und Du erfährst, dass die Karawane jetzt bald reisefertig sein wird.
Falls Du es möchtest kannst Du Dich jetzt noch entscheiden die Karawane sich selbst zu überlassen und zu Fuss nach Süden zu reisen.
Ansonsten – sprich Arwa erneut an und sage ihm, dass Du bereit bist nach Süden zu reisen. Falls Du vorher schon einmal im Gebiet südlich der verheerten Ebenen warst, geht es danach sofort ab nach Süden.
Andernfalls taucht zunächst noch Dein erster Begleiter auf. Der Zwerg Foisur, wenn Du einen weiblichen Charakter spielst oder die Zwergin Furi, falls Dein Charakter männlich ist. Du hast keine Wahl, sorry, diesen Gefährten musst Du mitnehmen. Auf jeden Fall solltest Du dafür sorgen, dass er oder sie sich auf Deinem Level befindet und vielleicht auch seine bzw. ihre Ausrüstung ein wenig ergänzen.
Sag also Arwa, dass er sich noch ein wenig gedulden soll und kümmere Dich um Deine neue Begleitung. Danach kannst Du entweder Arwa nochmal ansprechen und ab geht es nach Süden. Oder Du machst Dich mit Deiner neuen Begleitung auf den Fussweg und lässt die Karawane, Karawane sein. Das ist Deine Entscheidung.
Falls Du den Auftrag von Laura noch nicht erledigt hast, solltest Du Dich vielleicht vorher noch darum kümmern. Später ist dieser Auftrag nämlich nicht mehr verfügbar. Das ist kein „Muss“. Einfach nur ein wenig „Beschäftigungstherapie“ für gelangweilte Abenteurer und – für männliche Charaktere – eine weitere Möglichkeit mit der Tochter des Karawanenmeisters ein bisschen zu flirten.

Lauras Halskette

Dieser kleine Auftrag ist nicht ganz einfach zu erhalten. Du musst dazu auf die eine oder andere Art die kleine Höhle beim Karawanenlager schon einmal aufgesucht haben. Ob Du dem Hirsch hinterher gegangen bist, oder die Höhle einfach so betreten hast, ist dabei einerlei.
Wenn Du Dich danach wieder zu Laura begibst, wird sie Dich ansprechen und Dich fragen, ob Du Ihr einen Gefallen tun würdest. Du kannst den Auftrag nicht ablehnen. Also sag halt zu. ☺

Ob Du Dich dann wirklich darum kümmerst, bleibt Dir überlassen. Die Erfüllung dieser Quest ist nicht relevant für den Fortgang der eigentlichen Geschichte.
Aber wenn Du schon einmal in der Höhle warst, solltest Du an sich die Kette schon gefunden haben. Vielleicht hast Du auch ein paar ziemlich zerfledderte Handschuhe aus einem Haufen Bärenkot gezogen und sonst noch ein paar Kleinigkeiten eingesammelt.
Wenn Du die Höhle noch nicht betreten hast, musst Du das jetzt nachholen. Die Höhle ist recht klein. Und ausser ein paar Fledermäusen und einem mittelprächtigen Bären unbewohnt. Schau Dich ein wenig um. Es gibt einen zweiten Ausgang der auf eine kleine Aussichtsplattform führt, von der aus Du das Tal überblicken kannst. Sonst ist dort draussen aber nichts, sorry.
Im hinteren Teil der Höhle findest Du dann etliche „Hinterlassenschaften" des Bären. Und in einem dieser Haufen dann auch die besagte Halskette. In einem der anderen sind die o.e. Handschuhe und ein wenig mehr oder weniger brauchbares Zeug.
Zurück zu Laura und die Halskette abgeben... oder auch nicht. Falls Du Dich entscheidest die Kette zu behalten, kannst Du sie nach dem Gespräch mit Laura nun auch verkaufen. Vorher geht das leider nicht. Belohnung? Ein Lächeln und - falls Du einen männlichen Charakter spielst - noch eine Gelegenheit für einen kleinen Flirt. Mehr ist leider nicht vorgesehen. Aber jetzt geht's endlich nach Süden.

Rugo – ein Halblingsgauner?

An sich löst sich dieser Auftrag auf Deinem Weg nach Süden mehr oder weniger von selbst. Im Rahmen Deiner Bemühungen einen Weg nach Süden zu finden, stolperst Du in einem Gebiet, das Du von feindlichen Goblins befreien musst in einem Lager auf das vermisste Gold. Und Rugo taucht, abhängig davon, ob Du in Teil 1 den kleinen Goblinsklaven in den Räuberruinen von seinem Meister befreit hast, entweder im Rahmen der Quests „Hilfe für bedrohte Goblins" bzw. „Der Schamane der Schwarzhandrotte" wieder auf, oder Du erfährst dort, dass er leider nicht überlebt hat.
Um den Auftrag abzuschliessen, musst Du danach nur noch mit Ogru über sein Handelsproblem sprechen. Eine besondere Belohnung ist für die Erledigung dieses Auftrags nicht vorgesehen. Nun gut, Du kannst danach endlich bei Ogru nicht nur einkaufen, sondern ihm auch Deine erbeuteten Stücke „aufs Auge drücken". Und mit Rugo steht Dir eine zweite Ansprechperson für den Handel mit der Karawane zur Verfügung – nur falls er überlebt hat natürlich.

Stammesfehden – Die Karawanenvariante

Kaum bist Du im Süden angekommen und hast als Zuhörer eines Gesprächs zwischen Arwa und seinem Pferdeknecht davon erfahren, dass in dieser Gegend in letzter Zeit immer wieder Überfälle von Goblins vorkommen, passiert es auch schon. Die Goblins greifen die Karawane an. Gemeinerweise aus vier verschiedenen Richtungen. Halte Dich noch einen Moment zurück. Du kannst nicht an vier Fronten gleichzeitig kämpfen. Warte ab wohin sich Dein Zwergengefährte und allenfalls Idal wenden und renn in die andere Richtung. Die zwei können durchaus allein auf sich aufpassen, keine Sorge. Und sie sorgen für etliche Erfahrungspunkte. Die restlichen Erfahrungspunkte musst Du Dir selber holen. Greif in die Kampfhandlungen am besten dort ein, wo sich möglichst wenige der Leute von Arwas Karawane mit den Goblins herumschlagen. Da sind am meisten Punkte zu holen. Goblins, die nicht von Dir und Deinen Gefährten erledigt werden, bringen Dir auch keine Punkte.
Du findest das überhaupt und sowieso voll daneben? Auch gut. Lass Deine Gefährten und Arwas Leute die Arbeit erledigen. Kein Problem. Die Jungs werden auch ohne Dich mit den Angreifern fertig.
Wenn der Angriff zurückgeschlagen ist, kommt Arwa in der Regel wieder zurück in die Mitte des Lagerplatzes und wenn Du ihn dann ansprichst, erhältst Du den Auftrag Dich etwas genauer in der Gegend hier umzusehen.
Ogru der Karawanenhändler mischt sich in das Gespräch ein und – falls Du es nicht schon beim Dorf erfahren hast – erzählt er jetzt davon, dass er seinen Partner schmerzlich vermisst. Vor allem auch, weil der mit dem ganzen Gold der Karawane verschwunden ist. Ein Halbling halt. Näheres dazu im Abschnitt „Rugo – ein Halblingsgauner?".
Auf jeden Fall bittet Ogru darum Dich begleiten zu dürfen. Sicher auch ein wenig in der Hoffnung seinen Partner doch noch irgendwie aufzutreiben. Du kannst ihn bei seinem Laden versauern lassen, wenn Du das möchtest. Aber hilfreich wäre es vielleicht schon, wenn Du ihn dabei hättest. ☺

Sprich ihn an und er wird Dir ggf. folgen. Ausserdem hast Du hier nochmals Gelegenheit Ogru auf seine Geschichte anzusprechen, falls Du es nicht schon beim Dorf getan hast. Allerdings wird der Quest um „Ogrus Ruf“ erst möglich, wenn Du die Aufgabe „Stammesfehden“ beendet hast.
Wie auch immer – Du sollst Dich jetzt ja hier etwas genauer umsehen. Tu das in aller Ruhe. Hier ist es ab sofort völlig ungefährlich… oberirdisch. ☺
Falls Du Kräuter sammelst, läuft Dir hier möglicherweise auch eine entfernte Verwandte der Kräuterfrau aus dem Umfeld der Binge über den Weg. Sprich sie an. Sie hat einen kleinen Auftrag für Dich. Näheres dazu weiter unten im Abschnitt „Im Dienst der Kräuterfrau“.
Ausserdem spaziert ein Geschichtenerzähler den Weg rauf und runter. Auch mit ihm kannst Du ein paar Worte wechseln. Er hat eine Geschichte zu erzählen – wen wundert’s. ☺
Nachdem Du etliche Stündchen zugehört hast, kommt der Herr endlich auf den Punkt und Du zu einem Auftrag. „Das Schicksal der Zehn“ verlangt danach aufgeklärt zu werden. Weiter unten gibt’s eine etwas ausführlichere Erklärung dazu.
Treib Dich noch ein wenig im Gebiet herum. Viel ist hier nicht zu holen. Ausser ein paar Kräutern und Setzlingen. Im Südosten führt ein Übergang in ein kleines Gebiet. Dort ist die örtliche Kräuterfrau zuhause. Falls Du es noch nicht getan hast, solltest Du sie jetzt ansprechen, um ihren Auftrag (s.o.) zu erhalten. In jedem Fall kannst Du unbesorgt Ihr Häuschen plündern. In einer der Truhen findet sich einer der Set-Items von Pim dem Halbling (nur für Kämpfer nutzbar). Und im Hinterzimmer steht ein Destillator mit ein paar leeren Flaschen herum.
Den Weg zu den Palisaden im Westen kannst Du Dir an sich schenken. Die sind dicht und der Goblin dahinter hat kein „Musikgehör“ für Deine Fragen. Du musst einen anderen Weg finden, wie Du hinter die Schliche der Goblins hier kommen kannst.
Ein umgestürzter Baum oder eine der nördlichen Hängebrücken dienen Dir als Übergang auf eine kleine Landzunge zwischen zwei Bächen. Dort stehen ein paar alte Ruinen herum. Inmitten dieser Ruinen findest Du einen Brunnen und darin steht eine Leiter. Na dann – klettere die Leiter herunter.
Du kommst in einer ziemlich nassen Höhle heraus. Irgendwoher muss das Wasser des Brunnens schliesslich kommen, nicht wahr. Und Du hörst von weiter vorn Kampflärm.
Du hast gerade erst ein paar Schritte tiefer in die Höhle gemacht, als Dir ein Goblin entgegen rennt. Nicht umbringen bitte. ☺
Der Kleine braucht Hilfe und Du und Deine Begleiter kommen ihm gerade recht. Und ohne dass Du so richtig begreifst was passiert, hast Du den Auftrag an der Backe hier unten als Retter in der Not tätig zu werden. Wenn Du Näheres über die Zustände hier in Erfahrung bringen willst, bleibt Dir auch nichts anderes übrig, ehrlich gesagt. Falls Du und Deine Gefährten noch nicht vernünftig ausgerüstet sind, solltest Du das jetzt schleunigst nachholen. Goblins sollten zwar für Dich und Deine Begleiter kaum mehr eine ernst zu nehmende Gefahr darstellen. Aber es sind halt schon eine ganze Menge von den kleinen Plagegeistern hier unten zu Gange. Ausserdem hat der Schamane der Blutrotte auch dafür gesorgt, dass die Angreifer von Geisterspinnen unterstützt werden. Und mit den Biestern ist nicht zu spassen.
Wenn Du Lust hast, kannst Du auch zurück zu Arwa marschieren und ihn über Deine bisherigen Fortschritte unterrichten. Du hast zwar noch nicht wirklich massgebliche Informationen, aber wenn Du sowieso noch Ausrüstung kaufen musst….
Ansonsten nimm die Beine in die Hand und geh tiefer in die Höhle. Hier wird tatsächlich gekämpft. Wenn Du den Goblins von der schwarzen Hand nicht hilfst, stehen Ihre Chancen eher schlecht. Durch Dein Eingreifen verändern sich die Kräfteverhältnisse allerdings relativ rasch und die „einheimischen“ Goblins gewinnen die Oberhand. Hier unten wird noch an zwei weiteren Stellen gekämpft. Ähnlich wie bei dem Überfall draussen bei der Karawane kannst Du nicht auf allen Hochzeiten gleichzeitig tanzen. Du musst Dich entscheiden, wo Du eingreifst. In jedem Fall musst Du tiefer in die Höhle hinein. Ob Du Dich dann rechter Hand der Hauptmacht der Blutrotte hier unten stellst, oder zunächst einmal geradeaus weitergehst und dort aufräumst, bleibt Dir überlassen. Räume mit den Blutrottengoblins rechts und im Höhlenbereich in den es geradeaus weitergeht auf. Die ortsansässigen Goblins der schwarzen Hand sind Dir sicher dankbar für Deine Hilfe. Bevor Du vom Zentrum der Höhlen aus nach oben weitergehst, erkunde den Rest der Höhle hier unten.
Im nordwestlichen Teil kommst Du in einen weiteren Bereich der unter Wasser steht. Dort warten noch drei Goblins der Blutrotte darauf, dass Du kurzen Prozess mit ihnen machst. Weiter hinten in diesem Teil findest Du eine Leiter, die allerdings nicht benutzbar ist. Scheint eine Illusion zu sein, das Ding. Das haben auch die drei Blutrottengoblins leidvoll erfahren müssen, die tot am Fuss der Leiter liegen. Plündere die drei Leichen und mach Dich auf den Rückweg ins Zentrum der Höhlen. Falls Du

es noch nicht getan hast, kannst Du auf Deinem Weg zurück die herumliegenden Überreste der Kämpfer auf brauchbare Gegenstände untersuchen. Allzu viel wirst Du zwar nicht finden, aber etwas Gold, Edelsteine oder Schmuck kannst Du sicher abstauben.
Wende Dich ins Zentrum des Gebietes und suche den Übergang nach oben. Unterwegs triffst Du auf den Goblin, der Dich am Anfang, um Hilfe gebeten hat. Sprich ihn an. Brzgok, so heisst der Kleine, bedankt sich bei Dir und schickt Dich zum Häuptling der schwarzen Hand, der offenbar etwas von Dir will. Alsdann – auf nach oben.
Falls Du Dich „verlaufen" solltest, triffst Du relativ rasch auf Drekhak, einen weiteren Unterführer der Schwarzhandgoblins. Auch er schickt Dich zum Häuptling. Falls Du vor hattest Dich zunächst einmal auf dieser Ebene der Höhlen umzusehen… vergiss es. Hier kommst Du nicht weiter, bevor Du mit dem Häuptling gesprochen hast. Also – weiter nach oben.
Du kommst in einem Bereich heraus, der nicht mehr sehr viel mit den Höhlen unten gemein hat. Hier sieht es eher nach einer alten verschütteten Ruine aus. Wenn Du ihn von seinem Meister – dem bösen Magier in den Räuberruinen des ersten Teils – befreit hast, triffst Du kurz darauf Grovel den kleinen Goblinsklaven wieder. Er kommt auf dich zu gerannt und führt Dich direkt zu Grafzg, dem Häuptling der Schwarzhandgoblins. Andernfalls musst Du ohne Führung auskommen und Grafzg selber finden. Das sollte aber kaum ein Problem für Dich sein. Der Häuptling wartet im Zentrum dieses Gebietes darauf, dass Du ihn ansprichst.
Deine Fragen laufen zunächst einmal ins Leere. Einzig die Frage nach einer Möglichkeit Handel zu treiben, wird von Grafzg beantwortet. Offenbar ist der Schmied des Stammes, der auch für den Handel zuständig ist, gerade mit einem Problem beschäftigt. Er sucht draussen im Stammesgebiet seinen Gehilfen. Mehr zum Schmied und seinen Problemen findet sich weiter unten im Abschnitt „Ein Handelsproblem".
Wenn Du Auskunft über die Fragen, die Dich wirklich interessieren erhalten willst, musst Du zunächst dafür sorgen, dass die Angriffe der Blutrotte endgültig zurückgeschlagen werden. Der Startschuss für die Quest „Hilfe für bedrohte Goblins" ist gefallen. Näheres dazu im entsprechenden Abschnitt weiter unten.
Ab diesem Moment hast Du im Gebiet der schwarzen Hand überall freien Zugang und Du kannst Dich in den Höhlen, wie draussen völlig frei bewegen. Nur die zwei Haupttore in den Palisaden, die das Stammland umgeben, sind noch verschlossen.
Wie Du jetzt vorgehst, ob Du zunächst den Schmied suchst, um das Handelsproblem zu lösen, oder doch noch einmal zurück zu Arwas Karawane marschierst, um ihm von Deinen Fortschritten zu berichten, oder zu allererst einmal den Angriffen der Blutrotte Einhalt gebietest, ist Deine Entscheidung.
In jedem Fall solltest Du, nachdem die Blutrotte besiegt ist, erneut mit Grafzg sprechen. Jetzt erfährst Du endlich mehr über die Hintergründe, die zu den gehäuften Überfällen von Goblins auf die Karawanenroute und schliesslich zum Angriff der Blutrotte auf das Stammesgebiet der schwarzen Hand geführt haben. Auch der Schamane der Schwarzhandgoblins hat bei dieser Angelegenheit seine Finger im Spiel.
Wenn Du Grovels Meister in den Ruinen am Leben gelassen hast, wird Dir Grafzg auf Deine Frage nach Ogrus verschwundenem Partner leider keine Auskunft geben können. Andernfalls erfährst Du dass Grovel auf seinem Weg nach Wasser Tief, sorry, Tiefwasser einen schwer verwundeten Halbling gefunden und ihn zu den Schwarzhandgoblins gebracht hat, damit ihn deren Schamane gesund pflegen kann.
Schon wieder dieser Schamane. Es wird wohl Zeit, dass Du Dich mit diesem „Herrn" einmal unterhältst. Wie Du das anstellen musst und mit welchen Rätseln der Schamane den Weg gepflastert hat, der zu ihm führt, erfährst Du weiter unten im Abschnitt „Der Schamane der Schwarzhandrotte".
Wenn Du es geschafft hast, bis zu diesem Schamanen vorzudringen, schickt der Dich aber zunächst einmal zurück zu Arwas Karawane, damit Du dort Bericht erstatten kannst.
Zwischenzeitlich ist der Weg zurück einfacher geworden. Nachdem Du die Blutrotte besiegt hast, haben die Schwarzhandgoblins ihre Blockade aufgehoben und die Palisadentore sind nicht mehr abgeschlossen.
Je nachdem, ob Du Rugo hast retten können, oder nicht, wird Dein Gespräch mit Arwa einen etwas anderen Verlauf nehmen. Und Ogru verlässt Deine Gruppe wieder. Falls Du möchtest, kannst Du ihn jetzt noch mal auf seine Geschichte ansprechen und Dein Tagebuch wird endlich mit dem Quest „Ogrus Ruf" aktualisiert. Ob Du ihn nach diesem Gespräch erneut anheuerst, bleibt Dir überlassen. Er wird auf jeden Fall bei seinem Laden stehen bleiben und auf Dich warten.

Und der gute Arwa ist begeistert von den Möglichkeiten, die ein friedlicher, dem freien Handel verpflichteter Goblinstamm einem Karawanenhändler eröffnet und belohnt Dich mit einer Rüstung für Deine Dienste. Geh in seinen Wagen und hol Dir das gute Stück.
Die Karawane wird noch eine ganze Weile hier bleiben, weil Arwa sich mit dem Häuptling der Goblins zu Verhandlungen treffen möchte, um die zukünftigen Handelsbeziehungen zu besprechen. Wenn Du nach Süden willst musst Du ab hier zu Fuss weiter.
Bevor Du Dich auf den Weg machst, musst Du allerdings noch einmal zum Schamanen zurück. Was Dich dort erwartet… weiter unten mehr („Der Schamane der Schwarzhandrotte“).
Ausserdem solltest Du bevor Du abreist nicht vergessen den Auftrag des Geschichtenerzählers („Das Schicksal der Zehn“) zu erledigen. Später wird das nicht mehr möglich sein, weil die Karawane nach einer gewissen Zeit ihre Zelte hier abbricht und sich zum Dorf der Halblinge begibt.
Wenn Du alles erledigt hast, kannst Du Dich nun endlich auf den weiteren Weg nach Süden machen. Sprich noch mal mit Arwa. Er kann Dir den Weg erklären. Du musst durch das Gebiet mit der kleinen Hütte der Kräuterfrau und dort den südlichen Übergang benutzen.

Hilfe für bedrohte Goblins – Die Karawanenvariante

Grafzg, der Häuptling der Schwarzhandgoblins gab Dir den Auftrag auch die restlichen Angreifer der Blutrotte ins Jenseits zu befördern. Insbesondere sollst Du Dich zum einen um zwei Katapulte kümmern und dann noch ein besonders hartnäckiges Spinnenproblem endgültig lösen.
In welcher Reihenfolge Du diese Aufträge angehst steht Dir frei. Grafzg hat zwar angeregt, dass Du Dich zunächst um die Katapulte kümmerst, aber auf Deinem Weg dorthin musst Du durch die Höhlen mit den Spinnen. Und wenn Du Dich an Grafzg Wegbeschreibung hältst, kommst Du praktischerweise genau auf der Seite in diese Höhlen, wo auch die Spinnen ihr Unwesen treiben.
Alsdann – zunächst die Katapulte. Verlasse die Ruinen, wo Du mit Grafzg gesprochen hast durch den östlichen Ausgang. Das ist der durch den Du auch hereingekommen bist. Unten angekommen lässt Du Drekhak mit seinem Spinnenproblem „rechts“ liegen und biegst links ab weiter nach unten. Du solltest Den Weg kennen. Du bist ihn vorhin erst heraufgekommen. Du befindest Dich nun im Zentrum der tiefen Höhlen, die Du vorhin von der Blutrotte „gereinigt“ hast. Geh aus der grossen Halle, wo Brzgok steht heraus und biege an der Einmündung rechts ab. Und weiter in Richtung Nordwesten bis Du im äussersten Nordwesten in einen überfluteten Teil der Höhlen gelangst. Du warst hier noch nicht? Dann kümmere Dich um die drei Blutrottengoblins, die hier noch herumstromern. Weiter hinten in diesem Teil der Höhle führt eine Leiter nach draussen. Vielleicht hast Du sie bereits vorhin gefunden und festgestellt, dass es sich bei dieser Leiter um eine Illusion handelt. Jetzt ist das nicht mehr der Fall. Bevor Du hochkletterst, plündere noch die Leichen der drei Blutrottenkämpfer am Fuss der Leiter. Du solltest dafür sorgen, dass Deine Gruppe auf einen Kampf vorbereitet ist. Nichts weltbewegendes nur ein paar Goblin. Allerdings ein paar viele Goblins. ☺ Also dann – kletter die Leiter hoch.
Draussen angekommen, stehst Du auf einem Plateau mit zwei Katapulten. Kümmere Dich um die Bedienungsmannschaft und hau die beiden Katapulte kaputt.
Wenn Du in den Räuberruinen im ersten Teil Grovel, den Goblin von seinem Meister befreit hast, taucht dieser nun auf und spricht Dich an. Grafzg scheint ein wenig ungeduldig und hat Dir Grovel hinterhergeschickt, um zu sehen, wie weit Du schon bist. Da Du bei weitem noch nicht fertig bist, verkündet Grovel, dass er sich lieber solange versteckt, bis Du alle Angreifer vernichtet hast und auf Dich bei der Leiter wartet.
In Deinem Tagebuch taucht zum ersten Mal der Eintrag „Ein alter Bekannter“ auf. Hierbei handelt es sich weniger um eine Quest, als einfach um ein paar hilfreiche Informationen im Zusammenhang mit den angreifenden Blutrottengoblins. Na dann – kämm das Gebiet durch und erledige alles, was nach Goblin und böse aussieht.
Solltest Du Grovel in Teil 1 nicht von seinem Meister befreit haben, passiert erst mal gar nichts. Also mach Dich eben ohne einen weiteren Hinweis auf die Suche nach den restlichen Angreifern.
Das sollte Dir nicht schwer fallen. Auf den Wegen hier sind Kundschafter und berittene Goblins unterwegs. Die Reiter sitzen auf Worgs. Und wenn Du einen Worg erledigt hast, fällt der Goblin zwar runter, aber er wird nicht lange liegen bleiben, verlass Dich drauf. Mach sie alle nieder und begib Dich zum Lager der Hauptmacht. Das befindet sich in einer kleinen Senke im Osten des Gebiets.
Dort angekommen triffst Du auf weitere Goblins und deren Anführer, die zusammen mit einem Schamanen in der Senke auf Dich warten.
Manchmal warten die Jungs auch nicht einfach, sondern fallen Dich bereits an, wenn Du näher kommst. Einmal abgesehen vom Anführer und dem Schamanen, sollten sie aber für Deine Gruppe

kein Problem darstellen. Bereinige die Angelegenheit und nimm Dir alles mit was so in der Senke herumliegt. Die bisherigen Besitzer brauchen die Sachen garantiert nicht mehr.
In einer Truhe (Falle und Schloss) findest Du einen Sack voll Gold, bei dem es sich offenbar, um das verschwundene Karawanenkapital handelt. Wenn Ogru sich in Deiner Gruppe befindet, meldet er sich zu Wort und identifiziert den Sack, als sein Eigentum. Falls nicht musst Du selbst darauf kommen. Dein Tagebuch hat nun einen neuen Eintrag („Ein Sack voll Gold“). Falls Ogru den Sack an sich genommen hat, steht der Eintrag bereits unter Erledigte Aufträge. Ansonsten weist er Dich darauf hin, dass Du den Sack seinen rechtmässigen Besitzern zurückgeben solltest.
Ausserdem liegen – etwas versteckt – hinter dem Holzunterschlupf im südlichen Teil der Senke ein paar Säcke aufeinander. Dort drin findest Du einen der Set-Items von einem Verrückten (nur von Kleriker benutzbar). Und in einem Fass liegt ein weiterer Gegenstand der zu einem Set gehört. Das Set von Ilum Lura nutzt allerdings nur Waldläufern etwas.
So langsam solltest Du eigentlich alle Angreifer erledigt haben. Erkunde das Gebiet nun vollständig und Du wirst im Norden neben einem kleinen See einen Lagerplatz finden.
Falls Du vor Deiner Abreise mit der Karawane den Fussweg nach Süden noch nicht erkundet hast, wartet dort ein gewisser Händler – ja, Du kennst ihn wahrscheinlich schon, diesen Idal. Er stürmt auf Dich zu und „drückt“ Dir ein Gespräch aufs Auge. Rede mit ihm und erfahre, warum er hier steht und bisher nicht weitergekommen ist. Nun ja – jetzt sollte das Weiterkommen für ihn kein Problem mehr darstellen. Schliesslich hast Du Dich der angreifenden Goblins angenommen.
Idal ist begeistert und würde sich Dir gern anschliessen. Ob Du ihn mitnehmen willst, bleibt Dir überlassen. Falls Du auf seine Begleitung verzichtest, entgeht Dir allerdings etliches an Interaktion und Idals Geschichte. Ausserdem ist Idal ein ganz brauchbarer Bogenschütze, wenn Du ihn automatisch hoch levelst. Und seine Waldläuferzauber, können durchaus auch recht hilfreich sein.
Und falls Du Kräuter sammelst läuft Dir hier möglicherweise auch die örtliche Kräuterfrau über den Weg. Falls Du ihren Auftrag bisher noch nicht erhalten hast, kannst Du das jetzt nachholen. Mehr zu diesem Auftrag findet sich weiter unten im Abschnitt „Im Dienst der Kräuterfrau“.
So langsam kannst Du Dich jetzt auf den Rückweg in die Goblinhöhlen begeben. Falls Du nicht sicher bist, ob Du auch wirklich alle Angreifer erwischt hast, mach Dir keine Sorgen. Wenn Grovel bei der Leiter auf Dich wartet, wird Dein Tagebuch im Eintrag „Ein alter Bekannter“ aktualisiert, sobald der letzte Goblin erledigt ist und beide Katapulte zerstört sind. Andernfalls erfährst Du spätestens wenn Du zurück beim Häuptling bist, dass es da noch etwas zu erledigen gibt. Allerdings ist eher davon auszugehen, dass Du es vorher selber bemerkst. Entweder greifen Dich der oder die übersehenen Goblins an, oder Du scheiterst beim Versuch, das Gebiet durch das Palisadentor zu verlassen.
Gehen wir einmal davon aus, dass Du alle erwischt hast. Also mach Dich auf den Rückweg. Abhängig davon, ob Grovel bei der Leiter auf Dich wartet, oder nicht, kann das auf unterschiedliche Arten geschehen. In jedem Fall musst Du zunächst mal wieder zurück nach Süden zu dem Plateau mit den Katapulten und der Leiter, oder zum Tor in den Palisaden.
Wenn Du dich für den Weg via Leiter entscheidest und Grovel dort wartet, wird er Dich auf einem sehr direkten Weg und sehr schnell nach unten führen. Ansonsten – benutzt Du eben die Leiter und machst Dich zu Fuss auf den Weg zurück durch die Höhle.
Du wählst das Tor? Auch gut. Sobald Du Dich dem Tor näherst und alle Angreifer, sowie die beiden Katapulte sind Geschichte, öffnet sich das Tor und eine Wache der Schwarzhandgoblins kommt auf Dich zu. Sei Dir einer überschwänglichen Dankeshymne gewiss. Falls Grovel oben bei der Leiter auf Dich wartet, taucht der nun auf und erklärt dem Goblin, dass er einen viel einfacheren Weg zurück in die Höhlen kennt. Folge dem Kleinen und Du findest Dich kurz darauf in den Höhlen wieder.
Andernfalls wird Dich die Goblinwache auffordern ihr zu folgen. Da Du bis jetzt die Spinnen noch nicht erledigt hast, solltest Du das dem Kleinen sagen, worauf er Dir empfiehlt doch besser die Leiter, über die Du das Gebiet betreten hast, zu benutzen. Alsdann zurück in die Höhlen. Wie bleibt Dir überlassen. Aber der Weg über die Leiter ist eindeutig kürzer, wenn Du zu den Spinnen willst.
In den Höhlen angekommen solltest Du nach Drekhak suchen, dessen Truppen sich immer noch mit der Blutrotte und den Spinnen herumschlagen. Das dürfte eigentlich kein Problem sein. Egal auf welchem Weg Du die Höhlen betrittst, wird Drekhak nämlich Dich finden. Sobald Du Dich dem Bereich näherst, wo sich „Mama Spinne“ niedergelassen hast, kommt er auf Dich zu und spricht Dich an. Folge ihm und pass auf Fallen auf. Wobei... die meisten Fallen löst der vor Dir her rennende Drekhak aus, sodass Du an sich fast gefahrlos hinterher rennen kannst.
Die angreifenden Blutrottengoblins, sollten an sich kein Problem darstellen. Darum können sich die Schwarzhandgoblins ganz gut allein kümmern. Oder Du lässt Deine Gefährten ein wenig „mitspielen“.

Dann sollten sich die Blutrottenkämpfer recht rasch erledigen. Unangenehmer sind die immer wieder aufs Neue erscheinenden „kleinen“ Geisterspinnen. Du bist ihren Verwandten schon einmal begegnet. Erinnere Dich daran, wie Du ganz zu Anfang in den tiefen Höhlen die ersten Angreifer der Blutrotte besiegt hast. Nur die hier sind noch etwas stärker. Und jedes Mal, wenn eine getötet wird steht in Kürze eine Neue vor Dir. Du erinnerst Dich sicher daran, dass Grafzg von einer riesigen Geisterspinne erzählt hat, die immer wieder neue dieser Viecher „macht“. Geh das Vieh suchen und mach es nieder. Sonst kriegst Du dieses Spinnenproblem nie in den Griff.
„Mutti Spinne“ sitzt sozusagen gerade nebenan. Achte darauf woher die kleinen Spinnen auf Dich zu gerannt kommen und gehe genau dorthin. Du kommst durch einen kleinen Durchgang. Das kann etwas problematisch sein, weil Dir durch diesen Durchgang laufend wieder die kleineren Spinnen entgegenkommen. Aber Du musst da durch. Kümmere Dich einfach nicht, um die „lieben Kleinen“ und marschier weiter. Frag Dich bloss nicht, wie dieses Riesenvieh da hin gekommen ist. Der Schamane der Angreifer muss wirklich was auf dem Kasten haben, wenn er so was hinkriegt.
Egal… mach dem Spuk ein Ende und sorge für eine schnellstmögliche Bestattung dieser Bestie. Sobald das Vieh das Zeitliche gesegnet hat, ist auch fertig lustig mit ihren kleinen Sprösslingen. Du wärst soweit, dass Du bei Grafzg dem Häuptling Vollzug melden kannst.
Vorher solltest Du Dich aber hier noch ein wenig umsehen und – nicht zu vergessen – die herumliegenden Überreste einer genaueren Untersuchung unterziehen.
Bei einem der toten Blutrottengoblins findest Du ein weiteres Set-Item. Er gehört zum Set von Ilum Lura (nur von Waldläufer benutzbar). Ausserdem liegt in einem der Kokons eine eingesponnene Leiche, die eine hübsche Armbrust bei sich trägt. Ansonsten leider nur das Übliche. Edelsteine, Gold, die eine und andere normale Waffe... nichts weiter sonst, sorry. Alsdann – zurück zum Häuptling und Bericht erstatten.
Grafzg hat Dir einiges zu erzählen und Du erhältst von ihm auch Deine Belohnung für die Hilfe. Durchaus brauchbare Armschienen und einen Ring, wenn ich mich noch recht entsinne. ☺

Wir gehen zu Fuss

Dieser Weg beginnt beim Kampagnenübergang im Südwesten der verheerten Ebenen. Du findest ihn in der äussersten südwestlichen Ecke des Gebietes hinter den Überresten der überfallenen Händlerkarawane von Idal, den Du vielleicht schon beim Übergang vom Elfenwald zu den Ebenen getroffen hast.
Auf diesem Weg gibt es zunächst keine Aufträge. Falls Du ihn oder sie nicht schon bei Arwa dem Karawanenmeister „aufgesammelt“ hast, kommt Dir hier Deine zwergische Begleitung hinterher gerannt. Wie weiter oben schon erwähnt, solltest Du Dich zunächst einmal darum kümmern, dass die Begleitung auch „brauchbar“ ist und ggf. auch die Ausrüstung Deiner neuen Begleitung ein wenig ergänzen.
Bevor Du Dich richtig in dem Gebiet umsehen kannst, kommt ein Lagerplatz ins Blickfeld und ein gewisser Händler – ja, Du kennst ihn wahrscheinlich schon, diesen Idal – stürmt auf Dich zu und „drückt“ Dir ein Gespräch aufs Auge. Rede mit ihm und erfahre, warum er hier steht und nicht weiter kommt. Et voila – Gefährte Nummer zwei drängt Dir seine Dienste auf. Diesen Herrn kannst Du, im Gegensatz zum zwergischen Geleitschutz, allerdings auch links liegen lassen. Dadurch entgeht Dir aber etliches an Interaktion und Idals Geschichte. Ausserdem ist Idal ein ganz brauchbarer Bogenschütze, wenn Du ihn automatisch hoch levelst. Und seine Waldläuferzauber, können durchaus auch recht hilfreich sein.
Von Idal erfährst Du auch, was hier los ist. Offenbar haben sich die Goblins vom Stamm der Blutrotte vorgenommen das Stammland eines nicht ganz so blutrünstigen Stammes, den Schwarzhandgoblins, zu übernehmen. Die Schwarzhandgoblins haben daraufhin den Durchgang zu ihrem Stammland verständlicherweise verbarrikadiert. Das macht die weitere Reise nach Süden unmöglich.
Wenn Du Deine Reise auf diesem Weg fortsetzen willst, bleibt Dir wohl nichts anderes übrig, als Dich um diese Angelegenheit zu kümmern. Es sei denn Du entscheidest Dich umzukehren und mit Arwas Karawane zu reisen. Das funktioniert allerdings nur, wenn Du noch nicht in die Kampfhandlungen eingegriffen hast. Wie oben schon erwähnt, steht Dir der Weg mit der Karawane nur solange offen, wie Du noch keinen der angreifenden Goblins der Blutrotte getötet hast.
Falls Du Kräuter sammelst läuft Dir hier möglicherweise auch zum ersten Mal eine entfernte Verwandte der Kräuterfrau aus dem Umfeld der Binge über den Weg. Das Kräuterweibchen hat einen Auftrag für Dich. Dazu mehr weiter unten im Abschnitt „Im Dienst der Kräuterfrau“.

Stammesfehden – Variante zu Fuss

Wie Du bereits von Idal erfahren hast, sind weiter im Süden ein paar Goblins dabei sich zu bekriegen. Es nützt nichts zu hoffen, dass die Herrschaften sich gegenseitig ausschalten. Ausserdem hat Dir Idal gerade erst gesagt, dass der angegriffene Stamm wohl eher zur friedlichen Sorte dieser Spezies gehört und geradezu zivilisiert zu sein scheint.

Wenn Du weiterkommen willst, musst Du dafür sorgen, dass die Angreifer erledigt werden. Alsdann mach Dich auf den Weg. Früher oder später läufst Du den ersten Kundschaftern über den Weg. Erledige sie. Auch die berittenen Kollegen dieser Kundschafter solltest Du Dir vornehmen. Sie reiten Worgs und wenn Du den Worg umbringst, fällt der Goblin oben drauf zwar runter, aber er bleibt nicht liegen, oh nein. Der Dämlack steht sofort wieder auf und stürzt sich auf Dich. Na ja – wohl eher direkt in Dein Schwert. Oder?

Im Südosten wartet in einer kleinen Senke die Hauptmacht der Angreifer darauf, dass Du Dich um sie kümmerst. Manchmal warten die Jungs auch nicht einfach, sondern fallen Dich bereits an, wenn Du näher kommst. Einmal abgesehen vom Anführer und einem Schamanen, sollten sie aber für Deine Gruppe kein Problem darstellen. Bereinige die Angelegenheit und nimm Dir alles mit was so in der Senke herumliegt. Die bisherigen Besitzer brauchen die Sachen garantiert nicht mehr.

In einer Truhe (Falle und Schloss) findest Du einen Sack voll Gold, der wohl einem gewissen Arwa gehört. Falls Du schon beim Lagerplatz der Karawane warst und Dich dort umgeschaut hast, weisst Du bereits wer das ist. Pack ein das Ding. Dein Tagebuch hat nun einen neuen Eintrag („Ein Sack voll Gold“). Und der rät Dir genau das zu tun. Also lass Dich nicht lange bitten. ☺

Ausserdem liegen – etwas versteckt – hinter dem Holzunterschlupf im südlichen Teil der Senke ein paar Säcke aufeinander. Dort drin findest Du einen der Set-Items von einem Verrückten (nur von Kleriker benutzbar). Und in einem Fass liegt ein weiterer Gegenstand der zu einem Set gehört. Das Set von Ilum Lura nutzt allerdings nur Waldläufern etwas.

Ganz im Süden auf einer Anhöhe mit Blick auf eine Palisade stehen zwei Katapulte und beschiessen das Gebiet hinter der Palisade mit Steinen. Erledige die Bedienmannschaften und zerstöre die Katapulte.

Wenn Du im ersten Teil in den Räuberruinen den kleinen Goblinsklaven Grovel von seinem Meister befreit hast, taucht er hier zum ersten Mal wieder auf.

Falls Du noch den einen oder anderen Angreifer bei Deinem Feldzug am Leben gelassen hast, macht er Dich darauf aufmerksam und in Deinem Tagebuch taucht zum ersten Mal der Eintrag „Ein alter Bekannter“ auf. Hierbei handelt es sich weniger um eine Quest, als einfach um ein paar hilfreiche Informationen im Zusammenhang mit den angreifenden Blutrottengoblins.

Ist keiner der Angreifer hier draussen mehr am Leben, erzählt Dir Grovel dass er vom Häuptling der angegriffenen Goblins kommt, der wissen will wer sich hier draussen so hilfreich eingemischt hat. Du sollst schnellstens mit zu diesem Häuptling kommen. Erkläre Dich dazu bereit und Grovel bringt Dich, auf nur ihm bekannten geheimen Wegen, direkt zum Häuptling, ohne dass weitere Feindkontakte erfolgen können.

Falls Du Grovels Versklavung nicht beendet hast, gestaltet sich die Sache ein wenig komplizierter. Der direkte Weg über eine, aus einem Loch im Boden ragende, Leiter dürfte zu diesem Zeitpunkt noch nicht möglich sein. Du musst Dein Glück beim Tor in der Palisade versuchen.

Sind noch irgendwelche Angreifer im Gebiet am Leben, bleibt das Tor zu. Der Wächtergoblin dankt Dir zwar für Deine Taten, aber besteht darauf, dass Du vor den Toren erst einmal für Ruhe sorgst und dann wiederkommst.

Sobald kein Feind mehr am Leben ist, öffnet sich das Tor bereits, wenn Du darauf zu gehst und der wachhabende Goblin kommt auf Dich zu gerannt und bittet Dich ihm zu folgen.

Er geht durch das Tor und Du hinterher. Nun bist Du im Stammland der schwarzen Hand. Folge dem Goblin weiter, bis zu Eingang einer Höhle.

Betritt die Höhle, oder schau Dich zunächst einmal draussen um. Vielleicht läuft Dir ja dabei Mrezgag der Schmied des Stammes über den Weg. Wie Du seinen Auftrag „Ein Handelsproblem“ lösen kannst, erfährst Du unten im gleichnamigen Abschnitt.

Viel mehr hat’s hier draussen aber nicht. Ein paar unbekannte und bekannte Kräuter. Einige Setzlinge und im äussersten Südwesten einen Korb in dem Du einen der Set-Items von Anogray (nur von Magier benutzbar) finden kannst.

Alsdann rein in die Höhle und den Häuptling gesucht. Falls Du unsicher bist, wo Du lang musst, frag gleich beim Eingang die dortige Wache um Rat. Der Kleine weist Dir den Weg gern.
Und wenn Du Dich doch verlaufen solltest, ist das auch kein Problem. Früher oder später führen hier alle Wege zum Häuptling. Allenfalls entdeckst Du eine magische Barriere, bei der eine kleine Cutscene abgespielt wird. Je nachdem, wie Du bisher mit Deinen Begleitern umgesprungen bist und wen Du überhaupt dabei hast, läuft diese Szene ein wenig anders ab. Im ungünstigsten Fall erfährst Du nichts und musst selber durch Erfahrung klug werden. Beim Versuch die Barriere zu überwinden lernst Du deren Macht dann halt am eigenen Leib schmerzhaft kennen, sorry.
Möglicherweise erledigst Du auch schon einen Teil des Auftrags, den der Häuptling für Dich hat, auf Deiner Suche nach ihm. Mehr dazu aber weiter unten im entsprechenden Abschnitt „Hilfe für bedrohte Goblins".
Wie Du auch immer zum Häuptling gefunden hast, Du solltest mit ihm reden. Allzu viel ist nicht aus ihm herauszukriegen. Einzig die Frage nach einer Möglichkeit Handel zu treiben, wird von Grafzg beantwortet. Und falls Du Mrezgag, den Schmied nicht schon draussen getroffen hast, erzählt er Dir, dass der Schmied des Stammes, der auch für den Handel zuständig ist, sich gerade mit einem Problem herumschlägt. Er sucht draussen im Stammesgebiet seinen Gehilfen. Mehr zum Schmied und seinen Problemen findet sich weiter unten im Abschnitt „Ein Handelsproblem".
Wenn Du Auskunft über die Fragen, die Dich wirklich interessieren erhalten willst, musst Du zunächst dafür sorgen, dass die Angriffe der Blutrotte endgültig zurückgeschlagen werden. Der Startschuss für die Quest „Hilfe für bedrohte Goblins" ist gefallen. Näheres dazu im entsprechenden Abschnitt weiter unten.
Ab diesem Moment hast Du im Gebiet der schwarzen Hand überall freien Zugang und Du kannst Dich in den Höhlen, wie draussen völlig frei bewegen. Nur das östliche der Palisadentore ist noch verschlossen.
Wie Du jetzt vorgehst, ob Du zunächst den Schmied suchst, um das Handelsproblem zu lösen, oder zu allererst einmal den Angriffen der Blutrotte Einhalt gebietest, ist Deine Entscheidung.
In jedem Fall solltest Du, nachdem die Blutrotte besiegt ist, erneut mit Grafzg sprechen. Du erfährst eine Menge über die Hintergründe, die zum Angriff der Blutrotte auf das Stammesgebiet der schwarzen Hand geführt haben. Auch der Schamane der Schwarzhandgoblins hat bei dieser Angelegenheit seine Finger im Spiel.
Ausserdem erfährst Du, falls Du Grovel befreit hast, noch davon, dass dieser auf seinem Weg nach Wasser Tief, sorry, Tiefwasser einen schwer verwundeten Halbling gefunden und ihn zu den Schwarzhandgoblins gebracht hat, damit ihn deren Schamane gesund pflegen kann. Schon wieder dieser Schamane. Es wird wohl Zeit, dass Du Dich mit diesem „Herrn" einmal unterhältst.
Wie Du das anstellen musst und mit welchen Rätseln der Schamane den Weg gepflastert hat, der zu ihm führt, erfährst Du weiter unten im Abschnitt „Der Schamane der Schwarzhandrotte".
Wenn Du es geschafft hast, bis zu diesem Schamanen vorzudringen, stellt sich heraus, dass der verwundete Goblin offenbar zu einer Karawane gehört, die zurzeit gerade östlich der Palisaden lagert. Du darfst den Halbling – er heisst übrigens Rugo - abholen und der Schamane schickt Dich mit ihm zusammen zu dieser Karawane, damit Du dort Bericht erstatten kannst.
Hast Du Grovels Versklavung nicht beendet erklärt Dir der Schamane, dass der Goldsack aus dem Kriegslager der Blutrotte eben dieser Karawane gehört und… schickt dich ebenfalls dort hin.
Je nachdem, ob Du Rugo hast retten können, oder nicht und ob Du der Karawane schon beim Dorf einen Besuch abgestattet hast, wird Dein Gespräch mit Arwa einen etwas anderen Verlauf nehmen. Zunächst ist Arwa aber auf jeden Fall ziemlich unfreundlich. Durchaus verständlich schliesslich hat seine Karawane gerade einen Goblinangriff abgewehrt und Du kommst mit Deiner Gruppe direkt aus einem Goblingebiet. Nachdem Du ihm – mit tatkräftiger Unterstützung Deiner zwergischen Begleitung erklärt hast, was Sache ist, glaubt er Dir irgendwann dann aber doch. Hilfreich bei diesem Überzeugungsprozess ist es sicher, wenn Du Rugo dabei hast. Es geht aber auch ohne den geretteten Halbling.
Danach ist der gute Arwa begeistert von den Möglichkeiten, die ein friedlicher, dem freien Handel verpflichteter Goblinstamm einem Karawanenhändler eröffnet und belohnt Dich mit einer Rüstung für Deine Dienste. Geh in seinen Wagen und hol Dir das gute Stück.
Die Karawane wird noch eine ganze Weile hier bleiben, weil Arwa sich mit dem Häuptling der Goblins zu Verhandlungen treffen möchte, um die zukünftigen Handelsbeziehungen zu besprechen. Wenn Du nach Süden willst musst Du ab hier zu Fuss weiter.

Jetzt schau Dich aber erst einmal genauer hier in dem Gebiet um. Falls Du Kräuter sammelst, begegnet Dir hier eine entfernte Verwandte der Krautfrau aus dem Umfeld der Binge. Sprich sie an. Sie hat einen Auftrag für Dich. Näheres dazu weiter unten im Abschnitt „Im Dienst der Kräuterfrau“.
Ausserdem spaziert ein Geschichtenerzähler den Weg rauf und runter. Auch mit ihm kannst Du ein paar Worte wechseln. Er hat eine Geschichte zu erzählen – wen wundert's. ☺
Nachdem Du etliche Stündchen zugehört hast, kommt der Herr endlich auf den Punkt und Du zu einem Auftrag. „Das Schicksal der Zehn“ verlangt danach aufgeklärt zu werden. Weiter unten gibt's eine etwas ausführlichere Erklärung dazu.
Wenn Du es beim Dorf noch nicht getan hast, sprich mit allen hier. Besonders Ogru solltest Du nicht vergessen anzusprechen. Er wird sich Dir nach einiger Überzeugungsarbeit gern anschliessen.
Und wenn Du ihn erneut ansprichst erfährst Du noch ein wenig mehr über seine Gedanken und Wünsche. Die Quest „Ogrus Ruf“ nimmt hier ihren Anfang.
Treib Dich noch ein wenig im Gebiet herum. Viel ist hier nicht zu holen. Ausser ein paar Kräutern und Setzlingen. Im Südosten führt ein Übergang in ein kleines Gebiet. Dort ist die örtliche Kräuterfrau zuhause. Falls Du es noch nicht getan hast, solltest Du sie jetzt ansprechen, um ihren Auftrag (s.o.) zu erhalten. In jedem Fall kannst Du unbesorgt Ihr Häuschen plündern. In einer der Truhen findet sich einer der Set-Items von Pim dem Halbling (nur für Kämpfer nutzbar). Und im Hinterzimmer steht ein Destillator mit ein paar leeren Flaschen herum.
Der südliche Ausgang dieses Gebietes ist noch nicht nutzbar. Bevor Du Dich auf den Weg nach Süden machen kannst, musst Du erst noch einmal zum Schamanen zurück. Was Dich dort erwartet wird weiter unten näher erklärt. („Der Schamane der Schwarzhandrotte“).
Ausserdem solltest Du bevor Du abreist nicht vergessen den Auftrag des Geschichtenerzählers („Das Schicksal der Zehn“) zu erledigen. Später wird das nicht mehr möglich sein, weil die Karawane nach einer gewissen Zeit ihre Zelte hier abbricht und sich zum Dorf der Halblinge begibt.
Wenn Du alles erledigt hast, kannst Du Dich nun endlich auf den weiteren Weg nach Süden machen. Sprich noch mal mit Arwa. Er kann Dir den Weg erklären. Du musst durch das Gebiet mit der kleinen Hütte der Kräuterfrau und dort den südlichen Übergang benutzen.

Hilfe für bedrohte Goblins – Wir sind zu Fuss unterwegs

Grafzg, der Häuptling der Schwarzhandgoblins gab Dir den Auftrag auch die restlichen Angreifer der Blutrotte ins Jenseits zu befördern. In den tieferen Höhlen und Tunneln kämpfen seine Unterführer auf verlorenem Posten. Besonders Drekhak hat wohl ein besonders hartnäckiges Spinnenproblem, welches Du endgültig lösen sollst.
In welcher Reihenfolge Du diese Aufträge angehst steht Dir frei. Grafzg hat zwar angeregt, dass Du zunächst ganz nach unten gehst und Brzgok gegen die dortigen Angreifer hilfst, aber auf Deinem Weg dorthin musst Du durch die Höhlen mit den Spinnen. Und wenn Du Dich an Grafzg Wegbeschreibung hältst, kommst Du praktischerweise genau auf der Seite in diese Höhlen, wo auch die Spinnen ihr Unwesen treiben.
Alsdann – zunächst nach ganz unten zu Brzgok. Du verlässt die Heimstatt des Häuptlings am besten durch den östlichen Ausgang. Unten angekommen lässt Du Drekhak und seine Spinnen „rechts“ liegen und biegst links ab. Weiter nach unten. Dort angekommen, befindest Du Dich im Zentrum dieser Höhlenebene und mehr oder weniger direkt vor Dir steht Brzgok. Sprich kurz mit ihm und stürz Dich ins Getümmel. Sobald Du mit den Angreifern im zentralen Teil der Höhle hier unten fertig bist, geht's weiter, tiefer in die Höhlen. Du kommst aus dem zentralen Bereich heraus und links, wie rechts von Dir toben die Kämpfe. Entscheide Dich wohin Du Dich zuerst wendest. Du kannst nicht auf beiden Seiten gleichzeitig sein. Erledige die angreifende Blutrotte mit ihren Spinnenbegleitern und schau Dich danach ruhig ein wenig hier unten um. Im Südosten kommst Du in einen überschwemmten Bereich an dessen Ende eine Leiter nach oben führt. Allerdings kannst Du das Ding nicht benutzen. Scheint eine Illusion zu sein. Erinnert Dich das vielleicht an etwas? Genau. Auf dem Plateau im Nordwesten kam doch auch so eine Leiter aus dem Boden. Also dann auf dorthin. Unterwegs kannst Du ja die Leichen plündern, die zwischenzeitlich hier unten Deinen Weg pflastern. Du wirst nichts Weltbewegendes finden. Aber ein bisschen Gold, Edelsteine und die eine oder andere einigermassen brauchbare Waffe sollten schon dabei sein. Im Nordwesten angekommen findest Du Dich in einem weiteren überschwemmten Bereich wieder. Erledige die drei versprengten Blutrottenkämpfer, die hier auf Dich warten und geh zum Ende dieses Höhlenarms. Du stehst am Fuss der Leiter, die auf dem Plateau mit den Katapulten zum Boden herausragt. Jetzt ist die Leiter benutzbar und Du kannst über sie nach oben klettern, falls Du Lust oder da draussen noch etwas vergessen hast. Am Fuss der Leiter

finden sich auch noch die Leichen dreier Blutrottengoblins. Die müssen wohl hier heruntergefallen sein, als sie die Leiter benutzen wollten. Plündern ist angesagt.
Aber jetzt auf nach oben. Da warten schliesslich noch ein paar Spinnen auf Dich. Oben angekommen musst Du nicht lange nach Drekhak suchen, dessen Truppen sich immer noch mit der Blutrotte und den Spinnen herumschlagen. Du läufst eigentlich direkt auf ihn zu, wenn Du aus den tiefen Höhlen wieder nach oben kommst. Und sobald Du Dich dem Bereich näherst, wo sich „Mama Spinne“ niedergelassen hast, kommt er auf Dich zu und spricht Dich an. Folge ihm und pass auf Fallen auf. Wobei... die meisten Fallen löst der vor Dir her rennende Drekhak aus, sodass Du an sich fast gefahrlos hinterher rennen kannst.
Die angreifenden Blutrottengoblins, sollten an sich kein Problem darstellen. Darum können sich die Schwarzhandgoblins ganz gut allein kümmern. Oder Du lässt Deine Gefährten ein wenig „mitspielen“. Dann sollten sich die Blutrottenkämpfer recht rasch erledigen. Unangenehmer sind die immer wieder aufs Neue erscheinenden „kleinen“ Geisterspinnen. Du bist ihren Verwandten gerade eben schon begegnet. Unten als Du Brzgok geholfen hast, die Angriffe zurückzuschlagen. Nur die hier sind noch etwas stärker. Und jedes Mal, wenn eine getötet wird steht in Kürze eine Neue vor Dir. Du erinnerst Dich sicher daran, dass Grafzg von einer riesigen Geisterspinne erzählt hat, die immer wieder neue dieser Viecher „macht“. Geh das Vieh suchen und mach es nieder. Sonst kriegst Du dieses Spinnenproblem nie in den Griff.
„Mutti Spinne“ sitzt sozusagen gerade nebenan. Achte darauf woher die kleinen Spinnen auf Dich zu gerannt kommen und gehe genau dorthin. Du kommst durch einen kleinen Durchgang. Das kann etwas problematisch sein, weil Dir durch diesen Durchgang laufend wieder die kleineren Spinnen entgegenkommen. Aber Du musst da durch. Kümmere Dich einfach nicht, um die „lieben Kleinen“ und marschier weiter. Frag Dich bloss nicht, wie dieses Riesenvieh da hin gekommen ist. Der Schamane der Angreifer muss wirklich was auf dem Kasten haben, wenn er so was hinkriegt.
Egal… mach dem Spuk ein Ende und sorge für eine schnellstmögliche Bestattung dieser Bestie. Sobald das Vieh das Zeitliche gesegnet hat, ist auch fertig lustig mit ihren kleinen Sprösslingen. Du wärst soweit, dass Du bei Grafzg dem Häuptling Vollzug melden kannst.
Vorher solltest Du Dich aber hier noch ein wenig umsehen und – nicht zu vergessen – die herumliegenden Überreste einer genaueren Untersuchung unterziehen.
Bei einem der toten Blutrottengoblins findest Du ein weiteres Set-Item. Er gehört zum Set von Ilum Lura (nur von Waldläufer benutzbar). Ausserdem liegt in einem der Kokons eine eingesponnene Leiche, die eine hübsche Armbrust bei sich trägt. Ansonsten leider nur das Übliche. Edelsteine, Gold, die eine und andere normale Waffe... nichts weiter sonst, sorry. Alsdann – zurück zum Häuptling und Bericht erstatten.
Grafzg hat Dir einiges zu erzählen und Du erhältst von ihm auch Deine Belohnung für die Hilfe. Durchaus brauchbare Armschienen und einen Ring, wenn ich mich noch recht entsinne. ☺

Weitere Quests auf dem Weg nach Süden

Der Schamane der Schwarzhandrotte

Du stehst vor der Aufgabe den Schamanen der Schwarzen Hand zu finden. Der erste Hinweis kommt von Grafzg dem Häuptling. Offenbar sollst Du den Schalter benutzen, der sich bei dem alten Brunnenschacht in der Mitte des Raumes befindet.
Also dann – benutz den Schalter. Falls Du ein Zwerg bist, kannst Du lesen, was dann eingeblendet wird. Falls nicht… hast Du ein Problem. Aber die Lösung ist denkbar einfach. Übernimm Deinen Zwergengefährten und lass ihn/sie den Schalter benutzen. Schon ist die Schrift auch für Dich zu entziffern. Schliesslich kann ein Zwerg die Runen von Zwergen lesen und Furi bzw. Foisur übersetzen Dir gern, was da steht.
Nachdem Du jetzt weisst worum es geht, benutze den Hebel erneut. Es startet eine Cutscene, die Dir zeigt in welcher Reihenfolge Du durch die vier Torbögen nacheinander in die vier kleinen Seitenräume gehen musst. Im vierten der Räume angekommen, findest Du auf dem dortigen Sarkophag eine Schriftrolle. Mit den Versen kannst Du hoffentlich etwas anfangen. Falls nicht – das kleine Stammtotem, welches der Schamane versteckt hat findest Du im Gepäck einer skelettierten Leiche, die an einem zerstörten Brunnen sitzt. Der Brunnen ist kurz vor dem östlichen Ausgang in die

tieferen Höhlen. Näheres zu diesem kleinen Rätsel findest Du auch im Abschnitt „Rätsellösungen“ weiter unten.
Jetzt kann es losgehen. Also dann begib Dich „einen Stock tiefer“ und geh zu der „Feuerwand“ mit der der Schamane den Zugang zu seinem Reich versperrt hat. Sie stellt kein Problem mehr dar, wenn Du das kleine Totem bei Dir trägst. Geh weiter nach hinten in diesen Teil der Höhlen. Leider ist hier weit und breit kein Schamane zu sehen. In einer Ecke steht sein Unterstand und daneben ein paar leere Flaschen und ein Destillator, aber nirgends ein Schamane.
Der blöde Kerl hat sich eine weitere „Gemeinheit“ einfallen lassen, um es Dir zu erschweren ihn zu finden.
Im westlichen Teil der Halle in der Du Dich gerade befindest steht ein riesiger Thron mit einem Götzen darauf. Und davor drei Podeste mit Schädelskulpturen. Auch auf dem Thron finden sich solche Skulpturen. Je eine auf den Armlehnen und eine weiter ganz oben auf der Rückenlehne.
Die drei Schädel auf den Podesten und die zwei auf den Armlehnen lassen sich drehen. Richte alle beweglichen Schädel korrekt aus und der Schamane erscheint mit grossem „Brimborium“ zusammen mit einem Portal.
Du willst wissen wie die Schädel ausgerichtet werden müssen? Der Schädel auf dem mittleren Podest muss jenen auf der Rückenlehne anblicken. Und die Schädel auf den äusseren Podesten und den Armlehnen müssen sich über Kreuz ansehen, damit es funktioniert. Genaueres dazu findest Du im Abschnitt „Rätsellösungen“ weiter unten.
Endlich ist dieser „Schlawiner“ also für Dich zu sprechen. Nun denn – rede mit ihm und erlebe eine Überraschung. Einmal abgesehen von der Überraschung ist diese Unterhaltung aber zunächst nicht sonderlich zielführend.
Falls Du Grovel, den kleinen Goblinsklaven aus den Räuberruinen im ersten Teil von seinem Meister befreit hast, wird Dich der Schamane relativ rasch zu Rugo, dem vermissten Partner von Ogru teleportieren. Du landest dabei in einem bisher nicht zugänglichen Bereich der Höhlen und stellst fest, dass Du da nicht mehr weg kannst. Um zum Schamanen zurück zu kommen, musst Du einfach seinen Namen rufen. Leider hat Dir dieser „Hallodri“ den nicht genannt.
Sprich mit Rugo und versuch seinem Gedächtnis auf die Sprünge zu helfen. Der Schamane sagte Dir nämlich, dass Rugo den besagten Namen kennt.
Falls es Dir zu blöd ist, das Gespräch mit Rugo unnötig in die Länge zu ziehen. Die Frage, mit der Du sein Gedächtnis wieder „zum Laufen“ bringen kannst, ist die Frage Nr. 4.
Kaum hat Rugo den richtigen Namen des Schamanen, Gormenias, ausgesprochen, meldet sich der wieder und holt Rugo und Dich zu sich hoch.
Falls Du Grovel nicht gerettet hast, entfällt diese Sequenz und Du erfährst, dass Rugo von der Blutrotte umgebracht wurde, was Ogru, falls er Dich denn begleitet in tiefe Verzweiflung stürzt.
In beiden Fällen schickt Dich der Schamane zunächst einmal, mit oder ohne Rugo, aber in jedem Fall mit dem Gold der Karawane – ja, falls Du es noch nicht gefunden haben solltest, kriegst Du das Gold jetzt von Gormenias – zurück zur Karawane.
Vorher kriegst Du nichts weiter aus dem Kerl heraus. Also – mach Dich auf den Weg zur Karawane und erledige zunächst die Angelegenheiten dort.
Danach kommst Du wieder zum Schamanen zurück und jetzt kannst Du ihn auch mit all Deinen Fragen „löchern“.
Schliesslich wird er Dich dazu auffordern ihm durch das Portal zu folgen. Tu das und Du stehst in einem besonderen Gebiet. Du hast das Refugium der Hüter des alten Wissens betreten.
Bevor Du Dich hier drin etwas genauer umsehen kannst, musst Du zunächst einmal ein Gespräch über Dich ergehen lassen. Die Wächterin dieses Ortes klärt Dich zusammen mit Gormenias zunächst einmal darüber auf, dass Du wohl etwas ganz besonderes sein musst.
Sie erzählt Dir eine ganze Menge über Deine Bestimmung, die Queste, von der Du glaubst sie Dir selber vorgenommen zu haben und nicht zuletzt auch über ein kleines Kupferamulett und dessen Bedeutung.
Falls Du die Hüterin der Tiere bisher nicht getroffen hast, wirst Du sie jetzt kennenlernen. Und Dein Kupferamulett wird von ihr „aufgewertet“. Das geschieht auch, wenn Du schon bei ihr warst, aber bisher darauf verzichtet hast, das Amulett verbessern zu lassen.
Bevor Du dieses Gebiet verlässt, solltest Du auf jeden Fall mit den „Statuen“ hier reden. Wichtig ist vor allen Dingen, dass Du mit der Statue des in Schatten gehüllten Halblings redest. Es ist ein Abbild von Brego dem Vertreter der Halblinge in diesem illustren Kreis. Offenbar hat er ziemliche Probleme.

Da winkt ein Auftrag mit dem Zaunpfahl.☺ Näheres dazu im Abschnitt „Brego ein Halbling in Gefahr“ weiter unten.
Nach den Gesprächen mit den Statuen, kannst Du Dich hier drin in Ruhe umsehen. Einmal abgesehen davon, dass dieser Ort sowas von friedlich ist, dass man es auf Dauer wohl kaum aushält, finden sich hier noch zwei Springbrunnen, mit besonderen Eigenschaften.
Die Wächterin hat Dir bereits erklärt, was Du mit den beiden Brunnen anstellen kannst. Probier es einfach aus. Der eine identifiziert alle nicht identifizierten Gegenstände in Deinem Gepäck und der andere kann magische Gegenstände, deren Ladungen aufgebraucht sind, wieder aufladen.
Falls Du weder die eine noch die andere Fähigkeit der Brunnen momentan nutzen kannst, ist das halb so schlimm. Im dritten Teil, wirst Du Dich häufiger in diesem Gebiet aufhalten. Vielleicht hast Du ja dann Verwendung für die Brunnen.
Du hast genug Frieden für die nächste Zeit gehabt? Dann mach Dich auf den Weg zurück. Am Schluss des Gesprächs mit der Wächterin hast Du erfahren, dass Dich das Portal im Süden entweder zurück zur Karawane oder aber in die Höhlen der Goblins in den Bereich des Schamanen bringen kann. Je nachdem wie Du Dich dort entschieden hast, tut das Portal auch genau das. Also – mach Dich auf den Weg zurück.

Im Dienst der Kräuterfrau

Nur wenn Du Kräuter sammelst, kannst Du diese Aufgabe erhalten. An sich ist es kein sonderlich wichtiger Quest. Die Kräuterfrau bittet Dich darum, ihr dabei zu helfen den Vorgarten des kleinen Häuschens in den Hügeln, das sie gerade erst bezogen hat etwas zu verschönern. Falls Du noch nicht in dem kleinen Gebiet südlich des Karawanenlagers warst, solltest Du es Dir anschauen, bevor Du die ersten Pflanzen bei der Kräuterfrau ablieferst. Sieht wirklich ziemlich verwildert aus, dieser Vorgarten und kein Baum der dem Häuschen Schatten spendet. Mit Beginn Deiner Pflanzenlieferungen wird sich dieser Zustand immer mehr ändern. Geh einfach ab und zu mal nachschauen, wenn es Dich interessiert.
Aber nun zur eigentlichen Aufgabe. Zunächst sollst Du der alten Dame zwei Setzlinge besorgen. Einen für einen Kastanienbaum und den anderen für eine Eiche. Du brauchst Dich nicht sofort auf die Suche zu machen. Du läufst früher oder später an so einem Setzling vorbei. Am einfachsten zu finden sind die beiden Setzlinge im Aussengebiet der Schwarzhandgoblins (Kastanie links neben dem Höhleneingang und an der Wegbiegung beim Totemweiher steht eine Eiche). Aber auch auf dem Weg weiter in den Süden, den Du in Angriff nehmen kannst, wenn bei den Goblins wieder alles im Lot ist, finden sie sich.
Als Belohnung für Deine Suche hat Dir die Krautfrau versprochen, Dich an ihrem Wissen über die örtliche Flora Teil haben zu lassen. Will sagen, für jede neue Zierpflanze, die Du ihr bringst, erzählt sie Dir etwas über ein besonderes Kraut, das nur hier im Süden wächst.
Sobald Du Ihr die beiden Setzlinge gebracht und etwas über die ersten beiden Kräuter des Südens erfahren hast, bittet sie Dich um weitere Unterstützung. Es wäre halt schon schön, wenn es in ihrem Gärtchen blühen würde, nicht wahr. Also suchst Du ab sofort nach Blümchen, sorry. ☺
Einige davon wachsen sogar im Stammland der Goblins und der Umgegend dort. Oberhalb des Höhleneingangs zu den Schwarzhandhöhlen, findet sich das Glühende Herz und bei dem Weiher mit dem grossen Totem in der Mitte wächst eine kleine Hecke aus Feuerbüschen. Bei den Ruinen im Süden des Gebiets, wo Arwas Karawane lagert, findet sich Brautstrauss und weiter im Süden bei den Halblingen und im Umland dort finden sich etliche Zierfliederbüsche und Nachtaugenstauden.
Bring der Krautfrau jeweils immer nur eine dieser Pflanzen, die restlichen kannst Du stehen lassen. Für jede neue Pflanze, die Du Ihr bringst erhältst Du Hinweise zu einem weiteren Kraut, das nur hier im Süden wächst. Insgesamt lernst Du auf diese Weise sieben neue Kräuter kennen, aus denen sich auch je ein neuer Trank brauen lässt.

Das Schicksal der Zehn

Du erhältst diesen Auftrag von einem Geschichtenerzähler, der beim Karawanenlager in den südlichen Hügeln „seine Kreise zieht“. Du musst den Auftrag abschliessen, bevor die Karawane endgültig nach Süden ins Halblingsdorf aufbricht. Danach ist das Gebiet mit dem Karawanenlager nämlich nicht mehr betretbar.

Wie der Geschichtenerzähler zu berichten wusste, gilt es eine längst vergessene Gruft zu finden. Der Zugang zu dieser Gruft ist eigentlich gar nicht mehr vorhanden. Einzig einige Treppenstufen am Fuss eines Säulenfragments deuten darauf hin, dass es dort früher einmal eine Gruft gegeben hat. Keiner sagt Dir, dass dieser Zugang eigentlich ganz in der Nähe zu finden ist. Du musst Dich nur etwas ausgiebiger in dem Gebiet umsehen, wo Du den Erzähler getroffen hast.
Geh vom Karawanenlager aus über die südlichste der Hängebrücken, dort wo die beiden Wasserläufe in einen kleinen See münden. Lauf um den See herum zu den Ruinen dort. Kurz unterhalb der eingestürzten Kuppel findest Du einige wenige überwachsene Treppenstufen. Und an deren oberen Ende das Fragment einer Säule. Kaum kommst Du in die Nähe dieser Stufen, spricht Dich Deine zwergische Begleitung darauf an und fragt sich, ob es sich bei diesen Stufen mit der Säule wohl um die besagten Stufen aus der Geschichte des wandernden Erzählers handeln könnte. Du ziehst das in Zweifel, wirst aber sofort von einer geisterhaften Gestalt unterbrochen, die genau das, was Dein Zwerg vermutet hat bestätigt.
Du stehst dem Geist des letzten der Zehn, Forlanden, gegenüber. Im Verlauf des Gesprächs erhältst Du die Möglichkeit die Gruft mit Hilfe dieses Geistes zu betreten. Bevor Du das Angebot annimmst, solltest Du sicher sein, dass Deine Truppe bestens vorbereitet und möglichst vollzählig (Idal, Ogru und Foisur oder Furi) ist. Die Gegner, die dort unten warten sind von ganz anderem Kaliber, als die Goblins mit denen Du es bisher zu tun hattest. Erschwerend kommt hinzu, dass es nur einen Weg zurück aus dieser Gruft gibt. Du musst den Auftrag dieses Forlanden erledigen. Erst wenn alle seine ehemaligen Gefährten „erlöst“ sind, wirst Du wieder zurück ans Licht der Sonne kommen. Aus diesem Grund ist in diesem Gespräch auch ein Autosave integriert.
Nun denn folge Forlandens Geist in die Gruft. Du kommst in der ersten Ebene dieser Gruft heraus. Von Forlanden keine Spur. Erinnere Dich. Er hat Dir so etwas gesagt. Nun denn – falls Dich die Wächter noch nicht entdeckt haben und Du bereits angegriffen wirst, mach Dich daran einen Weg durch diese Gruft zu finden. Weit wirst Du nicht kommen. Hier unten warten mehrere Skelettwachen der speziellen Sorte „wir passen auf die Gruft auf und Du kriegst jetzt einen über die Rübe“. ☺ Ausserdem sind noch einige andere nicht ganz schwächliche Untote hier unten unterwegs. Unter anderem eine mächtige Mumie und ein ziemlich heftiger Gruftschrecken. Metzel Dich durch die Jungs durch. Du kannst dich nicht verlaufen. Immer der Nase und den Gegnern nach.
Wenn Du den letzten der Bösen Jungs erledigt hast, stehst Du vor einer verschlossenen Gittertür mit einer Falle. Bevor Du das Ding entschärfst und das Schloss knackst, oder es einfach einschlägst, solltest Du Dich kurz hier umschauen. Die Überreste Deiner Gegner tragen lauter verrostetes Zeug mit sich herum. Ein wahres Wunder, dass diese Bande damit so zuhauen konnte. Dennoch lohnt es sich für Dich etwas genauer hier drin nachzuschauen. Du findest in einer der kleinen Grabkammern eine Schatztruhe mit einem Gegenstand aus dem Set von Pim (nur von Kämpfer benutzbar).
Jetzt machst Du Dich über diese Gittertür her. Egal wie Du das Teil aufmachst, sobald Du es tust, erscheinen noch mal zwei von diesen Hütern mit ihren verrosteten Waffen. Mach die Knochenhaufen fertig und kümmere Dich um die nächste Gittertür. Verdammt schon wieder zu. Also aufgemacht das Ding und – schwupps – diese klapprigen Knochenhaufen geben immer noch keine Ruhe. Erneut musst Du sie endgültig zur Ruhe betten, bevor Du nun endlich in Ruhe weitergehen kannst. Geh in den nächsten Raum und die Treppe zu Deiner Linken herunter durch die Tür.
Nun stehst Du in der eigentlichen Gruft, Forlanden direkt vor Dir. Und seine Kameraden eigentlich ganz friedlich inmitten der Gruft im Kreis um ein Grabmal herum. An den Wänden stehen eine ganze Menge Sarkophage, einer davon halb offen. Und neben diesem Sarg steht eine Truhe.
Rede mit Forlanden. Er sagt Dir was zu tun ist. Eigentlich ganz einfach. Geh zu der Truhe neben dem geöffneten Sarg. Nimm die Rüstung aus der Truhe und sorg dafür, dass sie schnellstens aus der Gruft verschwindet.
Aber es wäre ja noch schöner, wenn alles im Leben so einfach wäre, wie es auf den ersten Blick daher kommt, nicht wahr. Kaum hast Du die Rüstung genommen, werden die neun Geisterkollegen des guten Forlanden so richtig „stinkig“ und greifen Dich und Deine Begleiter an.
Solange Du die Rüstung bei Dir trägst werden die Herrschaften damit auch nicht aufhören. Und wenn Du meinst, es würde ausreichen den Jungs das Licht auszublasen, hast Du Dich getäuscht. Diese elendige Bande von Geisterkriegern schwebt nach jedem Kill einfach als Geist zum passenden Sarg zurück und kaum dort angekommen, greifen die Biester Dich völlig regeneriert wieder an. Die Särge kaputt zu hauen geht auch nicht. Was nun?
Erinnere Dich daran was Forlanden Dir gerade erzählt hat. Du musst die Rüstung aus dieser Gruft entfernen. Solange die Rüstung dort drin bleibt und Du sie im Gepäck hast, hört dieser Spuk nie auf.

Alsdann – raus hier und zwar schnell. Am besten gleich nachdem Du die Rüstung aus der Truhe geholt hast. Es sei denn Du bist vergnügungssüchtig und legst Dich gern mit neun bestens geschulten, sich immer wieder regenerierenden Recken der Stufe 13 bis 15 an, die auch noch ein recht breites Spektrum an Klassen abdecken. Hexer, Kämpfer, Hexenmeister, Barbar, Finsterer Streiter - um nur die gängigsten zu nennen.
Du bist aus der Gruft entkommen und Deine Gefährten mit Dir. Gut so. Zunächst ist dann einmal eine Bestandsaufnahme fällig. Wenn nötig solltest Du rasten und Deine und die Ausrüstung der Gruppe genau prüfen.
Und was nun? Irgendwie musst Du die Rüstung los werden, oder aus der Gruft entfernen. Nun ja – aus der eigentlichen Gruft wäre sie ja mal draussen. Bloss ganz nach draussen, ins Licht sozusagen, kriegst Du sie nicht. Du kommst ja erst hier weg, wenn Du… tja, ein Dilemma.
Machen wir es kurz. Es ist ganz einfach. Nimm das Ding aus Deinem Gepäck und schmeiss es auf den Boden. Kaum geschehen, löst sich die Rüstung in Luft auf und der Geist des guten Forlanden erscheint, um sich bei Dir zu bedanken. Denkste! Klar erscheint dieser Forlanden, aber bedanken, nein, bedanken will er sich nicht. Die Rüstung ist jetzt zwar hinüber, aber das scheint seinen ehemaligen Kameraden recht egal zu sein. Die toben unten in der Gruft, dass es eine Freude ist. Offenbar fanden die Jungs und Mädels es gar nicht witzig, dass Du die Rüstung zerdeppert hast. Forlanden bittet Dich erneut „zum Tanz“. Er geht schon mal voraus und Du… hinterher. Stell aber vorher sicher, dass Du alles was nötig sein könnte getan hast, um Deine Gruppe bestens vorzubereiten.
Wenn Du jetzt die Gruft betrittst wirst Du sofort von der ganzen Bande angegriffen. Erledige die Herrschaften und wundere Dich. Sobald Du den ersten dieser geisterhaften Recken endgültig ins Jenseits befördert hast, bedankt sich sein Geist bei Dir für die Erlösung, zieht sich zu seinem Sarg zurück und…. verschwindet. Keine Regeneration mehr – ewige Ruhe ist angesagt.
Na dann – schenke all diesen gepeinigten Seelen diese ewige Ruhe. Erledigt? Gut so. Jetzt redest Du noch einmal mit Forlandens Geist. Schliesslich willst Du hier raus und – naja – eine Belohnung für Deine Hilfe wäre sicher auch nicht von der Hand zu weisen. Wo Du recht hast…. Forlanden zeigt Dir die Schätze, die sich hier über die Jahrhunderte der Heldenverehrung in längst vergangenen Zeiten angesammelt haben. Einpacken ist angesagt. ☺ Aber jetzt raus hier. Sprich Forlanden ein letztes Mal an und schenke auch ihm den Frieden, den er sich solange schon ersehnt. Er kriegt ihn nämlich erst dann, wenn er Dich und Deine Leute wieder ans Licht zurückgebracht hat. Et voila - Du stehst wieder an der frischen Luft bei den überwachsenen Treppenstufen. Auf zu neuen Taten.

Ein Handelsproblem

Du erfährst von dieser Aufgabe vielleicht schon in den Höhlen der Goblins von einem der Unterführer. Auch Grafzg der Häuptling weiss davon zu berichten, wenn Du ihn darauf ansprichst, dass Du einen Händler brauchst.
Ansonsten triffst Du Mrezgag den Schmied der Goblins vielleicht auch selbst, während er draussen nach seinem Gehilfen sucht. Er sucht nicht nur den Gehilfen sondern vor allem auch seinen Hammer, seine Schmiedeschürze und seine Schmiedehandschuhe. Vielleicht hat er seinen Gehilfen und damit die Schürze auch schon selber gefunden, wenn Du ihn triffst. Aber Handschuhe und Hammer sucht er dann trotzdem immer noch.
Wo finden sich einerseits der Gehilfe mit der Schürze und andererseits die beiden vermissten Gegenstände?
Der Gehilfe ist leider nicht mehr am Leben, wenn Du ihn findest. Seine Leiche liegt im Norden des Gebietes. Geh zu dem zerstörten Wachturm, der rauchend an der Palisade dort steht. Auf dem Weg dorthin, ein wenig südlich des Wachturms findest Du den armen Krafzgok. Ausser der Schürze trägt er noch etwas Material bei sich. Packe alles ein und mach Dich auf die Suche nach den Handschuhen und dem Hammer.
Die Handschuhe liegen in einem Steinhaufen gleich bei dem Wachturm in der Mitte der westlichen Palisaden. Das ist noch recht einfach.
Der Hammer ist nicht bei, neben oder unter einem Wachturm, sondern auf dem Wachturm selbst. Der betreffende Wachturm steht in der südöstlichen Ecke der Palisaden. Auf der ersten Plattform steht ein Fass und darauf liegt der Hammer.
Nun da Du alles hast, was Mrezgag sucht, solltest Du ihn aufsuchen. Zwischenzeitlich ist er zurück in die Höhle gegangen und steht bei seiner Schmiede. Geh vom Eingang aus den Gang ganz hinunter und dann rechts ab. Schon stehst Du vor ihm. Als Belohnung erhältst Du einerseits einen gar nicht so

schlechten Ring und andererseits kannst Du nun bei Mrezgag besonders günstig einkaufen. Du kennst das System sicher noch aus Teil 1. Du kannst unter vier möglichen Varianten wählen, die abhängig von Deinen Fähigkeiten die Preise beeinflussen.

Der Süden und die Halblinge

Allgemeine Hinweise

Du stehst im Zentrum eines hügeligen Landstrichs nahe einer Wegkreuzung. Die Gegend wird von Flüssen durchzogen und im Nordwesten findet sich ein bewaldetes Tal mit zwei Wasserfällen. Offenbar der Ursprung dieser Flüsse.
Im Norden dieses Tals führt ein versteckter Übergang in ein noch etwas weiter – ein oder zwei Tagesreisen – im Nordwesten gelegenes karges Tal.
Südöstlich findest Du einen kleinen bäuerischen Weiler, „Die Höfe“, der von Menschen bewohnt wird. Und ziemlich genau im Süden haben sich Halblinge ein Dorf aufgebaut.
Im Westen dieses Landstrichs finden sich die Begräbnisstätten der Halblinge und Menschen. Dort hat sich kürzlich auch ein Magier in einem Alten Turm niedergelassen.
Du bist im Norden des zentralen Gebiets nahe der Wegkreuzung angekommen und musst zunächst einmal herausfinden, was hier los ist. Du kannst Dich praktisch völlig frei bewegen. Allerdings wirst Du rasch feststellen, dass die Halblinge ihr Dorf abgeschottet haben. Und auch der Weg zum Friedhof ist blockiert. Da hat wohl dieser Magier seine Hand im Spiel.
Der Lösungsweg, der nachfolgend beschrieben wird, ist nur eine von mehreren Möglichkeiten, wie Du vorgehen kannst. Er dürfte aber eine der schnelleren Varianten sein, wie Du Dein Ziel, den Helm zu finden, erreichen kannst.
Zunächst solltest Du einen Weg finden, wie Du das Halblingsdorf betreten kannst. Dazu noch ein Hinweis. Sobald Du es geschafft hast ins Dorf zu gelangen, wird auch Arwa mit seiner Karawane dort auftauchen. Ab diesem Zeitpunkt ist das Gebiet mit dem Lager der Karawane bei den Goblins nicht mehr zugänglich. Achte also darauf, dass Du alles dort erledigt hast, bevor Du das Dorf der Halblinge betrittst.

Der Helm der Halblinge

Zutritt zum Halblingsdorf erhalten

Zunächst schaust Du Dich am besten ein wenig hier in der Gegend um und suchst nach einer Möglichkeit die Halblinge von Deinen guten Absichten zu überzeugen.
Tagsüber ist es hier überall völlig ungefährlich. Dafür sorgt ein Feldhüter, der Dir bei Gelegenheit sicher einmal über den Weg laufen wird.
Bei Nacht hingegen, solltest Du Dich nicht zu weit von den Behausungen der Menschen und Halblinge entfernen. Im Osten des Gebietes mit der Wegkreuzung genauso, wie im Tal mit den Wasserfällen, ist es des Nachts eher ungemütlich. Aber vielleicht suchst Du ja eine Herausforderung. Dann tu Dir keinen Zwang an. Die Kreaturen der Nacht, die sich in den beiden Gebieten herumtreiben, warten nur darauf Dich anzugreifen. Und sie werden das immer wieder tun, bis Du dafür gesorgt hast, dass ihr Anführer sich zur ewigen Ruhe gelegt hat. Aber Du willst ja eigentlich zunächst einmal ins Dorf zu den Halbligen. Also dann – gehen wir’s an.
Um Murgo den Torwächter freundlich zu stimmen, musst Du einem kleinen Halblingsmädchen helfen nachhause zu kommen. Näheres dazu, wie das von Statten geht weiter unten im Abschnitt „Buppa und ein „grosser böser“ Mann“.
Du kannst natürlich auch Bippo, dessen Wagen im Graben gelandet ist, helfen. Siehe weiter unten im Abschnitt „Bippos Wagen“.
Damit allein kommst Du aber nicht ins Dorf. Es hilft Dir dabei Murgo zu überzeugen, ja. Aber solange das kleine Mädchen nicht zurück im Dorf ist, bleibt der Torwächter so hart wie Granit und Du und Deine Begleiter draussen vor dem Tor.
Und selbst wenn die Kleine zuhause ist, musst Du erst noch ein wenig warten, bis Murgo Dich rein lässt. Er muss erst jemanden finden, der drin nachfragt, ob es auch in Ordnung ist, wenn er Deine Gruppe ins Dorf lässt. Falls Dir nichts anderes einfällt, um Dir solange die Zeit zu vertreiben, raste einfach dreimal dort. Dann lässt Dich Murgo ins Dorf.

Buppa und ein „grosser böser“ Mann

Wenn Du zum ersten Mal die Wegkreuzung bei der Laterne mit Wegweiser und einem Beutel davor überquerst, kommt Dir ein heulendes Halblingsmädchen entgegen gerannt.
Die Kleine ist völlig aufgelöst, weil ihr irgendein böser Mann nachgestellt hat. Zu allem Unglück hat ihr dieser böse, böse Mann auch noch ihre kleine Puppe weggenommen.
Tja – was nun? Du kannst die Angelegenheit beschleunigen und den Part des Kinderhassers spielen. Die Kleine hält Dich nun ebenfalls für einen bösen Mann und rennt mit wehenden Haaren und heulend zurück nachhause ins Dorf der Halblinge. Ende. Naja – fast.
Du kannst Dich jetzt zum Torwächter begeben und versuchen das Dorf zu betreten. Wird aber nicht ganz so einfach. Besonders wenn Du Ogru nicht dabei hast. Aber es geht grundsätzlich.
Einfacher wird es, wenn Du vorher die Puppe des Mädchens beschaffst. Wo die ist? Schau mal ein paar wenige Zeilen weiter unten. ☺

Die „etwas“ längere Variante gefällig? Du bist nett zu der Kleinen und sie lässt sich von Dir auf die eine oder andere Art beruhigen. Und falls Ogru Dich begleitet wird es noch etwas einfacher. Er kennt das Mädchen von seinen früheren Besuchen und sie fasst endgültig Vertrauen zu Dir und Deiner Gruppe. Bring sie zurück zum Dorfeingang und unterhalte Dich dort mit Murgo. Die Kleine wird im Verlauf des Gesprächs ins Dorf verschwinden und Murgo wird Dich akzeptieren und Dir nach einiger Zeit (s.o. „Zutritt zum Dorf der Halblinge erhalten“) erlauben das Dorf zu betreten. Ende.
Naja – noch nicht ganz. Hattest Du nicht der Kleinen während Eurem Gespräch versprochen, dass Du ihre Puppe suchen gehst? Eben. Also dann zurück zur Wegkreuzung und mal ein wenig dort herumgestöbert. Die Felsen dort sind nicht einfach nur Staffage. Schau Dich einmal dahinter um. Und? Genau – da ist ein Höhleneingang. Nichts wie rein…. HALT…. einer Deiner Gefährten – wer hängt davon ab, wenn Du gerade mit Dir rumschleppst – macht Dich darauf aufmerksam, dass es da ein paar verdächtige Spuren im Lehm vor der Höhle gibt. Sie stammen von einem Troll. Den kriegst Du nur mit Feuer oder Säure endgültig klein. Sollte aber kein Problem sein, oder? Falls doch, besorg Dir etwas das Feuer- oder Säureschaden macht, bevor Du in die Höhle gehst.
Aber jetzt, jetzt gehen wir rein. Klare Sache. Von hinten links kommt ein Troll der übleren Sorte auf Dich zu. Hau das Vieh zu Klump und gib ihm mit Feuer oder Säure den Gnadenstoss. Ausplündern die Bestie. Und – siehe da – das Untier hat die Puppe der Kleinen bei sich. Na also!
Bevor Du jetzt die Höhle verlässt, schau Dich noch etwas genauer hier drin um. An sich liegt nicht viel Besonderes herum. Aber bei der angefressenen Leiche im linken Bereich findest Du einen der Gegenstände von Anagrays Set. Und hinten im rechten Bereich steht eine kleine Schatztruhe. Entschärfe die Falle an der Truhe und knacke das Schloss. Natürlich kannst Du sie auch einfach kaputt hauen. ☺ Vor dieser Truhe liegt eine tote Zwergin Sie hat eine ganz akzeptable Zwergische Streitaxt bei sich und Du findest bei ihr eine Schleuder aus Frauenhaar. Mehr zu dieser seltsamen Waffe erfährst Du weiter unten im Abschnitt „Eine Schleuder aus Frauenhaar“
Alsdann zurück zum Dorf der Halblinge und hinein. Von Murgo, dem Wächter am Tor, erfährst Du übrigens wo die Eltern der Kleinen – sie heissen Mora und Hans Stubenblüte - ihr Häuschen haben.
Also rein in die gute Stube der Leute und die Puppe abgegeben. Zum Dank für Deine Hilfe darfst Du den Stubenblütes das Haus ausräumen. Naja – nicht so wirklich. Aber wie Halblinge halt so sind. Sie haben eigentlich nichts, aber wenn sie etwas brauchen, dann nehmen sie es sich dort wo sie es finden. Und das darfst Du jetzt auch. Zumindest im Haus von Mora und Hans.
Es hat wirklich nicht viel Brauchbares hier. Ausser – im Obergeschoss steht eine Truhe am Fussende des Doppelbettes. Da drin findest Du einen der Gegenstände von Balhoderies Set.
Und nun? Friede, Freude Eierkuchen… beinahe…es gibt da noch ein kleines Problem im Keller der Stubenblütes. Dazu mehr weiter unten im Abschnitt „Spinnen und immer wieder Spinnen“.

Brego ein Halbling in Gefahr

Zum ersten Mal erfährst Du von Brego wahrscheinlich, wenn Du Dich, anlässlich der Quest „Der Schamane der Schwarzhandrotte“, im Refugium der Wissenshüter aufhältst. Dort wird auch Dein Tagebuch entsprechend aktualisiert. Falls Du diese Möglichkeit verpasst hast, ist Papan der Assistent des besagten Brego der Questgeber. Er lebt im Dorf der Halblinge in dem grossen Baum neben dem Bootshaus. Keine Sorge Du findest den Baum schon. ☺
Ob Du schon von Bregos Problemen weisst, wenn Du Papan aufsuchst, ist an sich egal. Papan schickt Dich so oder so zum Nachschauen ins Wohngeschoss weiter unten in dem Baum. Und dort solltest Du

Dich gründlich umsehen. Zum Teil sieht es auf dieser Etage aus als hätte eine Horde Oger sich darin ausgetobt.
Wie Du in der Zwischenzeit sicher auch schon mitbekommen hast, darfst Du im Halblingsdorf einfach alles einpacken, was Du für nützlich hältst. Also räum hier drin erst einmal alles aus, was nicht niet- und nagelfest ist. ☺ Viel dürfte es zwar nicht sein, aber immerhin…. Du findest einen der Gegenstände aus Balhoderies Set hier drin.
In der Küche ragt das Oberteil einer Leiter aus der geöffneten Kellerluke. Einladend nicht? Eben! Also runter mit Dir. Wo bist Du bloss jetzt schon wieder? Das ist alles andere als ein Keller. Sieht eher nach einer Höhle aus. Einer ziemlich seltsamen Höhle. Folge den Windungen des Ganges bis eine Cutscene anspringt. Nach dieser Szene weisst Du eine ganze Menge mehr. Du konntest mit Brego durch ein eigenartiges Portal reden und er hat Dich eindringlich gewarnt so schnell wie möglich aus dieser „Höhle“ zu verschwinden, was Du – natürlich – nicht getan hast. Als Du wieder zu Dir kommst stehst Du oben in Bregos „Wohnung“. Deine Gefährten haben Dich gerade noch rechtzeitig aus der einstürzenden Höhle gerettet. Du bist wohl „umgekippt“, als das seltsame Portal zusammengebrochen ist. Aber dafür weisst Du jetzt auch wo Brego sich aufhält. Er ist in einer Festung auf dem Totengrund. Wenn Du magst kannst Du Dich selber davon überzeugen, dass die Höhle verschwunden ist, obwohl Dir Deine Zwergenbegleitung glaubhaft versichert, dass dort unten jetzt nur noch ein ganz normaler Keller zu finden sein wird. Falls Du Dich entscheidest selber nachzusehen, wird Dich Dein Zwerg allerdings ein bisschen weniger „gern haben“.
Bevor Du Bregos Heim endgültig verlässt, solltest Du nochmal mit Papan reden. Von ihm erfährst Du, dass es heutzutage beim Totengrund nirgends mehr eine Festung gibt. Die war zwar mal da, aber das ist Jahrtausende her. Das wird ja immer schöner. Papan rät Dir, Dich mit dem Magier, der sich in dem Turm auf dem Totengrund niedergelassen hat, zu reden. Wenn das mal so einfach wäre! Besagter Magier hat schliesslich den Zugang zum Totengrund gesperrt. Um dort rein zu kommen, musst Du Dir etwas einfallen lassen. Du brauchst einen „Schlüssel“.
Und den hat Dolder, der Bürgermeister des Dorfes. Du hast schon mit ihm geredet? Dann weisst Du ja, was auf Dich zukommt und kannst die nächsten Zeilen überspringen.
Ansonsten mach Dich auf ins zweite bewohnte „Baumhaus“ hier im Dorf. Dort wohnt und „arbeitet“ nämlich der Bürgermeister. Von ihm erfährst Du von Sorgen, die ihn plagen. All diesen Sorgen musst Du auf den Grund gehen, um am Schluss endlich Zugang zum Totengrund zu erhalten. Mehr zu den Aufträgen des Bürgermeisters weiter unten im Abschnitt „Die Sorgen eines Bürgermeisters“.
Wenn Du endlich alles erledigt hast, erhältst Du von Dolder seinen „Schlüssel“ ein „Ding“ wie er es zu nennen beliebt – und einen letzten Auftrag. Jetzt wo Du zum Friedhof gelangen kannst, sollst Du Grondar, den Magier, dort aufsuchen und ihn bitten, den Zugang zum Friedhof wieder zu ermöglichen. Naja – Du musst ja so oder so zu diesem Magier. Schliesslich willst Du ihn wegen Bregos Problemen sprechen. Und ausserdem gibt es da noch diese Festung, die es eigentlich gar nicht mehr gibt. ☺
Also dann – auf zum Friedhof. Du solltest darauf achten, dass es nicht Nacht ist, wenn Du dort ankommst. Nachts funktioniert das „Ding“ des Bürgermeisters nämlich nicht.
Nun kannst Du auch die Quest „Eine Schleuder aus Frauenhaar“ abschliessen (s.u. im entsprechenden Abschnitt).
Aber jetzt endlich zu Grondar, dem Magier. Du findest ihn in seinem Turm auf dem Friedhof. Wende Dich beim Gebietsübergang nach links und geh durch den Torbogen zum Turm. Rede mit dem Magier.
Er hat einen kleinen Magieladen und Du kannst auf jeden Fall von ihm Informationen zu zwei Nebenquests erhalten. Nähere Angaben zu den beiden Quests findest Du weiter unten in den Abschnitten „Der Kapitän und seine Mannschaft“ und „Noch ein Rattenproblem“.
Falls Du die Meisterin der Vampire im Tal der Wasserfälle im Norden der Region zu diesem Zeitpunkt noch nicht besiegt hast, wird Dich Grondar, hinsichtlich Brego und Deinen Fragen zu der alten Festung, allerdings hinhalten und wieder wegschicken. Solange es des Nachts draussen vor dem Friedhof nicht endgültig sicher ist, kriegst Du von ihm keine Informationen. Wie Du an diese Meisterin herankommst und sie erledigen kannst, erfährst Du weiter unten bei der Beschreibung der Quest „Borian der…“.
Du hast diese Meisterin besiegt und dafür gesorgt, dass den Kreaturen der Nacht hier in dieser Gegend ein abschliessendes Ende bereitet wurde? Recht so! Nun hat auch Grondar ein Ohr für Deine Angelegenheiten.
Du erfährst von ihm, dass seine Forschungen über die Zeit ins Stocken geraten sind. Es treten immer wieder Schwankungen im Gefüge der Zeiten auf und das führt zu nicht kalkulierbaren Effekten auf

dem Totengrund, weshalb Grondar auch dafür gesorgt hat, dass niemand den Totengrund betreten kann. Diesen Schwankungen sollst Du auf den Grund gehen und dabei auch nach Brego suchen, der sich aufgrund dieser Schwankungen offenbar in Gefahr befindet. Dazu musst Du Dich aber zunächst in die Vergangenheit begeben. Die Quest „Im Dienst des Magiers“ nimmt hier ihren Anfang. Näheres dazu, wie Du im Verlauf dieser Quest eine alte Fehde schlichten musst, Brego über den Weg läufst, von ihm den Helm des Grosskönigs erhältst und schliesslich dem Endgegner des zweiten Teils gegenüber trittst, steht im entsprechenden Abschnitt weiter unten.
Wenn Du das alles hinter Dich gebracht hast, findest Du Dich in Grondars Turm wieder. Rede erneut mit ihm, damit die beiden Quests „Brego ein Halbling in Gefahr“ und „Im Dienst des Magiers“ abgeschlossen werden. Aber dann solltest Du sehen, dass Du hier verschwindest. Schliesslich ist da jemand hinter Dir her, oder wohl eher hinter etwas das Du besitzt.
Zunächst solltest Du aber noch ein paar Dinge erledigen. Du musst bei Dolder, dem Bürgermeister vorbei, um ihm zu berichten. Und Papan der Assistent von Brego wartet auf Nachrichten über seinen Chef.
Aber dann mach Dich vom Acker. Teil drei wartet. ☺ Du findest zunächst aber noch nirgends den entsprechenden Übergang. Du musst zu Tremor ins Bootshaus und mit ihm reden. Dein weiterer Weg wird fürs Erste ein Wasserweg sein. Der Übergang in Teil drei ist jetzt offen. Und zwar hinter dem Bootshaus. Dort wo die Seenymphe am Anleger liegt.
Tremor? Wer ist das? Du hast die Quest „Der Kapitän und seine Mannschaft“ noch nicht abgeschlossen? Dann solltest Du das baldmöglichst erledigen, sonst wird es nichts mit Teil drei.
Tremor? Den gibt’s nicht mehr. Ich hab ihn und seine Leute „erlöst“. Nun - dann kommt „Plan B“ zum Einsatz.
Ein Kollege von Tremor, Assillas Grumbsch, hat sich auf seinem Weg den Fluss hinauf im Dorf der Halblinge eingefunden. Er wartet im Bootshaus darauf, dass Du ihn ansprichst. Falls er dort nicht ist…..
In dem Fall hat er beschlossen sich die Zeit ein wenig in der Dorfschenke zu vertreiben. Das tut er fast jeden Abend und bleibt dann die ganze Nacht lang. Nur tagsüber ist er sicher im Bootshaus. Du hast ihn gefunden? Rede mit ihm und der Übergang zum dritten Teil steht Dir zur Verfügung. Gleich hinter dem Bootshaus, wo die Seenymphe am Anleger liegt.
Du hast Teil drei noch nicht bei Dir auf der Festplatte? Dann solltest Du Deinen Spielstand jetzt speichern. Sobald Teil drei vorliegt, geht es ab hier weiter.
Ansonsten kannst Du jetzt einfach den Übergang benutzen. Und weiter geht’s. Vielleicht solltest Du vorher noch darauf achten, dass Deine Gruppe komplett ist. Und wenn Du noch etwas zu erledigen hast – z.B. Einkaufen, oder die eine oder andere Nebenquest noch offen ist, wäre es sicher nicht schlecht das zu erledigen bevor Du den dritten Teil in Angriff nimmst. Du wirst zu Beginn von Teil drei für eine Weile nicht mehr zurück hierher oder in den ersten Teil gelangen können.

Die Sorgen eines Bürgermeisters

Diesen Auftrag, oder wohl eher diese Aufträge erhältst Du von Dolder, dem Bürgermeister des Dorfs der Halblinge. Du findest ihn in einem der beiden bewohnten Bäume im Dorf. Der Baum steht am südlichen Rand des Dorfes ungefähr in der Mitte zwischen den Feldern.
Rede mit Dolder und Du erfährst, dass kürzlich an der Wegkreuzung ein Treck von Halblingen spurlos verschwunden ist. Einzig ein zerstörter Wagen liegt noch dort. Aber von Granni und seinen Leuten keine Spur.
Näheres über den Verbleib von Granni findest Du weiter unten im Abschnitt „Die Befreiung der Minensklaven“.
Ausserdem scheint es in den beiden Häusern, die Granni mit seinen Leuten früher bewohnte des Nachts nicht mehr ganz geheuer zu sein. Vielleicht bist Du bei Deinen Streifzügen durch das Dorf schon bei diesen Häusern gewesen. Sie stehen am Fluss und an der Tür jeden Hauses prangt ein Schild mit einer kurzen Mitteilung des Bürgermeisters.
Ausserdem macht wohl der Kapitän der Seenymphe nachts das Dorf ziemlich lautstark unsicher. Mehr zu diesem Kapitän und auch zu den beiden „Geisterhäusern“ findest Du weiter unten im Abschnitt „Der Kapitän und seine Mannschaft“.
Du musst die beiden erwähnten Quests (Minensklaven und Kapitän) nicht unbedingt abschliessen, um Dolders Sorgen zu erledigen. Um herauszufinden was mit Grannis Treck an der Wegkreuzung geschehen ist, reicht es aus, wenn Du im Aufseherhaus im Tal der Wasserfälle ein Gespräch mit der

Köchin führst. Da erfährst Du was Grannis Treck zugestossen ist und Du kannst Dolder darüber berichten. Näheres dazu im Abschnitt „Die Befreiung der Minensklaven“ weiter unten.
Für die Ruhe bei den beiden Geisterhäusern reicht es aus, wenn Du dort rein gehst und mit Mara redest. Tagsüber findet sich Deine Gesprächspartnerin im Keller des linken Hauses und nachts im Erdgeschoss des rechten. Rede mit Mara und erkläre ihr, dass es vernünftiger wäre, sich nicht nur tagsüber ruhig zu verhalten.
Du kannst sie und ihren Sohn natürlich auch mit Deiner Heiligen Axt endgültig davon überzeugen, dass sie ruhig sein sollen. Aber diese „Erlösung“ bringt Dich um eine ganz interessante Quest und Du kannst noch nicht einmal versuchen, ob Du Vampire heilen kannst.
Um den Kapitän ruhig zu stellen, musst Du ihn zunächst einmal des Nachts im Dorf finden. Eh Du Dich jetzt dumm und dusselig suchst... stell Dich einfach vor der Dorfschenke hin und warte. Er kommt garantiert dort vorbei. Sprich ihn an und erfahre, dass Du ihn gefälligst nachts in Ruhe lassen sollst. Alsdann besuche ihn tagsüber im Obergeschoss der Dorfschenke und überzeuge ihn dort davon, dass er sich nachts im Dorf zurückhält.
Danach geht’s zu Dolder Bericht erstatten. Fertig. Du erhältst einen magischen Gegenstand, eine Art Schlüssel, damit Du den Friedhof betreten kannst und den letzten von Dolders Aufträgen. Du sollst mit Grondar, dem Magier reden und ihn davon überzeugen, dass er wenigstens tagsüber den Leuten hier den Zugang zum Friedhof wieder ermöglicht. Na dann – auf, auf ans Werk.

Im Dienst des Magiers

Vorab etwas – bei dieser Quest wirst Du – ähnlich wie bei der Queste „Borian der…“ auf die eine oder andere Herausforderung treffen, die Du nur mit den Fertigkeiten Suchen und/oder Entdecken erfolgreich angehen kannst. Es wäre sicher nicht schlecht, wenn Du oder einer Deiner Gefährten einigermassen gut in diesen Fertigkeiten wäre. Vielleicht nimmst Du ja auch ein paar Gegenstände mit, die diese Fertigkeiten verbessern.
Du erhältst den Auftrag von Grondar, dem Magier, der auf dem Totengrund „seine Zelte aufgeschlagen“ hat. Um dort hin zu gelangen, musst Du zunächst die Quest „Die Sorgen eines Bürgermeisters“ erledigen. Dadurch erhältst Du von Dolder, dem Bürgermeister einerseits eine Art Schlüssel und andererseits gleich noch einen letzten Auftrag. Wenn Du schon zum Totengrund gehst, sollst Du für ihn auch gleich mit Grondar sprechen, damit der wenigstens tagsüber den Zugang zum Friedhof wieder zulässt.
Der Schlüssel funktioniert nur bei Tag. Nachts wird Dir der Zutritt zum Totengrund zunächst einmal weiter verwehrt. Du machst dich also bei Tag auf den Weg zu Grondar in seinem Turm. Zum Turm gelangst Du, wenn Du Dich, nachdem Du den Totengrund betreten hast, links hältst. Dort siehst Du einen kleinen Torbogen und dahinter Grondars Turm.
Alsdann – hinein mit Dir. Wenn Du den Turm betrittst, wird Dich Grondar zunächst für Dolder halten, erkennt seinen Irrtum aber recht schnell und gibt Dir auf eine recht hochnäsige Art zu verstehen, dass Du hier drin absolut überflüssig bist. Mach ihm klar, dass das Gegenteil der Fall ist und sprich ihn auf Deine Probleme an.
Wenn Du zu diesem Zeitpunkt die Meisterin der Vampire oben im Tal der stürzenden Wasser noch nicht beseitigt hast, wird Grondar sich Deine Anliegen zwar anhören und Dir auch erklären was auf dem Totengrund des Nachts im Argen liegt. Das Gefüge des Gleichgewichts der Zeiten scheint gehörig aus den Fugen geraten zu sein. Auch dass Brego wohl in der Vergangenheit in der längst verfallenen Festung gefangen ist, bestätigt er Dir grundsätzlich. Allerdings will er – zumindest solange besagte Meisterin noch unter den Lebenden, oder wohl eher unter den Untoten weilt – sich zunächst noch nicht trauen, Dich in die Vergangenheit zu lassen. Zu gross scheint ihm die Gefahr, dass Du Dich in den Schwankungen der Zeiten verlierst. Er will erst versuchen, das Gleichgewicht wenigstens annähernd wieder herzustellen. Näheres dazu wie Du die Meisterin besiegen kannst findest Du im Abschnitt „Borian der…“ weiter unten.
Sobald Du der Vampirplage und ihrer Meisterin ein Ende bereitet hast, wird sich Grondar bereit erklären, Dich in die Vergangenheit zu schicken. Du sollst in seinem Auftrag dort nach der Ursache für die Zeitschwankungen suchen und diese Ursache am besten auch gleich beseitigen. Natürlich sollst Du auch nach Brego suchen. Aber das scheint Grondar nicht so wichtig zu sein. Er geht nämlich davon aus, dass möglicherweise Bregos Aufenthalt in der Vergangenheit nicht ganz unschuldig daran sein könnte, dass diese Schwankungen auftreten.

Nun kannst Du den Totengrund von der Wegkreuzung aus auch bei Nacht betreten. Das musst Du auch tun, um in die Vergangenheit zu gelangen, denn tagsüber kommst Du einfach auf den Friedhof im Heute.
Vorher solltest Du Dich aber darum kümmern, dass Deine Gruppe gut vorbereitet und ausgerüstet ist. Und falls Du noch etwas zu erledigen hast, tust Du das am besten auch noch bevor Du endgültig in die Vergangenheit abtauchst. Es könnte nämlich eine ganze Weile dauern, bis Du wieder zurück ins Hier und Jetzt findest.
Wenn Du den Totengrund bei Nacht betrittst, landest Du zunächst in einer Zeit, in der die Festung offensichtlich noch vorhanden und vollkommen intakt ist. In einer Cutscene kannst Du einen Streit zwischen dem Herrn der Festung und seiner Heerführerin verfolgen. Auch ein Zwerg, der etwas abseits steht, gibt „seinen Senf“ dazu.
So erfährst Du, dass die Festung belagert und angegriffen wird. Und dass sich besagter Zwerg und die Heerführerin böse verkracht haben. Keiner der beiden will nachgeben. Dabei scheint es so zu sein, dass es kaum mehr eine Chance gibt, die Festung zu halten, wenn die zwei sich nicht versöhnen.
Mit dem Ende der Cutscene landest Du in einer anderen Zeit, viele Jahrhunderte später. Du stehst am Eingang eines Totengrundes der ganz anders aussieht, als jenen, den Du bisher gekannt hast. Alles ist irgendwie grau in grau und die Farben scheinen verwaschen und irreal. Auch der Himmel hat etwas Sonderbares an sich.
Du bist noch nicht richtig angekommen, da fliegen Dir ein paar Felsbrocken um die Ohren. Kümmere Dich um die Steinschmeisser und erledige die Viecher. Dabei stolperst Du über zwei Leichen. Die Vermissten von den Höfen. Der Knecht und die Magd haben es also nicht geschafft.
Wende Dich nach links, dorthin wo im Heute Grondars Turm steht. Der steht auch in der Vergangenheit dort. Allerdings nur in Form einer verfallenen Ruine. Falls Deine Gefährten sie nicht schon vorher angegriffen haben, stehst Du jetzt etlichen Täuschungsbestien und ihrem Rudelführer gegenüber. Eigentlich sollten die für Dich und Deine Truppe kein Problem darstellen. Obwohl… die Bestien haben die unangenehme Eigenschaft sich hinter Deine Linien zu teleportieren und Dir von dort in den Rücken zu fallen. Also sei nicht allzu unvorsichtig.
Wenn Du mit den Biestern fertig bist, mach noch einen kleinen Abstecher in die Turmruine. Dort warten ein paar Aaskriecher darauf von Dir ins Jenseits befördert zu werden. Das ist zwar nicht unbedingt notwendig, aber Du findest ausser den Aaskriechern hier drin noch ein paar Kleinigkeiten, die Du vielleicht brauchen kannst. Schriftrollen, Tränke und evtl. auch Heilertaschen können ja recht nützlich sein. Und einkaufen kannst Du ja in nächster Zeit hier nicht. Auch wenn Grondar so etwas hat verlauten lassen. So wie der Turm momentan aussieht, besteht keine Chance einen Kontakt mit ihm herzustellen. Du bist auf Dich allein gestellt. Also raus aus dem Turm. Schau Dich erst einmal ein wenig hier um. Ausser einigen weiteren monsterhaften Wesen, Riesenskorpionen, recht grossen Giftschlangen und einer Basiliskenfamilie, begegnest Du in diesem Teil des Totengrundes immer wieder friedlichen Geistern.
Hör zu, was sie vor sich hin murmeln oder schreien. So erfährst Du, dass die Feste überrannt und alle Bewohner bis zum letzten Kleinkind von den Angreifern erschlagen wurden. Die beiden Streithähne haben sich also wohl doch nicht versöhnt und deshalb lastet nun irgendein mysteriöser Fluch auf allen damals Beteiligten. Geh der Sache auf den Grund und Du wirst über die Queste „Der Fluch der Feste“ stolpern. Näheres dazu im entsprechenden Abschnitt unten.
Solange dieser Fluch besteht, wirst Du die Feste nicht betreten können. Das Tor ist verriegelt und Du brauchst einen Schlüssel. Du wirst nicht darum herum kommen, Dich um den Fluch, der auf der Feste und ihren ehemaligen Bewohnern lastet, zu kümmern.
Du hast den Fluch gebrochen? Fein, fein. Jetzt kannst Du die Feste, oder eher das was von der Feste nach all diesen Jahrhunderten noch übrig ist, betreten. Dazu musst Du aber zunächst einmal zur Feste gehen. Und zurzeit stehst Du noch vor der Gruft der Herren der Feste und hast gerade eben erst den Schlüssel zusammen mit ein paar nicht zu verachtenden Hinweisen zum Sicherheitssystem der alten Festung erhalten. Du hast auf die Hinweise verzichtet? Pech, nicht. Aber keine Sorge – Du erfährst gleich mehr als genug über dieses System.
Zunächst aber einmal… mach Dich auf in Richtung Festung. Unterwegs dorthin treten Dir ein paar gar nicht mehr so geisterhafte und vor allem überhaupt nicht mehr freundliche düstere Gestalten mit ihrem Anführer entgegen. Sie wollen Dich und Deine Gefährten zu Hundefutter für irgendwelche Lieblinge irgendeines dunklen Meisters machen. Ich darf doch davon ausgehen, dass Du nicht als Futtermittel enden willst, oder? Eben, dacht ich’s mir doch. Erledige die Brut des Bösen und der Weg zur Festung ist frei. Falls Du es noch nicht selber spitz gekriegt hast – die Festung hat nicht nur den grossen

Eingang in der Mitte, sondern links und rechts noch je einen Seiteneingang. Der linke Eingang ist eine Sackgasse. Ausser ein paar düsteren Gesellen, die Du erledigen kannst, findet sich dort nicht sehr viel. Ein Schwert, das nur von Elfen benutzt werden kann. Ein paar Leichen – die eine und andere kannst Du plündern. Und eine kleine Schmuckschatulle mit Edelsteinen und ein paar zufälligen Schmuckstücken drin. Das war's dann aber auch.
Wenn Du das Tor in der Mitte benutzt, stolperst Du gleich zu Beginn über eine mumifizierte Frauenleiche. Untersuche sie und Dir fällt ein kleines Büchlein in die Hände. Bei genauerem Hinsehen findest Du in dem Büchlein einen Brief. Lies ihn und Du erfährst wie Du mit einem Rätsel, das Dir auf diesem Weg begegnen wird, fertig werden kannst. Gleichzeitig enthält der Brief auch Hinweise auf die beiden Nebeneingänge. Könnte ja sein, dass sie jemand wirklich nicht gefunden hat.
Wenn Du weitergehst, kommst Du in einen Bereich voller belebter Rüstungen. Ausserdem rennen hier dummerweise auch noch zwei intakte Instandstellungseinheiten herum. Sobald Du eine der Rüstungen erschlagen hast, kommt so eine Einheit an und repariert das Teil. Was Du dagegen machen kannst? Sammle einfach die Überreste, der erschlagenen Rüstung auf. Dann ist da nix mehr zu reparieren. ☺ Einen Haken hat dieses Einsammeln. Die Überreste bestehen jeweils aus einer Ritterrüstung und die Dinger sind sauschwer. Aber ich bin mir sicher, damit kommst Du klar. Oder hast Du etwa keine nimmervollen Beutel gefunden? ☺
Wenn Du mit den Rüstungen fertig bist, stehst Du vor dem Rätsel von dem Du bereits in dem Brief gelesen hast. Und tatsächlich an den Seiten der vier Reihen mit Trittplatten stehen sie noch, die Kerzen, von denen in dem Brief die Rede war. Eine Kerze links neben der ersten Reihe. Zwei Kerzen rechts neben der zweiten Reihe. Dann wieder links drei Kerzen neben der dritten Reihe. Und neben der vierten Reihe stehen wieder rechts zwei Kerzen. Alles klar? Nein? Dann schau in die „Rätsellösungen“ weiter unten. Dort steht wie Du über die Plattenreihen gehen musst.
Wenn Du die letzte Platte in der vierten Reihe betreten hast, öffnet sich eine Geheimtür in der Wand vor Dir und Du stehst in einem Gang mit vier verschlossenen Türen. Die Türen kannst Du nicht knacken. Die werden von wo anders „gesteuert“. Wende Dich nach links und marschier den Gang entlang. Wahrscheinlich entdeckt Dich dabei eine der Erkundungseinheiten und meldet Dein Eindringen an die „Zentrale“. Das Sicherheitssystem funktioniert immer noch. Dass diese Elfen aber auch immer für die Ewigkeit bauen müssen. Eine der Türen öffnet sich und zwei Kämpfergolems fallen über Dich her. Vielleicht öffnen sich auch gleich zwei Türen und Du hast vier von diesen Blecheimern, die Du fertig machen musst. Insgesamt gehen auf dieser Seite der Festung acht dieser Golems auf Dich los. Sie zu erledigen sollte nicht allzu schwer sein. Wären da nicht zwei Instandstellungseinheiten, die auch noch funktionieren. Diese Mistdinger reparieren jeden toten Kämpfergolem und das Dreckstein geht von neuem auf Dich los. Auf Dauer wird das selbst für Deine Gruppe ein wenig zu viel. Du solltest sehen, dass Du hier weg kommst.
Zurück zum Eingang und raus. Falls Du „vergnügungssüchtig“ bist kannst Du auch weiter nach links gehen. Dort steht einer der riesigen Wächtergolem des Golemmeisters und der lässt nur Berechtigte durch. Bist Du berechtigt? Natürlich nicht. Du hast die Wahl, ob Du Dich einfach zurückziehst und doch versuchst die Festung zunächst einmal zu verlassen, oder ob Du Dich der Herausforderung stellst und dem Wächter den Kampf ansagst. Das wird ein hartes Stück „Arbeit“. Vor allem, weil in Deinem Rücken immer noch diese Kampfgolems herumstehen. Wenn sie mal nur stehen blieben. Diese Mistdinger greifen Dich nämlich weiter an. Und das tun die so lange wie das Sicherheitssystem nicht deaktiviert wird. Genauso lange werden Dich auch die Erkundungseinheiten verfolgen und Dein Eindringen melden. Und auch die Instandstellungseinheiten hören erst auf zu reparieren, wenn das System inaktiv ist.
Wenn Du es trotz allem geschafft hast, den Wächter zu erledigen ist der weitere Weg nach links frei und Du kannst die zentrale Halle der Festung betreten. Von hier aus wird dieses vermaledeite Sicherheitssystem gesteuert.
Mitten in der Halle steht eine Apparatur mit etlichen Hebeln auf zwei Emporen. Zwischen den beiden Emporen blitzt, kracht und knistert es, dass es eine wahre Freude ist. Für einen Golem auf jeden Fall, denn er wird beim Betreten dieses Bereiches neu aufgeladen und vollständig geheilt. Für Dich eher nicht. Es sei denn Du stehst auf heftigste Stromschläge. Aua!
Du kannst jetzt natürlich mit den verschiedenen Hebeln experimentieren. Jedes Mal wenn Du an einem der Hebel ziehst, meldet die Steuerung nämlich, was Du gerade ausgelöst, oder ein- bzw. abgeschaltet hast. Pass dabei nur auf, dass Dich keine weitere Erkundungseinheit entdeckt. Die acht Kampfgolems solltest Du auch nicht aus den Augen verlieren. So ganz vergessen haben die Jungs Dich sicher noch lange nicht. Und falls Du dann noch von einer anderen Erkundungseinheit entdeckt

wirst, kommen die Kollegen von der anderen Seite der Festung zusätzlich auch noch zum Einsatz und fallen über Dich her. Das wären dann nochmal acht von diesen Blechkästen, die Du nicht endgültig kaputt hauen kannst. Insgesamt also sechzehn. Bist Du wirklich so „vergnügungssüchtig“? Falls ja, lass Dich nicht davon abhalten das „Rätsel“ der Hebel durch Ausprobieren zu lösen. Das geht ohne weiteres auch.
Andernfalls such Dir einen Weg hier raus. Du musst Dich irgendwie in den Nordteil durchschlagen. Erinnere Dich an die Informationen aus dem Brief, den Du beim Eingang am Anfang gefunden hast. Darin stand doch auch, dass dieser Golemmeister seine Bleibe im Nordtrakt der Festung hat. Da musst Du hin.
Wenn Du Dich erst gar nicht auf die „Schlägerei“ mit den Golems eingelassen und gleich zu Beginn das Weite Richtung Hauptausgang gesucht hast, ist es ganz einfach in den Nordtrakt zu gelangen. Wenn Du zum Hauptausgang raus kommst, geh nach links um die Festung herum. Dort liegt der Seiteneingang zum Nordtrakt.
Falls Du schon bei der Steuerungseinheit bist, wird es etwas haariger. Diese Kampfgolems machen ja immer noch Ärger. Aber es gibt eine Treppe zum Nordtrakt. Dort wo der Wächtergolem, den Du gerade erledigt hast, stand führt sie nach unten.
Wenn Du schnell bist und die Kampfeinheiten einfach links liegen lässt, kannst Du es schaffen. Nichts wie rein in den Nordflügel. Die Gegner die dort auf Dich warten, sind zwar auch nicht von Pappe. Aber einmal sind es nicht so viele und zum anderen… die Jungs bleiben brav tot liegen, wenn Du sie umgehauen hast. Erledigt? Schön. Dann nimm diesen Flügel der Festung mal etwas genauer unter die Lupe. Hier drin liegt so einiges herum. Ausser einigen Leichen, die Du plündern kannst findest Du hier drin, wie im Südflügel, ein Elfenschwert. Leider, leider auch nur von Elfen benutzbar, sorry. Ein paar Goldhaufen und ein Schatz sind auch noch zu finden.
Aber viel wichtiger – auf einem Podest in der ehemaligen Studierstube des Golemmeisters liegt ein Buch mit interessanten Hinweisen zur Steuereinheit des Sicherheitssystems. Nicht alles sehr gut lesbar, aber durchaus nützlich.
Und hinten in der Ecke mit der Alchimistenwerkbank liegen neben einem Kistenstapel die sterblichen Überreste des Golemmeisters höchstselbst. Wenn Du sie anklickst, startet ein Gespräch und Du musst einen Entdeckenwurf bestehen. Wenn’s nicht auf Anhieb klappt, oder Du vielleicht nicht gerade der grosse Entdecker bist, steigere Deine Entdeckenfertigkeit mit einem passenden Gegenstand. Für einmal kannst Du hier keinen Deiner Gefährten vorschicken. Das musst Du selber machen, sorry. Es hat geklappt? Na Bravo. Jetzt hast Du das Amulett dieses Meisters aller Golems. Mit dem Ding im Gepäck – ja Du musst es nicht ausrüsten, es reicht aus dass Du es hast – also, mit dem Ding im Gepäck sind die riesigen Wächtergolems draussen im Haupttrakt der Festung lammfromm und lassen Dich in Ruhe. Ein Problem weniger. Das war’s hier drin. Zurück in den Haupttrakt.
Jetzt wo Du weisst – naja, fast weisst, wie Du mit der Steuerung umgehen musst, wird es wesentlich einfacher.
Du kommst immer noch nicht klar mit dieser dämlichen Steuerung? In den „Rätsellösungen“ unten wird genau erklärt wie es funktioniert. Erledigt? Das Sicherheitssystem gibt Ruhe? Na also, wer sagt’s denn! Nun kannst Du in Ruhe die Festung erkunden. Hmm… obwohl… Da stehen in den Fluren zu den Wohnquartieren noch ein paar dieser belebten Rüstungen herum. Aber die kriegst Du schon klein. Die Instandstellungseinheiten sind ja ausgeschaltet.
Im Westen der Feste kommst Du an einer verschlossenen Tür vorbei und gegenüber dieser Tür sind – mal wieder – Entdecker gefragt. Geheimtüren warten darauf, dass Du sie findest. Es sind zwei, aber es reicht völlig wenn Du eine findest. Bevor Du Dich jetzt gleich in den Raum dahinter stürzt, schau Dich weiter um. Der Flur führt an der Wand vorbei und führt weiter zu nochmal zwei Wohnräumen mit belebten Rüstungen davor. So besonders ist die Beute, die Du hier drin finden kannst zwar nicht gerade. Aber willst Du sie deswegen liegen lassen? Und? Ausgeräumt? Gut so.
Aber jetzt – die Geheimtüren. Marschier zurück betritt den geheimen Raum hinter den Türen. Auf den ersten Blick ist hier drin nichts sonderlich Interessantes. Vier grosse Kriegerstatuen, von denen jede in eine andere Richtung blickt und in vier Nischen nochmal je eine Statue. Die Kriegerstatuen stellen alle vier den gleichen Krieger dar. Bei den vier Statuen in den Nischen ist das anders. Sie stellen wohl Priester dar. Aber zwei zeigen einen Priester, der, ein Buch in den Händen, wohl eine Predigt hält, während die anderen beiden den Priester vorgebeugt mit bittend ausgestreckten Händen zeigen. Was soll das? Vielleicht steht ja etwas darüber in dem Buch, das in der Mitte des Raumes auf einem Podest liegt. Lesen ist angesagt. Und? Alles klar? Nein? Die Langfassung der Erklärung findest Du unten im Abschnitt „Rätsellösungen“.

Nun denn – die Kurzfassung. Du musst die acht Statuen korrekt ausrichten. Zunächst die vier Priester. Und zwar so, dass je ein bittender Priester einen predigenden Priester ansieht. Sobald das erledigt ist, taucht in der Mitte beim Podest ein Lichtstrahl auf und Du kannst die vier Kriegerstatuen benutzen. Richte sie so aus, dass sie mit dem Gesicht zum Podest stehen. Fertig. Kaum geschehen geht eine gewaltige Erschütterung durch die Feste und Du hörst Bregos Stimme. Über dem Podest ist etwas Ähnliches erschienen, wie Du es schon in dem Portal in Bregos Keller gesehen hast. Durch dieses „Ding“ scheint Brego mit Dir zu reden. Er erklärt Dir, dass er genau im selben Raum steht, wie Du. Bloss in einer gänzlich anderen Zeit. Viel, viel früher. Du musst also erneut durch die Zeit reisen. Nur, wie sollst Du das nun wieder anstellen. Nicht verzagen, Brego fragen. ☺ Er erklärt Dir, was Dich hinter der Tür gegenüber erwartet. Die ist nämlich durch Deine Aktion mit den Statuen geöffnet worden.
Hinter dieser Tür ist der Grund allen Übels. Naja – nicht allen, aber des Übels mit dem Grondar sich herumschlägt. Der düstere Geselle, der den Angriff auf die Feste vor Jahrhunderten befehligte, hat sich eine Art „Zeitmaschine“ ausgedacht, um zu verhindern, dass durch sein Ableben der Fluch mit dem er die Feste belegt hat endet. Und diese Zeitmaschine, scheint ein wenig ausser Kontrolle geraten zu sein. Vielleicht ist auch der düstere Geselle ausser Kontrolle geraten, wer weiss.
Sei es wie es sei. Du musst mit der Maschine hinter der Tür die Zeit manipulieren, um zu Brego zu gelangen. Nur wie genau, das weiss Brego auch nicht. Nur dass es etwas mit farbigen Steinen, die auf Sockel gelegt werden müssen, zu tun hat, kann er Dir sagen. Und dass Dir nur eine begrenzte Anzahl Steine pro Farbe zur Verfügung stehen.
Du hast aber schon überhaupt keine Lust mehr auf Rätsel? Kein Problem. Brego hat noch eine andere Möglichkeit für Dich. Du kannst den Turm in dem dieser dunkle Anführer sein Domizil hat für Deine Reise nutzen. Dazu gehst Du rüber in den Raum mit den Sockeln und lässt die Apparatur einfach „links liegen“. Benutze das Portal mit den Runen in der Wand gegenüber dem Eingang und Du stehst im Vorraum des Turms. Da gibt es nur einen kleinen Haken, den Brego Dir fairerweise auch gleich mitteilt.
Du musst in jeder Epoche der Zeit, durch die Du reist, diese Kreatur besiegen, um in die nächste Zeitebene gelangen zu können. Unangenehmerweise werden die Jungs, denen Du dort begegnest immer stärker, je näher Du der richtigen Zeitepoche kommst. Bis Du schliesslich dem eigentlichen Anführer von damals wirklich gegenüber stehst. Insgesamt wirst Du viermal gegen immer stärkere Gegner antreten. Und dann am Schluss noch gegen den Chef, der ganzen Bande.
Doch ein wenig zu happig für Dich? Lieber das Rätsel? Eins hab ich noch vergessen. Ausser im letzten Kampf, kannst Du bei den vier vorhergehenden immer noch umkehren und es doch mit dem Rätsel versuchen. Hmm… dann kann ich es ja auch gleich mit dem Rätsel probieren. Nun gut – die ausführliche Lösung steht unten im Abschnitt „Rätsellösungen“.
Hier kommt – mal wieder – die Kurzfassung. Wenn Du das Gespräch mit Brego beendet hast, geh rüber in den Raum mit den Podesten. Die Steine findest Du in einer Truhe im Zentrum des Raumes. Es sind für sechs Farben je drei Steine in der Truhe. Pass auf die Falle auf, mit der die Truhe gesichert ist. Nimm Dir pro Farbe einen Stein aus der Truhe und beginne mit dem Sockel im Westen. Das ist der Sockel links von Dir, wenn Du vor der Truhe stehst. Auf diesen Sockel muss der rote Stein. Die weiteren Farben sind im Uhrzeigersinn violett, blau, grün, gelb und orange. Fertig.
Wenn Du jetzt das runenverzierte Portal im Westen benutzt landest Du… nein nicht bei Brego. Hat er Dir das nicht gesagt? Aber sicher. Ich hab’s bloss vergessen aufzuschreiben. ☺
Du landest bei dem Bösewicht, der damals die Feste angriff. Ausser ihm sind auch noch seine zwei Lieblinge anwesend. Du wirst zunächst einmal eine Cutscene mit diesem von sich selbst überzeugten Mistkerl erdulden müssen, bevor Du über ihn herfallen kannst.
Lass Dich nicht von seinen Schosstieren ablenken. Solange ihr Herr und Meister nicht besiegt ist, kriegst Du die Viecher nicht endgültig klein. Die stehen einfach immer wieder auf. Also geh mit allem was Du hast auf den Chef persönlich los und Hau ihn zu Klump. Du hast ihn fertig gemacht? Sehr gut. Bevor Du jetzt losziehst und Brego suchst, schau Dich hier drin genau um. Neben den Stufen zum Thron liegt links und rechts so einiges herum. Davon kannst Du leider nicht alles einpacken, sorry. Aber so viel nimmervolle Beutel gibt es in der Kampagne nun auch wieder nicht. ☺ Aber immerhin einen Goldschatz und zwei gar nicht so schlecht gefüllte Truhen darfst Du plündern.
Wenn damit die Pflicht eines Abenteurers erfüllt ist, verlasse den Raum. Nein, nicht durch die Tür. Sowas von langweilig. Benutz den riesigen Schädel. Er bringt Dich direkt zu Brego in den Raum, den Du von vorher schon kennst. Sieht auch noch beinahe gleich aus. Nur… auf dem Podest in der Mitte steht nun ein Helm. Ein Helm? DER Helm? Genau, der Helm des Grosskönigs nach dem Du suchst.

Eine Cutscene startet, in der Du nicht darum herum kommst einen Fehler zu machen. Obwohl Brego Dich noch zu warnen versucht, nimmst Du den Helm an Dich und das Unheil nimmt seinen Lauf. Die gelbe Gemme der Macht aus Deinem Gepäck verbindet sich in einer mächtigen magischen Eruption mit dem Helm.
Warum das zu diesem Zeitpunkt äusserst ungeschickt war, erklärt Dir Brego. Auch wie der Helm hier in die Vergangenheit gekommen ist, erfährst Du von ihm.
Durch Deine Aktion mit dem Helm, ist die Zeit, die Dir bleibt, nun leider etwas knapp geworden und Brego drängt zur Eile. Jetzt wo der selbst ernannte Herr der Zeit hinüber ist, kann Brego seine Kräfte wieder uneingeschränkt nutzen und öffnet hinten in dem Raum ein Portal durch die Zeit. Er verschwindet durch das Portal und Du sollst ihm folgen. Ehrlich gesagt bleibt Dir auch gar nichts anderes übrig. Bregos Portal ist nämlich der einzige Ausgang hier.
Also – ab Marsch und durch das Portal zu Brego nachhause. Aber halt. Nein! Wo bist Du denn da herausgekommen. Da scheint aber etwas gewaltig schief gelaufen zu sein. Das ist ganz sicher nicht das Zuhause von Brego. Das stellt auch Brego ziemlich wütend fest. Offenbar weiss er wo er sich befindet. Jedenfalls regt er sich gewaltig über einen gewissen Magier auf.
Und wie aufs Stichwort erscheint dieser Magier auch. Grondar taucht auf und verwickelt Brego und Dich in ein Gespräch. Machen wir es kurz. Das ist mitnichten Grondar, sondern jemand ganz anderes. Du dachtest, dass der Herr der Zeiten dieser Anführer eines längst vergessenen Angriffs der Boss in diesem Modul war? Falsch gedacht. Der Boss steht jetzt erst vor Dir. Der vermeintliche Grondar gibt sich zu erkennen. Du stehst vor jemandem, den Du schon länger kennst. Eine finstere Gestalt in einer Kutte, Totenschädel und Skeletthand… genau, der Fiesling, der Dich schon in der Binge immer wieder an der Nase herumgeführt hat.
Er bietet Dir einen Handel an. Dein Leben und das Leben Deiner Gefährten für den Helm und die Clanaxt. Du kannst den Handel nicht annehmen, vergiss es. Du musst Dich stellen. Du oder einer Deiner Gefährten. Im Kampf Mann gegen Mann. Würde es sich bei diesem Kampf schon um den eigentlichen Endkampf handeln, käme jetzt eine ausführliche taktische Anweisung auf Dich zu. Da dem aber nicht so ist… wird's auch nicht viel kürzer. ☺
Wenn Du selber kein Nahkämpfer bist, pack Deinem zwergischen Begleiter die Axt und den Helm ins Gepäck und übernimm ihn. Ansonsten kannst Du die Angelegenheit selbst übernehmen. Befehle Deinen Gefährten und - wenn Du nicht der Kämpfer sein solltest – Dir selbst Stellung halten. Und dann raus aus dem magischen Kreis und losgedroschen auf die fiese Ratte.
Wenn Du ein Magier oder Fernkämpfer bist übernimm sofort wieder Deinen Charakter, sobald Du den Kerl mit Foisur oder Furi angegriffen hast und beharke den Bösewicht mit Fern- oder Magieangriffen. Wenn Du selbst das nicht kannst, übernimm genauso schnell Ogru oder Idal. Und wieder drauf auf den bösen Buben mit Magie oder Fernkampfwaffen.
Falls Du vergessen hast Deinen Leuten Stellung halten zu befehlen, musst Du dabei sehr schnell sein. Deine Gruppe wird sonst versuchen in den Kampf einzugreifen und dabei den Kreis verlassen. Das bedeutet Versteinerung oder Tod für die Jungs. Und dann sieht's düster aus. Dieser Knochenheini, ist mit einer ganzen Menge an Resistenzen gesegnet und ein epischer Hexenmeister mit ein paar richtig fiesen Zaubern ist er obendrein.
Und fies genug wird es ohnehin. Wenn Du meinst, dass der Junge nun endlich bald den Geist aufgibt, bricht der Kampf ab und eine neue Mitspielerin betritt die Szene. Die Chefin Deines Gegners scheint überhaupt nicht zufrieden mit ihrem Untergebenen zu sein. Sie staucht ihn mächtig zusammen, gibt ihm – und Dir – aber schliesslich doch noch eine Chance.
Sie holt Deinen Gegner zu sich hoch und heilt ihn. Allerdings heilt sie auch Dich und Deine Gefährten. Gleichzeitig hebt sie die magische Barriere auf, die bisher Deine Gruppe daran gehindert hat mitzumischen. Leider fällt der Dame danach auf, dass damit das Gleichgewicht der Kräfte nicht mehr gegeben ist und sie stellt Deinem Gegner vier Bogenschützen zur Seite.
Nun beginnt erst der eigentliche Endkampf. Gemeinerweise kommt aber diesmal dieses Knochengestell nicht zu Dir nach unten und stellt sich. Und auch die vier Bogenschützen stehen scheinbar unerreichbar oben am Rand und beharken Dich und Deine Gruppe. Und Treppen sind in der Architektur dieses Gebiets keine vorgesehen. Was nun?
Dir ist hoffentlich aufgefallen, dass der Fiesling und seine Chefin danach auch aus einem blau leuchtenden Lichtstrahl heraus erschienen sind. Wenn Du Dich in der Halle umsiehst siehst Du zwei weitere dieser Strahlen. Einer davon genau gegenüber dem durch den die Bösewichter gekommen sind. Und der andere? Aber ja doch… der andere ist für Dich erreichbar. Und los geht's. Aber bitte wieder nur mit Nahkämpfern, ja. Deine Fernkampf- und Magietruppen bleiben schön unten und

beharken die Gegner aus der Ferne. Nur der Zwerg ist für den Nahkampf geeignet? Na dann übernimm ihn und hin zum blauen Strahl. Ab nach oben und in die Kampfhandlungen eingegriffen.
Nein, nein – das kann ich doch auch. Na dann – lass den Zwerg allein weiter dreschen und übernimm Deinen eigenen Charakter wieder. Hin zum blauen Leuchten und ab nach oben. Du findest sicher jemand auf den Du eindreschen kannst.
Jetzt wo die Nahkämpfer beschäftigt sind, kannst Du Dich um Deine anderen Truppen kümmern. Oder kommen die ausnahmsweise mal allein zurecht?
Bei all der Herumhetzerei solltest Du eins nicht aus den Augen verlieren… wenn nötig heile Deine Truppen. Auf Idal kannst Du hier nicht unbedingt zählen. Auch wenn er sich sonst ganz gut allein um die Heilung der Gruppe kümmern kann, kommt er hier einfach nicht an alle heran. Ausserdem ist er wohl mit seinem Bogen ziemlich beschäftigt, oder nicht.
Irgendwann fällt selbst der härteste Kerl um. Man muss nur lange genug auf ihn einhauen. Und wenn diese Erkenntnis endlich auch bei diesem scheppernden Knochenhexenmeister angekommen ist und er sich zur letzten Ruhe bettet, wartet eine Überraschung auf Dich.
Da liegt alles andere als ein Skelett am Boden. Du findest die Überreste eines Drow. Alles nur Maskerade! Das sagte doch die Führerin der Drow auch schon. Und die Finstere Gestalt in der Binge? War das jetzt dieser Drow, oder doch…
Diese Fragen werden wohl warten müssen, bis der dritte und letzte Teil des Fluchs zu seinem Ende gefunden hat.
Alsdann kümmere Dich um die Überreste Deiner Gegner. Fertig damit? Dann wird es Zeit diesen ungastlichen Ort zu verlassen. Falls Du noch unten bist, geh zu dem blau leuchtenden Strahl und ab nach oben. Bist Du schon oben, marschiere zu dem blauen Leuchten dort.
Wenn Du nahe genug bei dem blauen Strahl bist, taucht Grondar auf – diesmal der Echte, keine Angst – und redet mit Dir. Danach verlassen er und Brego das Gebiet und kehren zurück in Grondars Turm. Falls Du hier unten nichts mehr zu erledigen hast, solltest Du das jetzt auch tun. FINIS!
Wie es in Grondars Turm dann weiter geht, steht oben im Abschnitt „Brego ein Halbling in Gefahr“.

Der Fluch der Feste

Diese Queste ist Bestandteil des Auftrags „Im Dienst des Magiers“. Du musst diesen Fluch brechen, damit Du die Feste auf dem Totengrund betreten kannst. Du kannst den Auftrag auf unterschiedlichen Wegen erhalten. Je nachdem von wem Du den Auftrag erhältst, wird der Ablauf etwas variieren. Aber im Endeffekt läuft es immer auf dasselbe hinaus. Du musst die beiden verfeindeten Anführer der Verteidigungstruppen – Merria, die Heerführerin der Feste und Kramm den Anführer der Zwerge – miteinander versöhnen.
Ich verzichte darauf alle denkbaren Varianten hier zu schildern und gehe davon aus, dass Du zuerst mit dem Geist Jabertians des Herrn der Feste sprichst. Du findest Jabertians Geist in der Gruft der Herren der Feste. Diese Gruft liegt etwas versteckt auf der Nordseite des Gebietes. Vom dem Punkt aus an dem Du den Totengrund im Osten betreten hast führt ein Weg halbrechts tiefer in das Gebiet. Folge dem Weg bis Du rechter Hand an einem Steinhaufen mit einer Leiche dahinter vorbeikommst. Geh um den Steinhaufen herum und folge einem kaum mehr erkennbaren Pfad rechts ab in die Hügel. Am Ende des Pfads stehst Du vor der alten Herrengruft. Hinein mit Dir.
Drinnen warten die ersten belebten Wächterrüstungen auf Dich. Mach sie nieder und geh tiefer in die Gruft hinein. Jabertian steht am Ende der Gruft vor einem Altar.
Du erfährst von ihm was hier vorgeht und er schickt Dich los, um mit Merria und Kramm zu reden. Na dann – wieder raus aus der Gruft und weiter. Geh den Pfad zurück und biege vorne rechts ab. Weiter hinten im Gebiet kämpfen die Geister der Angreifer und Verteidiger ihren ewig währenden Kampf. Du kannst nicht eingreifen. Die Leute sind völlig mit sich und ihrem Kampf beschäftigt. Weiter über die Brücke und den Hang hoch.
Ob Du nun nach rechts hinten gehst, wo Merria vor der Gruft der Kämpfer steht und wartet, oder geradeaus zu Kramm, der mit seinen Leuten draussen vor den verfallenen Mauern der Festung steht, bleibt Dir überlassen. Du musst so oder so mit beiden reden. Also dann – zuerst Kramm.
Du erfährst von ihm noch ein wenig mehr zu den Vorgängen hier. Aus der Sicht eines Zwergs halt. Kramm bedauert zu tiefst, dass er sich nicht rechtzeitig mit Merria ausgesprochen hat, um das alles zu verhindern und er würde es liebend gern sofort tun, wenn er sich nur rühren könnte. Aber das kann er nicht. Erst wenn alles zu spät ist, können er und seine Mannen in den Kampf eingreifen. Es ist ihm unmöglich etwas anderes zu tun, als das, was er damals, als die Feste fiel getan hat. Und er glaubt, dass es auch Merria nicht anders geht.

Er bittet Dich als Bote zu fungieren. Er hofft, dass es vielleicht etwas nützen könnte, wenn Du ihm, zum Zeichen, dass auch Merria sich aussöhnen will, etwas bringst, dass ihr gehört.
Nun denn – auf zu Merria. Wie kaum anders zu erwarten, hat auch sie nur noch eins im Sinn. Sie will sich mit Kramm aussöhnen, um diesen Fluch endlich beenden zu können. Nur was soll sie Dir mitgeben, damit Kramm weiss, wie sie denkt. Sie ist ein Geist. Und Geister sind nun mal körperlos. Keine Chance, etwas von ihr erhalten zu können.
Machen wir es für einmal kurz. Merria steht vor der Gruft der Kämpfer. Und dort drin sind auch ihre sterblichen Überreste. Und die sind nicht körperlos. Unangenehmerweise sind diese Überreste, dank der bösen, bösen Angreifer, aber in der ganzen Gruft zerstreut. Suchen ist also angesagt.
Betritt die Gruft und erledige das untote Gesindel, das dort drin herumgeistert. Die bösen Buben haben in der Gruft wirklich ganze Arbeit geleistet. Überall liegen Knochen, Schädel und was sonst noch alles verstreut herum. Das wird eine ziemlich aufwendige Sucherei, die sich allerdings durchaus lohnen dürfte. Merrias Schild und Schwert liegen an zwei Stellen und in einem Skeletthaufen findest Du den Kämpfergürtel. Und in einem Sarkophag ist ihr Stirnreif. Ausserdem findest Du in einem weiteren Skeletthaufen an einem Fingerknochen ihren Ring.
Dieser ganze „Krempel“ nutzt Dir allerdings nicht allzu viel. Damit kannst Du Kramm nicht helfen. Er braucht etwas von Merria selbst. Von ihrem Körper. Also suchst Du besser noch etwas genauer. Ganz hinten in der Gruft findest Du einen Schädelhaufen. Darunter auch der von Merria. Und an ihrem Totenschädel hängen doch tatsächlich noch einige wenige strähnige Haarlocken. Das ist es! Nimm die Locken an Dich und mach Dich auf zu Kramm.
Auf Deinem Weg zu ihm kannst Du auch noch einmal mit Merria reden. Sie hat Dir aber nicht mehr viel zu sagen. Ausser dass sie Dich drängt so schnell wie möglich zu Kramm zu gehen, ist aus ihr nichts mehr herauszuholen. Bei Kramm angekommen, gibst Du ihm die Locke und zunächst einmal geht ein Ruck durch den Zwerg und er erteilt seinen Truppen sofort den Angriffsbefehl. Hat es also wirklich funktioniert?
Leider, leider nicht. Kramm und seine Leute können sich immer noch nicht vom Fleck rühren. Es muss noch etwas sein, das diesen Fluch aufrecht erhält. Kramm weiss sich nicht mehr zu helfen und ist am Boden zerstört. Ihm fällt nur noch eins ein. Du sollst zum Herrn der Feste gehen und ihn zu Hilfe rufen.
Zu dem wolltest Du ja sowieso. Schliesslich hast Du seinen Auftrag erfüllt und die beiden Streithähne versöhnt. Alsdann – mach Dich auf den Weg zurück in die Gruft der Herren der Feste.
Bei Jabertian angekommen, konstatiert der, dass Du es wohl noch nicht geschafft hast, Kramm und Merria zu einander zu bringen. Schliesslich gehen die Kämpfe unvermindert weiter und auch die armen Seelen der Bewohner der Feste haben noch keine Ruhe gefunden. Erkläre ihm, dass Du seinen Auftrag sehr wohl erfüllt hast. Daraufhin wird er zugeben, dass wohl er selbst auch einen guten Teil Schuld daran trägt, dass es diesen Fluch gibt. Offenbar hat Jabertian, anstatt sich an die Spitze seiner Leute zu stellen, das Weite gesucht und sich in der Gruft versteckt. Feigling der er ist. Du musst ihn davon überzeugen, dass er sich seiner Angst stellen und sich an der Spitze seiner Leute in den Kampf werfen muss. Du hast mehrere Chancen ihn durch überreden, einschüchtern und bluffen aus der Gruft in den Kampf zu befördern. Das solltest Du doch schaffen. Du musst es ganz einfach. Sonst ist hier nämlich „Game Over“.
Aber ich habe ja ein Einsehen mit einem geplagten Spieler, nicht wahr. Deshalb ist die letzte Möglichkeit durch einen dieser Fertigkeitswürfe zum Ziel zu gelangen auch nicht mehr ganz so schwer.
Ich gehe also einfach mal davon aus, dass Du es geschafft hast aus dem Feigling einen Helden zu machen. Jabertian verlässt dann die Gruft und greift in die Kämpfe ein. Ende gut, alles gut. ☺
Halt! Stopp! Noch nicht ganz. Schliesslich hast Du Dich ganz schön eingesetzt, um diesem Trauerspiel ein Ende zu machen. Da gehört es sich auch, dass eine Belohnung auf Dich wartet.
Um Dir zu ersparen, nachher nochmal in die Gruft zurückkehren zu müssen, solltest Du nach Jabertians „Abgang“ den Altar oder eher das Skelett darauf einer genaueren Überprüfung unterziehen. Die Knochen auf dem Altar sind die sterblichen Überreste des Herrn der Feste und sie halten noch sein Schwert in den Händen. Ausserdem liegt dort auch der Schlüssel zur Feste. Und den brauchst Du dringend. Sonst kommst Du nämlich nicht dort rein.
Aber jetzt raus hier. Draussen angekommen, warten Jabertian, Merria und Kramm auf Dich. Sie alle wollen sich bei Dir bedanken und sich von Dir verabschieden. Die drei haben zwar keine weitere Belohnung für Dich – zumindest nichts, was Du gegebenenfalls zu Gold machen könntest, aber etwas

bieten sie Dir schon an. Du erhältst von den drei einige sehr nützliche Informationen darüber, wie das Sicherheitssystem der Feste funktioniert.
Nachdem sich die drei Kämpen dann endlich zur wohlverdienten ewigen Ruhe zurückgezogen haben, kannst Du Dich auf den Weg machen und die Festung aufsuchen. Wie es dort dann weitergeht, steht im Abschnitt „Im Dienst des Magiers“ oben.

Weitere Quests bei den Halblingen und auf den Höfen

Der Kapitän und seine Mannschaft

Auf diese Queste kannst Du auf unterschiedliche Art und Weise stossen. In der Regel wird aber eine andere Quest - „Die Sorgen eines Bürgermeisters“ – dazu führen, dass Du sozusagen von selbst in diese Aufgabe „schlitterst“.
Aber Du kannst schon vorher von dieser traurigen Geschichte erfahren. Einmal wissen die Händler auf dem Markt davon zu berichten und auch Hirger, der Wirt der Dorfschenke, hat diese Geschichte auf Lager. Ausserdem….
Des Nachts zieht ein gewisser Kapitän ziemlich lautstark durch das Dorf der Halblinge und ruft nach seinen Leuten. An sich ist es nicht schwierig ihn zu finden. Du kannst natürlich das Dorf nach ihm abgrasen, aber das könnte recht lange dauern. Der Kerl ist immer in Bewegung. Schliesslich sucht er seine Mannschaft. Am schnellsten geht es, wenn Du einfach darauf wartest, dass er bei Dir vorbei kommt. Stell Dich nachts auf den Dorfplatz. Am besten in der Nähe des Eingangs zur Schenke, oder neben den Wagen vor der offenen Scheune. Wenn Tremor, so heisst der Kapitän, dann vorbeikommt, sprich ihn an. Er wird nicht sonderlich erfreut über Deine Anwesenheit sein und schickt Dich mit der Bitte weg, ihn bei Tag in der Schenke aufzusuchen. Tu das und er wird Dir eine Geschichte von einem Jagdausflug erzählen, der böse geendet hat. Vampire haben die Teilnehmer überfallen und nur er ist davon gekommen. Auch er wurde zwar gebissen, aber er konnte sich losreissen. Nur nachts verändert er sich und flieht deswegen vor der Anwesenheit anderer lebender Wesen.
Wenn Du zusagst ihm zu helfen beginnt der Auftrag zu laufen. Gleichzeitig hast Du eine der Sorgen des Bürgermeisters erledigt. Künftig wird der Kapitän sich nachts ruhig verhalten. Diese Art an den Auftrag zu kommen, funktioniert auch, wenn Du den Sorgen des Bürgermeisters noch nicht „hinterherrennst“.
Für die letzte Möglichkeit die Quest zu erhalten, musst Du Dolders Auftrag allerdings schon haben. Denn nur dadurch erhältst Du die Schlüssel zu den beiden „Geisterhäusern“ am Fluss.
Geh zu den Häusern und betritt eines davon. Es ist unerheblich welches. Die Häuser sind über die Keller miteinander verbunden. Am Tag findest Du Deine Ansprechpartnerin Mara im Keller des linken Hauses und bei Nacht im Erdgeschoss des rechten.
Wenn Du drin bist, wirst Du, sobald Du näher kommst, in ein Gespräch zwischen Mara und ihrem Sohn hereinplatzen. Wundere Dich nicht über das Aussehen der beiden. Du bist ganz sicher schon Leuten begegnet, die besser ausgesehen haben.☺ Die zwei werden Dich über kurz oder lang entdecken und Mara wird Dich bitten zu gehen. Rede mit ihr und verzichte darauf einen scharfen Ton anzuschlagen und Du erhältst den Auftrag von Mara.
Sie erzählt Dir die Geschichte eines Jagdausflugs, dessen Ende alles andere als vergnüglich war. Die Jagdgesellschaft wurde von Vampiren angegriffen und nur sie und ihr Sohn konnten fliehen. Sie wurden zwar gebissen – deswegen auch das „unschöne“ Äussere der beiden, aber sie sind davon gekommen. Zurückgekommen sind die zwei, weil sie dem Kapitän nahe sein wollten. Offenbar ist er der Vater des Jungen.
Schliesslich wirst Du Dich bereit erklären nach Hilfe für die zwei zu suchen. Irgendjemand muss doch wissen, ob diesen armen Opfern geholfen werden kann. Du verlässt nun die beiden. Nicht ohne ihnen vorher eingeschärft zu haben, sich doch bitte unauffälliger zu verhalten. Eine weitere Sorge des Bürgermeisters gehört damit der Vergangenheit an. Du musst es ihm nur noch bei Gelegenheit erzählen.
Falls Du es nicht schon getan hast, ist jetzt der Zeitpunkt gekommen, mit dem Kapitän zu reden. Wenn Du ihn bei Tag aufsuchst, ohne dass Du ihn zur Nacht schon einmal getroffen hast, ist der Kerl nicht ansprechbar. Also schnapp ihn Dir, während er nachts durchs Dorf zieht. Wie das geht, hast Du ja weiter oben schon gelesen. Nachdem Du mit ihm erneut bei Tag gesprochen hast, weisst Du woran Du bist und die Suche beginnt.

Zunächst musst Du einmal herausfinden, ob es überhaupt ein Mittel gegen Vampirismus gibt. Dazu stehen Dir eine ganze Menge Ansprechpartner zur Verfügung.
Als da wären: Die Hüterin der Tiere, Grondar, der Magier, Lemnir in der Binge, Frazbug der Schamane der schwarzen Hand, Loisur in der Binge, Cania im Elfenwald und Eltrior im Dorf der Menschen bei der Binge.
Du brauchst sie nicht alle abzuklappern. Sobald Du von einem erfahren hast, dass es wohl ein Heilmittel gibt, beginnt die Suche nach den Bestandteilen dieses Heilmittels und dem Rezept für die Herstellung.
Das Rezept kannst Du von Grondar im Turm auf dem Totengrund erhalten. Falls Dir das zu lange dauert kennt auch Loisur die Rezeptur. Und von ihm erhältst Du auch gleich ein paar der Zutaten. Weitere Zutaten kannst Du, falls Du Kräuter sammelst auch selber finden. Aber bis auf eine – den Vampirstaub – kannst Du alle Zutaten käuflich erwerben. Eine davon – Heiliges Wasser (kein Weihwasser, bitte!) – bekommst Du nur von einer Person. Von Frazbug, dem Schamanen der Schwarzhandgoblins. Die weiteren Zutaten haben Cania, Eltrior und Loisur. Auch in der Küche der Dorfschenke bei den Halblingen findest Du zwei nötige Zutaten – Wolfslauch und destillierten Alkohol. Um den Trank zu brauen brauchst Du einen Destillator. Für dieses eine Mal musst Du kein Kräutersammler sein, um so ein Ding zu benutzen. Also mach Dir deswegen keine Sorgen.
Sobald Du das Rezept und alle Zutaten beisammen hast, suchst Du einen der im Spiel vorhandenen Destillatoren und benutzt ihn. Fertig ist der Vampirheiltrank.
Du weisst gerade nicht wo sich Destillatoren befinden? Nun gut… einer steht bei Frazbug in den Höhlen der Schwarzen Hand. Ein weiterer findet sich beim Häuschen der Kräuterfrau in den südlichen Hügeln. Auch in der Hütte der Kräuterfrau im Trapperwald bei der Binge steht so ein Ding. Und der letzte findet sich in Lemnirs Labor in der Binge.
Wenn Du den Trank hast, musst Du ihn nur noch den armen Opfern verabreichen. Geh zuerst zum Kapitän im Obergeschoss der Dorfschenke. Falls Du erst zu Mara in den Geisterhäusern gehst, schickt Dich die Gute nämlich sowieso zu ihrem Mann. Achte darauf, dass Du bei Tag zum Kapitän gehst. Nachts streunt er immer noch irgendwo herum.
Zunächst will der Kapitän, den Trank nicht trinken, weil er erst wissen will, was mit seiner Frau und seinem Sohn ist. Jetzt bleibt Dir halt nichts anderes übrig. Brich das Versprechen, das Du Mara gegeben hast, damit der dumme Kerl sich helfen lässt. Kaum hat er den Trank intus, springt er auch schon auf und rennt los, um seiner Frau und seinem Sohn zu helfen. Belohnung für Deine Mühe? Pustekuchen! Naja – die Gewissheit drei arme Opfer vor der ewigen Verdammnis gerettet und ihre kleine Familie wieder zusammengeführt zu haben bleibt Dir ja wenigstens. Ausserdem…
Schau mal nach einer Weile im Bootshaus vorbei und rede mit Mara und Tremor. Diese Belohnung hat doch etwas, oder? Du hast jetzt Dein eigenes kleines Schiff. Die Seenymphe soll sogar seetüchtig sein – wenn man in Ufernähe bleibt. ☺ Und damit ist auch der Weg in den dritten Teil des Fluchs für Dich vorbereitet.
Wenn Du für schnelle Lösungen bist entscheide Dich für die etwas härtere Gangart bei den Antworten im Gespräch mit Mara und sie wird sich auf Dich stürzen. Wie von Geisterhand hältst Du dann die Heilige Clanaxt in den Händen und Mara, wie ihr Sohn werden von ihren Leiden erlöst. Um die Quest endgültig abzuschliessen, musst Du dann nur noch zum Kapitän. Falls Du es noch nicht getan hast, solltest Du ihn vorher des Nachts abpassen und danach mit ihm bei Tag im Obergeschoss der Schenke reden. Nachdem Du ihm „gebeichtet“ hast, was mit seiner Frau und seinem Sohn passiert ist, wird er Dich anflehen auch ihn zu „erlösen“. Tust Du es nicht freiwillig, wird er Dich anfallen und sich in Deine Heilige Axt stürzen. Finis.
Bloss – in dem Fall hast Du kein Schiff zugute. Aber nicht verzagen. Für Ersatz ist gesorgt. In der Beschreibung zur Queste „Brego ein Halbling in Gefahr“ erfährst Du wie dieser Ersatz aussieht.

Borian der….

Vorab ein Hinweis. Bei dieser Quest, wirst Du öfters mit Geheimtüren konfrontiert, die nur mit einem angemessenen Wert in Entdecken und Suchen auffindbar sind. Falls also niemand in Deiner Gruppe diese Fertigkeiten einigermassen geskillt hat, solltest Du dafür sorgen, dass sich entsprechende Gegenstände in Deinem Gepäck befinden, mit denen sich die Werte dieser beiden Fertigkeiten verbessern lassen.

Abhängig davon, wie Du mit Borian dem Bettler damals im Dorf bei der Binge umgesprungen bist, lautet der Titel dieses Auftrags etwas anders. Und falls Du Borian damals umgebracht hast, gibt es diesen Tagebucheintrag und damit den Auftrag überhaupt nicht. Keine Sorge – auch dann kannst Du Dich an dem nachfolgend geschilderten Ablauf orientieren. Du bekommst nur keine Tagebucheinträge und Plinia die versklavte Frau Borians liegt tot am Boden, anstatt äusserst lebendig in einem geheimen Raum auf ihre Rettung zu warten. Ausserdem hat Sonnenschein die gar nicht mehr so kleine Tochter von Borian und Plinia dann bei ihren Pflegeeltern, den Dottirs, zwar ein Zuhause gefunden, aber sie ist – nun sagen wir einmal – psychisch etwas zurückgeblieben. Der Hof unten an der Flussmündung, der eigentlich für Borian vorgesehen war, wird dann von einem ziemlich mürrischen und wortkargen Bauern bewirtschaftet, der Dich relativ rasch abfertigt.
Nun gut, sei es wie es sei. Gehen wir einmal davon aus, dass Du Borian am Leben gelassen hast. Je nachdem, was Du mit ihm gemacht hast, hat er im zweiten Teil einen etwas anderen Status und Du findest ihn an zwei unterschiedlichen Orten.
Wenn Du ihn vertrieben hast, hat er sich auf den Höfen als Feldarbeiter verdingt und seine Tochter Sonnenschein lebt bei den Dottirs. Ragnar ist nämlich der Oheim, von dem Borian damals gesprochen hat. Der Tagebucheintrag lautet dann „Borian der Feldarbeiter“.
In dem Fall ist es etwas schwieriger an Borian heranzukommen. Als Feldarbeiter hat er keinen festen Wohnsitz und nächtigt irgendwo in einer Scheune. Du kannst ihn also nur tagsüber draussen antreffen. Suchen ist also mal wieder angesagt. Oder Du machst es Dir einfach und stellst Dich unterhalb der Mühle bei den beiden Mehlwagen in Position. Dort kommt er nämlich immer mal wieder vorbei auf seinem Weg durch das Gebiet der Höfe.
Hast Du ihn mit 100 Goldstücken davon überzeugt, dass es besser wäre das Weite zu suchen, hat er sich als Pächter auf dem Hof unten bei der Flussmündung niedergelassen und seine Tochter lebt bei ihm im Bauernhaus. Der Tagebucheintrag lautet dann „Borian der Pächter“.
Und falls Du ihm in Deiner unermesslichen Güte sogar 1000 Goldstücke gegeben hast, hat er sich den erwähnten Hof gekauft und lebt natürlich nun zusammen mit seiner Tochter auch dort. Der Tagebucheintrag lautet dann „Borian der Bauer“.
Um zu diesem Hof zu gelangen, gehst Du, nachdem Du das Gebiet der Höfe betreten hast am Fluss entlang. Lass die erste Brücke links liegen und geh weiter. Du kommst an eine weitere Brücke, über die Du Borians Hof erreichst.
In jedem der drei Fälle erfährst Du, dass Borian seine Tochter zwar frei kaufen konnte, aber dass seine Frau von den bösen, bösen Sklavenhaltern im Tal der Wasserfälle im Norden immer noch festgehalten wird. Je nachdem, welchen Borian Du vor Dir hast, variiert die Geschichte, die er Dir erzählt ein wenig. Aber im Endeffekt läuft es immer auf dasselbe hinaus. Du musst zum Tal der Wasserfälle und irgendwie Plinia, Borians Frau, dort herausholen.
Dein Weg führt Dich also zurück gen Norden. Verlass das Gebiet der Höfe und geh zurück zur Wegkreuzung und dort den Weg nach rechts an dem zerstörten Wagen von Granni und seinen Leuten vorbei zum Übergang in das Tal der Wasserfälle und betritt das Gebiet.
Eine kurze Cutscene springt an und Du darfst beobachten, wie eine zerlumpte junge Frau vor zwei Bösewichtern flieht. Nein, nein für einmal musst nicht Du den Helden spielen. Das übernimmt jemand anders. Nachdem Du die fliehende junge Frau hast passieren lassen, rede noch kurz mit besagtem jemand. Es handelt sich um den Vorarbeiter der ehemaligen Holzfäller hier. Leider ist der Mann nicht sehr auskunftsfreudig. Du wirst alleine zurechtkommen müssen.
Es ist in der Zwischenzeit heller Tag und die bösen Buben fürchten das Licht der Sonne. Nur ein paar der ehemaligen Holzfäller patrouillieren das Gebiet und vor einem Mineneingang halten zwei von ihnen Wache. Sie machen Dir nicht gerade viel Hoffnung, dass Du in diese Mine eindringen kannst und haben sichtlich Angst, dass Dich einer von den bösen Jungs hier erwischen könnte, während sie Wache schieben.
Schau Dich weiter im Gebiet um. Keine Sorge, Du findest früher oder später einen Weg in diese Mine. Geh zurück und zu den Behausungen weiter hinten im Tal. Im Moment kannst Du nur zwei davon betreten. Geh zunächst zum Stall und schau dort mal rein. In einem kleinen Lagerraum hat sich ein Junge versteckt. Von ihm erfährst Du so einiges darüber, was hier vor sich geht und er schickt Dich zu Arria. Sie ist die Köchin der Aufseher und Du findest sie – na wo wohl ;) – genau, in der Küche des Aufseherhauses. Das ist das andere Gebäude hier, das Du schon betreten kannst. Wo Du dieses Haus betrittst ist an sich egal, aber ich schlage vor Du nimmst den Vordereingang. Sobald Du drin bist nimm die Tür rechts und Arria wuselt in der Küche herum. Wenn Du sie ansprichst, zeigt sie sich

wenig gesprächig und will Dich wegschicken, weil irgendwelche Diener von irgendwelchen Meistern sich zurzeit im Haus aufhalten. So, so – da sind sie also, die bösen Jungs.
Wenn Du mit Arria vernünftig reden willst, wirst Du Dich um diese Herrschaften kümmern müssen. Ein Führer dieser Diener hält sich in der Kantine gleich hinter der Küche auf. Und seine Untergebenen warten im Obergeschoss darauf von Dir erledigt zu werden. Wen Du Dir zuerst vornimmst bleibt Dir überlassen.
Sobald Du den Speisesaal betrittst startet eine kurze Szene, in der sich besagter Anführer mit zwei der Aufseher anlegt. Sobald er mit den beiden fertig ist, bist Du an der Reihe. So hat der Kerl sich das vorgestellt. Überzeuge ihn mit handfesten Argumenten davon, dass Du nicht so einfach einzuschüchtern bist, wie die beiden Aufseher. Erledigt? Fein, fein. Plündere seine Leiche. Du findest unter anderem auch einen Schlüssel bei ihm. Genau. Damit kommst Du in die Mine rein. Aber nicht gleich los marschieren. Schliesslich warten im Obergeschoss noch ein paar böse Buben darauf von Dir ebenfalls „überzeugt“ zu werden.
Wenn Du magst kannst Du vorher nochmal mit Arria reden. Sie ist schon wesentlich aufgeschlossener und hält Dich nun nicht mehr für einen totalen Anfänger. ☺ Allerdings will sie erst mit Dir reden, wenn Du auch die Jungs oben erledigt hast. Es sind deren vier. Aber damit wirst Du doch fertig, oder?
Also raus aus der Küche und die Treppe hoch. Erledige die Angelegenheit und scheue Dich nicht im Anschluss daran die Truhen und Schränke ein wenig näher zu untersuchen. Auch hier findet sich nichts Weltbewegendes, aber immerhin besser als nichts, nicht wahr.
Zurück bei Arria lässt die Gute jetzt endlich mit sich reden und Du erfährst noch einiges mehr, als Dir der Junge im Stall schon erzählt hat. Mehr dazu in der Quest „Die Befreiung der Minensklaven“ weiter unten. Der Queste, die Du von Arria jetzt erhältst.
Wenn Du die Sklaven befreit und die Mine von ihren sonstigen Bewohnern gesäubert hast, befindet sich der Schlüssel für das Herrenhaus in Deinem Besitz. Endlich kommst Du also auch in das letzte Gebäude hier hinein. Worauf wartest Du noch? Eben. Marschier rüber und geh in das Haus hinein. Falls es gerade Nacht ist werden Dich draussen noch etliche der bösen Jungs erwarten. Erledige die Bande auf Deinem Weg.
Ach – übrigens – solange ihre Meisterin am Leben ist, kommen diese elendigen Mistkerle immer wieder zurück. Es ist also wohl wirklich an der Zeit, dass Du dieser selbst ernannten Meisterin ein für allemal den Garaus machst. Also rein ins Herrenhaus. Ob durch die Vorder- oder Hintertür das kannst Du entscheiden. Ich nehme wieder den Vordereingang. Da geht’s wenigstens gleich zur Sache. ☺
Kaum bist Du im Haus greifen Dich zwei dieser Diener an und gerade wenn Du so richtig dabei bist die Herrschaften zu vermöbeln taucht Verstärkung aus einem Nebenraum auf. Nochmal zwei dieser dunklen Gesellen. Na dann – Du weisst ja inzwischen wie Du mit den Bösewichtern hier umgehen musst. Fertig? Sehr gut! Bevor Du das Erdgeschoss verlässt, um auch in den oberen Räumen für Ordnung zu sorgen, solltest Du Dich hier etwas genauer umsehen. An der Stirnseite des Flurs steht ein grosser Schreibtisch mit „Kleingeld“. Einpacken ist angesagt. Und weiter geht der Beutezug. Geh durch die Tür links und dann gleich wieder links. In diesem Zimmer findest Du auf einem Rüstungsständer Graenas Rüstung, einen der Gegenstände aus dem Set von Graena. Und wenn Du genau nachschaust, hängt neben der Tür ein benutzbarer Schild an der Wand. Häng das Ding ab und pack es ein. Die nächste Station ist die Küche, ganz hinten links, wo der Hinterausgang liegt. Spätestens seit Du mit Arria gesprochen hast, ist Dir sicher klar, dass Du es hier mit Vampiren zu tun bekommen wirst. Falls Du es in den Minen nicht schon getan hast, solltest Du hier drin alles was nach Holz und benutzbar aussieht untersuchen und wenn möglich zu Kleinholz verarbeiten. Du kriegst dadurch die für das Töten von Vampiren unabdingbaren Holzpflöcke.
In der Küche liegen am Boden ein paar Holzabfälle herum. Holzpflöcke einsammeln ist angesagt. Etwas Essbares lässt sich hier drin sicher auch noch finden und vielleicht auch sonst noch ein wenig Kleinkram.
Aber jetzt ab nach oben. Nimm die Tür rechts von der durch die Du in die Küche gekommen bist. Du stehst vor einer Treppe. Rauf mit Dir und durch die Tür. Schon wieder einer dieser Diener. Von denen hat’s hier noch ein paar mehr. Unter anderem auch den von sich selbst überzeugten Chef dieser Bande von Menschenschindern, dem Du bereits in der Mine begegnet bist. Zeig den Jungs wo der Hammer hängt und mach ein Ende mit der bösen Brut. Sobald die bösen Buben erledigt sind, kannst Du Dich in Ruhe auf dieser Etage umsehen. Viel gibt es hier zwar nicht zu holen, aber zum einen stehen zwei Leitern vor Bücherregalen, die Du zu Holzpflöcken „verarbeiten“ kannst. Und in einem der Zimmer steht eine Truhe, wo Du einen weiteren Gegenstand aus dem Set von Graena finden kannst.

Alsdann – zurück ins Erdgeschoss. Wenn Du in die Küche kommst, hörst Du es durch die Kellerluke poltern und klopfen. Mach auf das Ding und kletter runter. Und wen triffst Du da? Nicht möglich! Manor, dem Anführer der Holzfäller, ist es offenbar nicht so gut bekommen, dass er der flüchtenden Sklavin geholfen hat. Die Diener haben ihn sich gegriffen und hier unten eingesperrt. Er würde sich für diese Behandlung liebend gern revanchieren und möchte sich Dir deshalb anschliessen.
Es steht Dir frei, ob Du ihn mitnimmst. Allerdings kannst Du sicher jede Hilfe bei den kommenden Kämpfen gebrauchen und ausserdem steht Dir im Verlauf der Geschichte hier drin noch ein Rätsel bevor, dass nur lösbar ist, wenn Du wenigstens zwei, aber besser vier Gefährten in Deiner Gruppe hast.
Wenn Du ihn mitnimmst, wird er automatisch auf Deine Stufe hoch gelevelt und erscheint als weiterer Gefährte in Deiner Gruppe. Manor ist ein Barbar, wie er im Buche steht und haut mit einer Streitaxt schon ganz gut zu. Vielleicht ergänzt Du seine Ausrüstung noch ein wenig. Schliesslich hast Du gerade eben erst zwei Gegenstände eines Sets gefunden, das speziell für Barbaren angefertigt wurde und so richtig der Brüller sind die Ausrüstungsgegenstände die Manor hat nun auch nicht.
Bevor Du weiter in die Tiefen dieses Kellers vordringst, schau Dich noch einmal um. Zumindest ein paar Holzpflöcke sollten sich hier drin auftreiben lassen. ☺
Und weiter geht's die Treppe hinunter und in eine Sackgasse. Bevor Du Dich allzu sehr darüber aufregst, sammel erst einmal ein was hier herumliegt. Bei dem Schatz, der links auf dem Tisch liegt findet sich der letzte Gegenstand, ein Ring, aus Graenas Set. Damit ist das Set komplett und Manor dürfte sicher davon profitieren, wenn Du ihn die drei Gegenstände ausrüsten lässt. ☺
Du stehst immer noch in dieser Sackgasse. Oder hast Du die Geheimtür am Ende des Raumes schon entdeckt? Nein? Geh bis zum Ende des Raumes im Suchenmodus, oder schick einen Deiner Gefährten mit einigermassen guten Werten in Suchen und Entdecken im Suchenmodus dorthin, dann sollte sich die Tür „zu erkennen geben". Benutze die Tür und Du stehst in einem kleinen Raum mit einem Altar vor einer ziemlich bösen Statue. Ende der Fahnenstange. Oder vielleicht doch nicht? Auf dem Altar liegt eine Steinplatte mit einigen verwaschenen Zeilen. Lies was auf der Steintafel steht und handle entsprechend. Leichter gesagt als getan? Ganz genau wird die Lösung im Abschnitt „Rätsellösungen" beschrieben. Hier die Kurzfassung… Mit gedrückter „Y – Taste" erkennst Du im Gesicht der Statue zwei benutzbare „Zähne". Greif Dir zunächst den einen und dann den anderen dieser Zähne. Die Reihenfolge ist egal. Sobald Du das erledigt hast, erscheint über dem Altar eine schwarze Wolke. Diese Wolke ist das Portal zum dunklen Pfad. Anklicken und das „Unheil" nimmt seinen Lauf.
Du findest Dich in einer düsteren Gruft wieder und wirst sofort von zwei Vampiren angegriffen und im Hintergrund verharren weitere, dieser unangenehmen Zeitgenossen in einem geheimnisvollen Ritual. Du bist sozusagen mitten im Hauptquartier der Meister herausgekommen. Und es gibt hier unten eine ganze Menge dieser Meister. Ausser denen, die Du jetzt gerade zu Gesicht bekommen hast, warten weiter hinten noch zwei weitere „Wellen" dieser Ungeheuer darauf Dir das Leben zur Hölle zu machen.
Hinzu kommt, dass sich diese selbsternannten Meister nicht auf die Art umbringen lassen, die Du sonst gewohnt bist. Unangenehmerweise kannst Du diese Vampire nur auf zwei Arten endgültig töten.
Erstens: Zerdeppere ihren Sarg und sorg dafür, dass sie keinen anderen passenden Sarg finden können. Dann bring sie „konventionell" um. Ohne Sarg… Vampir tot.
Der Haken an dieser Variante ist, dass hier unten eine ganze Menge Särge herumstehen und Du nicht wissen kannst, welchen Sarg oder welche Särge, der soeben getötete Vampir bevorzugt. Und die beiden Lösungen für dieses Problem sind nicht so einfach umzusetzen, wenn Du die ganze Zeit von Horden, dieser Blutsauger angegriffen wirst. Aber grundsätzlich geht es schon.
Einfachster Ansatz... mach alle Särge hier unten kaputt, während Deine Gefährten sich um die Vampire kümmern. Das könnte allerdings schief gehen, wenn Du nicht auf Deine Begleiter aufpasst, sterben die möglicherweise schneller, als es Dir lieb ist.
Der zweite Lösungsansatz ist etwas komplexer, aber dabei sollte es Dir einfacher fallen auf Deine Begleiter aufzupassen. Bring zunächst einen Vampir um. Folge dann seinem Schatten zu seinem Sarg. Der Vampir braucht sechzig Sekunden, um sich zu regenerieren. Du hast also etwas Zeit und kannst den Sarg zerdeppern. Schwupps steht er wieder da. Mist! Also dann – dieselbe Übung nochmal. Wenn es keinen passenden Sarg mehr für den Vampir gibt, wird er nachdem Du ihn besiegt hast zu Staub zerfallen. Andernfalls… renn wieder seinem Schatten hinterher, bis der bei seinem Sarg angekommen ist. Und – genau… das Ganze nochmal von vorn.
Das ist Dir nun wirklich etwas zu aufwendig? Kann ich verstehen. Aber es gibt ja noch eine andere Möglichkeit, als einfach die Särge zu zerstören.

Und die hat eine ganze Menge mit den Holzpflöcken zu tun, die Du hoffentlich eifrig gesammelt hast. Auch bei dieser Möglichkeit den Vampiren den Garaus zu machen, solltest Du gut auf Deine Gefährten achten, sonst sterben die Jungs wie die Fliegen.
Zunächst sorg dafür, dass sich alle Holzpflöcke, die Du gesammelt hast, auch in Deinem Gepäck befinden. Halte Dich aus den Kämpfen heraus und beschränke Dich darauf, Deine Gefährten zu heilen, wenn nötig. Sobald einer der Vampire von Deinen Gefährten erledigt wurde, macht sich sein Schatten auf den Weg zu seinem Sarg. Ja, ja – hab ich oben schon geschrieben. Aber so ist es halt. Folge dem Schatten und warte bis er sich in den Sarg verkrümelt hat. Danach benutze den Sarg und wähle im folgenden Gespräch die Option mit dem Holzpflock. Ende des Vampirs. Wenn Du ganz auf Nummer sicher gehen willst, kannst Du jetzt den Sarg des soeben gepfählten Vampirs noch zerstören. Da legt sich dann sicher keiner mehr rein. ☺ Diese Prozedur wiederholst Du solange bis keine Vampire mehr übrig sind. Na also – geht doch! Jetzt noch einsammeln, was hier so herumliegt. Hauptsächlich die rauchenden Überreste der Vampire. Zumindest sollte jetzt eine Komponente des Vampirheilmittels, das Du in der Queste „Der Kapitän und seine Mannschaft“ benötigst, kein Problem mehr sein. Die übrigen Überreste kannst Du für gutes Geld bei einem Händler übrigens verkaufen. Ach ja – eh ich's vergesse – ganz hinten in der Gruft findest Du einen Altar mit recht passablem Inhalt. Aber pass auf, das Ding ist mit einer heftigen Falle gesichert.
Dort hinten führt rechts und links eine Treppe in die tieferen Gefilde dieser Gruft. Du kommst im Heiligtum der Meister heraus und stehst vor einem der komplexeren Rätsel des zweiten Teils. Aber bevor Du Dich dem Rätsel widmen kannst, sind noch einmal zwei Vampire zu beseitigen. Welche Särge die beiden bevorzugen ist klar. Es gibt hier unten nur zwei. Erledige die beiden Bösewichter auf die eine oder andere Art und Weise und der Lösung des Rätsels steht nichts mehr im Wege. Ausser dem Rätsel selbst.:)
Da mir für dieses „Ding“ leider keine „kurze“ Lösung eingefallen ist, schau doch bitte im Abschnitt „Rätsellösungen“ weiter unten nach, wie Du hier weiterkommst.
Nachdem Du Dir Zugang zum inneren Heiligtum verschafft hast, stehst Du vor dem Sarkophag der Chefin dieser Vampirbande. Sie scheint wohl nicht „zuhause“ zu sein. Und irgendwie geht es hier auch nirgends weiter. Schon wieder eine Sackgasse? Aber nicht doch. Wieder einmal sind Fähigkeiten in Suchen und Entdecken gefragt. Geh die Stufen, die zum Sarkophag führen wieder hinunter und wende Dich nach rechts. In etwa dorthin, wo der Bodenhebel steht. Gleich daneben ist die Geheimtür. Du musst sie nur entdecken. ☺ Hast Du sie? Prächtig! Benutze sie und Du stehst in der „Wohnung“ der Meisterin. Falls sie Dich und Deine Leute nicht gleich entdeckt und über euch herfällt – geradeaus und rechts ab. Schon stehst Du vor ihr. Mach sie nieder diese blutsaugende Horrortrine. Kaum fällt sie um, schon schwebt ihr Schatten davon in Richtung Geheimtür. Hinterher – aber schnell. Sie braucht nicht ganz so lange, um sich zu regenerieren, wie ihre Untergebenen. Schnell zu ihrem Sarg und benutzt das Ding. Das folgende Gespräch kennst Du schon. Nimm einen Holzpflock und… FINIS.
Du hast keinen Pflock mehr? Mist! Aber alles halb so schlimm. Du musst zurück in die Behausung der Dame. Neben dem Kaminholz liegen ein paar Späne am Boden. Aufheben. Und siehe da… ein Holzpflock. Zwischenzeitlich ist die Gute aber sicher wieder auferstanden. Alsdann – nochmal von vorn und dem Ungeheuer den Garaus gemacht. Aber jetzt… Sarkophag benutzen, Gespräch führen und… Holzpflock zum Einsatz bringen. Der Bosheit wurde ein Ende gemacht.
In der Asche, die von dieser Vampirin übrig blieb, findest Du einen Schlüssel. Zu welchem Schloss mag der wohl gehören. Bevor Du Dir den ganzen Weg zurück durch das Heiligtum und die Gruft antust, solltest Du das zunächst einmal klären. Also nochmal in die Wohnräume der Meisterin zurück und nachgeschaut.
Vor dem Kamin liegt eine Frauenleiche. Wenn Borian nicht mehr am Leben ist, ist diese Leiche verwendbar und hat einen Namen – „Plinia (Borians Frau)“. In dem Fall musst Du selber dahinter kommen, dass der Schlüssel zu der Tür an der Treppe nach unten gehört.
Aber erst einmal, genau, ausräumen die Bude. Bloss… für die Räumlichkeiten einer Chefin ist hier ziemlich wenig zu holen. Zumindest auf den ersten Blick. Du hast es wahrscheinlich schon geahnt, oder? Genau – wieder eine Geheimtür. Wenn Du die Gebietskarte etwas genauer unter die Lupe nimmst, stellst Du fest, dass neben dem Schlafzimmer irgendwie etwas fehlt. Hinter der Bücherwand neben dem Kamin scheint es noch ein Zimmer zu geben. Dann geh mal suchen. Gefunden? Na dann – benutz die Geheimtür und Du stehst in dem Raum.
Falls Borian das Treffen mit Dir damals im Dorf bei der Binge nicht überlebt hat, stehst Du jetzt mit Deinen Gefährten allein in der Schatzkammer der Meisterin. Ausräumen ist angesagt.

Aber gehen wir einmal davon aus, dass Du Borian am Leben gelassen hast. Dann startet jetzt ein Cutscene mit Plinia, seiner Frau. Lass sie über Dich ergehen und Plinia sich die Taschen mit Gold füllen.
Aber jetzt bist Du an der Reihe. Räum Schränke und Truhen aus und pack ein was immer Dein Herz begehrt. Alles nehm ich mal an, oder? ☺ Achte dabei aber auf Fallen. Die Meisterin war wohl nicht sehr vertrauensselig und hat ihre Schätze gesichert und die meisten Truhen abgeschlossen.
Fertig? Na dann – mach Dich auf den Weg und bring Plinia zurück zu ihrem Mann und ihrer Tochter. Benutz den Schlüssel der Meisterin, um die Tür unten an der Treppe zu öffnen. Sie führt zurück in den Keller des Herrenhauses. Ab mit Dir nach oben und die Leiter rauf.
Sobald Du oben in der Küche angekommen bist, wird sich Manor von Dir verabschieden. Er will das Tal mit seinen Leuten verlassen und sich woanders Arbeit suchen. Damit all die schönen Sachen, die Du ihm vielleicht „angezogen" hast, nicht für immer verschwinden, hast Du noch die Möglichkeit, dem Guten alles was er hat wegzunehmen. Keine Angst – er wird nicht sauer. Schliesslich gehört ja das Meiste davon sowieso Dir.
Nachdem Manor gegangen ist, kannst Du nun Deinen Weg ungestört fortsetzen. Naja – fast. Vor dem Haus kabbeln sich mal wieder Deine Gefährten, weil Plinia mit dem ganzen Gold in der Tasche nur sehr langsam voran kommt. Aber danach kann's losgehen. Verlass dieses friedliche Tal und geh zurück zur Wegkreuzung.
Wenn Du dort ankommst, wird sich auch Plinia von Dir verabschieden. Sie will sich zuerst einmal richtig hübsch machen, für ihren Mann und zieht davon in Richtung Dorf der Halblinge. Nicht ohne Dich darum zu bitten, Ihrem Mann Bescheid zu sagen. Fertig? Noch nicht ganz. Du musst ja noch bei Borian vorbei und ihm die frohe Botschaft überbringen.
Falls Borian sich als Feldarbeiter verdingt hat, stellst Du Dich am besten wieder vor der Mühle bei den Wagen hin und wartest bis er vorbeikommt. Das geht am schnellsten. ☺ Ansonsten findest Du ihn in seinem Haus an der Flussmündung. Rede mit ihm und er wird vor Freude fast umfallen. Eine Belohnung ist von ihm aber leider nicht zu erwarten, sorry. Nun ja, dafür hast Du ja bei der Meisterin in ihrer Schatzkammer kräftig abgeräumt, nicht wahr.
Wenn Du später wieder bei Borian vorbei gehst findest Du eine richtig glückliche Familie vor. Ist doch schön, wenn man sich an den Ergebnissen seiner Taten „laben" kann. Hmm… und wenn Borian den Hof gar nicht hat? Als Feldarbeiter geht Borian mit seiner Tochter zu Plinia in die Dorfschenke bei den Halblingen und Du kannst die drei dort noch einmal treffen. Rede ruhig ein wenig mit ihnen. Auch dann sind die drei richtig glücklich und zufrieden. Naja – sie wissen noch nicht so recht, was sie mit dem ganzen Gold, das Plinia eingesammelt hat anfangen sollen. Aber sonst…. ☺ Ende der Geschichte.

Die Befreiung der Minensklaven

Du erhältst diesen Auftrag im Rahmen der Quest „Borian der…" von Arria, die Du im Haus der Aufseher im Tal der Wasserfälle triffst.
Während des Gesprächs mit ihr erfährst Du, was es mit diesen „Meistern" auf sich hat. Vampire! Auch der Verbleib von Granni und seinen Leuten, wie den Resten von Tremors Mannschaft klärt sich durch dieses Gespräch auf. Diese beiden Informationen benötigst Du für die Quests „Die Sorgen eines Bürgermeisters" und „Der Kapitän und seine Mannschaft" weiter oben. Ausserdem klärt Dich Arria auch darüber auf, dass diese Vampire zwei Arten von Sklaven halten.
Einmal die armen Opfer ihrer nächtlichen Streifzüge, für die es keine Rettung, sondern nur noch eine kleine Chance auf Erlösung gibt. Die brauchen sie, um in den Minen zu schuften. Aber es gibt noch eine andere Art von Sklaven. Zu denen Arria offenbar gehört. Die anderen werden in der Mine festgehalten, wie Lämmer, die darauf warten geopfert zu werden. Wenn Du schon mit dem kleinen Jungen im Stall, Djirru heisst der Kleine, gesprochen hast, weisst Du auch schon von einem Fluchttunnel, der immer wieder einstürzt.
Du erklärst Dich bereit zu helfen und Arrias Leute zu befreien. Arria ist zwar sichtlich froh über Dein Hilfsangebot, macht Dir aber gleich klar, dass es da etliche Haken bei der Geschichte gibt.
Du hast zwar einen Schlüssel für den Vordereingang der Mine. Den hast Du ja gerade einem dieser Diener abgenommen. Aber falls Du die Mine von vorne betrittst, werden diese infamen Halunken von Dienern Dir zunächst einmal ihre Arbeitssklaven auf den Hals hetzen. Und solange Du mit denen beschäftigt bist, meucheln sie dann in aller Ruhe Arrias Leute.
An dieser Stelle des Gesprächs werden sich ziemlich sicher Deine Gefährten einmischen und Dich darauf hinweisen, dass sich in Deinem Besitz eine Heilige Waffe befindet, die schon einmal einer

gequälten Seele – denk mal an den Vorfahr von Bognar – zur Erlösung verholfen hat. Vielleicht kommst Du aber auch selber auf die Idee. Das hängt davon ab, wen Du dabei hast und wie Du mit Deinen Gefährten umgegangen bist. Je nachdem, wie Du Deine Zwergenbegleitung behandelt hast, wird sich Dein Zwerg als mehr oder weniger hilfreich hierbei erweisen.
Das macht Dich in den Augen von Arria zu einem fast göttlichen Wesen und sie fällt vor Dir auf die Knie. Nachdem Du ihr diese Flausen „ausgetrieben“ hast, wird sie wieder etwas vernünftiger und gibt Dir recht, dass damit natürlich auch der Weg durch die „Vordertür“ eine mögliche Variante sein dürfte. Dennoch wäre es ihr lieber, wenn Du den Fluchttunnel nutzen würdest, um die Sklaven zu befreien. Dazu musst Du ihn aber zunächst einmal frei machen und abstützen. Freundlicherweise hat der Chef der Holzfäller, Manor, schon einmal Stützbalken und Baumaterial in der Nähe des Tunnels versteckt.
Wie Du die Sache angehst bleibt Dir überlassen. Der Weg durch die Vordertür ist genauso möglich, wie die Reparatur des Fluchttunnels.
Egal wie Du es angehst, solltest Du beim Betreten der Mine die Heilige Axt in der Hand halten. Nur dann werden sich die armen geplagten Seelen der Arbeitssklaven in Deine Arme, oder wohl eher in Deine Axt stürzen, anstatt über Dich herzufallen. Jeder erlöste Arbeitssklave bringt Dir im Übrigen 50 Erfahrungspunkte. Wenn Du die Axt nicht in der Hand hältst und die armen Opfer einfach so erschlägst, werden es bei weitem nicht so viele Erfahrungspunkte sein.
Also dann – zunächst der Weg durch die Vordertür. Nachdem Du die beiden Wachen vor der Mine davon überzeugt hast, dass Du rein darfst, stehst Du in einem kleinen Vorraum. Nimm Deine Heilige Axt in die Hand und geh durch die Tür. Du wirst Dich kaum retten können vor lauter geplagten Seelen, die Dir in die Arme fallen. Aua – da schiesst doch jemand mit Bolzen oder waren es jetzt Pfeile. Lass Dich nicht aus der Ruhe bringen. Das sollen Deine Gefährten erledigen. Kümmere Dich erst einmal darum, dass die geplagten Arbeitssklaven ihre ewige Ruhe finden. Alle erlöst? Gut so! Falls jetzt noch einer der feindlichen Schützen steht, mach ihn nieder und dringe tiefer in die Mine vor. Der Weg ist einfach – immer der Nase nach. Du kommst nur links herum weiter. Den Diener vor einer Tür die rechts tiefer in die Mine führt, erledigst Du sozusagen im vorbeilaufen. Die Tür hinter ihm ist verschlossen und geht auch nicht auf. Ich sagte doch… links rum. ☺
Auf Deinem Weg durch die Mine kommst Du immer mal wieder an etwas hölzernem vorbei, das sich einschlagen lässt. Hau das Ding klein und sammel Holzpflöcke. Du wirst sie noch brauchen.
Dass es hier drin von den Dienern der Meister nur so wimmelt, ist ja wohl klar. Räume auf mit diesem Lumpenpack und vergiss bei Deinem „Durchmarsch“ nicht, alles was hier drin rumliegt einzusacken. Man weiss ja nie wozu man das Zeug noch braucht. Achte auch auf etwas verstecktere Nebenräume. Diese Diener sind einfach überall. Nach einer gewissen Zeit kommst Du an einer verschlossenen Gittertür rechter Hand vorbei. Davor ist ein Bodenhebel. Benutze das Ding und auf geht die Tür. Dahinter wartet noch ein Diener darauf, dass Du ihn erledigst. Du bist in den Quartieren von Arrias Leuten angekommen.
Wenn Du magst kannst Du Dich schon mal bei ihnen vorstellen. Ihr Anführer heisst Hassun. Rede mit ihm und sag ihm, dass Du ihn und seine Leute befreien willst. Das freut den Guten natürlich ausnehmend. Bloss… solange noch einer dieser Diener am Leben ist, traut er sich nicht seine Leute, durch die ganze Mine, nach draussen zu führen. Viel zu gefährlich. Von daher könntest Du auch erst später zu ihm gehen, wenn Du sicher bist, dass keiner der Diener mehr am Leben ist.
Na dann – weiter im Text. Zurück durch das Gittertor in die eigentliche Mine. Du bist von rechts gekommen. Also geht es links weiter. Nach etlichen weiteren Begegnungen mit den Dienern und einer kurzen Unterbrechung bei einer Folterkammer, falls Idal sich in Deiner Gruppe befindet, kommst Du im Zentrum der Mine an. Betritt den Raum und mach Dich über den letzten Diener her. Einer ihrer Anführer offenbar. Gerade als Du mit ihm fertig bist, wird Dir die Bedeutung des seltsamen leuchtenden Symbols in der Mitte des Raumes klar. Der Obermufti dieser Dienerbande erscheint und hält Dir einen Vortrag darüber, was er alles mit Dir anstellen wird. Zeige ihm was eine Harke ist und mach den Kerl fertig. Aber… so ein Mist… kurz bevor er endlich das Zeitliche segnet, verduftet die Type. Offenbar hat ihn seine Meisterin gerufen. Nur keine Sorge – Du kriegst den Kerl noch einmal zu sehen. Und dann bleibt er auch bis zum bitteren Ende. Versprochen.
Aber jetzt wo Du alle bösen Buben hier drin in die ewigen Jagdgründe geschickt hast, solltest Du Hassun und seinen Leuten davon berichten. Vorher noch kurz plündern was zu plündern ist und die Nase durch die zweite Tür in diesem Raum stecken. Sieh da, sieh da… das ist also die Tür, die Du am Anfang Deiner „Reise“ nicht aufgekriegt hast. Und was haben wir denn da bei der Leiche dieses

Anführers gefunden? Einen Schlüssel, so, so. Damit kriegst Du jetzt endlich auch die Tür zum Herrenhaus auf und kannst Dir die Meisterin dieser blutsaugenden Meister vorknöpfen.
Aber jetzt los – auf zu Hassun und Bericht erstattet. Zurück zu der Gittertür und hinein ins Quartier von Hassuns Leuten. Sprich ihn an. Falls Du doch noch irgendwo ein „kleines Dienerlein“ übersehen haben solltest, wirst Du das jetzt merken. Hassun will dann nämlich einfach nicht raus. Ansonsten ruft er seine Leute zusammen und schickt sie los. Ganz am Schluss dankt er Dir noch für Deine Hilfe und macht sich selber auch auf den Weg.
Und wie geht das jetzt mit dem Fluchttunnel? Bevor Du den Tunnel frei machen und abstützen kannst, musst Du zunächst einmal das notwendige Material holen. Ach ja – und eine Schaufel brauchst Du ja auch noch.
Schaufeln findest Du an zwei Orten draussen im Tal. Eine steht vor dem Vordereingang der Mine. Sie lehnt an dem Wagen mit den Säcken und der Kiste links vom Eingang. Die andere Schaufel lehnt an dem Fass rechts von den Stufen, die auf das Podest mit dem Kran führen.
Komisch, ich hab das Gebiet doch schon komplett abgegrast und da waren nirgends Schaufeln. Jetzt sind sie da, verlass Dich drauf. ☺
Wo Du das Baumaterial und die Stützbalken finden kannst, hast Du von Arria erfahren. Manor hat die Balken im Stall versteckt und das Baumaterial findest Du hinter dem Stall im oberen der drei Heuballen dort.
Jetzt hast Du alles. Fast… Du kannst den Tunnel nämlich nur bei Tag freischaufeln. Einmal ist es nachts einfach zu dunkel und zum anderen wimmelt das Tal dann nur so von den Dienern dieser Meister.
Alsdann – auf zum Eingang des verschütteten Tunnels. Wo der ist? Der Tunnel kommt unter einem abgestorbenen Baum oberhalb des Wasserfalls heraus. Du musst zunächst die Treppe neben dem Stall hochsteigen. Wenn Du oben bist geh nach links hinten. Fast bis zum Übergang in das dürre Tal. Von dort geht links ein kleiner Trampelpfad ab zur Oberkante des Wasserfalls und dem abgestorbenen Baum. Ganz nebenbei ist das auch ein sehr guter Aussichtspunkt. Du überblickst von dort fast das ganze Tal.
Aber jetzt zum Baum. Benutze den Baum und hangle Dich durch das Gespräch. Wenn Du bei Furi bzw. Foisur Deinem zwergischen Geleitschutz einen „Stein im Brett“ hast, wird die Arbeit von dem Zwerg erledigt. Ansonsten musst Du Dir selber die Hände dreckig machen. Erledigt? Na dann – rein in die Mine und mit Hassun geredet. Der lässt sich nicht lange bitten und schickt seine Leute durch den Tunnel, um ihnen am Schluss als letzter auf den Weg zu machen. Fertig.
Halt, halt! So ganz fertig bist Du hier drin noch nicht. Da sind zum einen noch die bedauernswerten Opfer der Vampire, die Du erlösen solltest. Und zum anderen, gibt es da noch eine ganze Menge richtig böse Jungs. Denen muss doch auch noch der Garaus gemacht werden. Ausserdem trägt der Chef der Diener hier noch etwas bei sich. Du brauchst seinen Schlüssel für das Herrenhaus.
Nimm Deine Heilige Axt in die Hand – sonst greifen Dich die armen Opfer an, anstatt sich erlösen zu lassen - und los geht’s.
Am schnellsten kommst Du durch die Mine, wenn Du nachdem Du den Wächter an der Gittertür erledigt hast, den Weg links herum nimmst. Du landest dann relativ rasch in dem zentralen Raum mit dem Anführer der Minendiener. Was dort dann passiert hast Du weiter oben ja schon gelesen. Wenn Du dort drin fertig bist – Schlüssel nicht vergessen – nimm die zweite Tür die aus dem Raum heraus führt und mach Dich auf den Weg diesmal alles rechts herum, bis Du nach etlichen Kämpfen mit den Dienern wieder bei der Gittertür angekommen bist. Jetzt kannst Du die Mine durch den Tunnel verlassen. Ende.
Naja – nicht so wirklich. Jetzt geht es erst richtig los. Alles weitere im Abschnitt „Borian der…“

Minotauren in Not

Diese Quest ist eigentlich zwei. ☺ Deshalb wirst Du dazu auch zwei Tagebucheinträge erhalten. Der zweite Eintrag heisst „Das Leid einer Königin“.
Die Idee hinter diesen beiden Aufträgen ist es, Dir die Möglichkeit zu geben, Dich im zweiten Teil einmal so richtig „strunzböse“ zu benehmen, ohne dass darunter die Hauptquest leidet. Deine Gesinnung wird allerdings schon darunter leiden, wenn Du Dich entschliesst den bösen Weg zu gehen. Ausserdem sind beim bösen Weg, die Schätze, die Du finden kannst nicht ganz so überragend und Du wirst vermutlich auch nicht ganz so viel Erfahrung sammeln können.

Natürlich kannst Du – vorausgesetzt Du hast entweder Bluffen, oder Diplomatie, oder Einschüchtern einigermassen gut geskillt – auch den guten Weg wählen und die verfeindeten… aber halt – von Anfang an bitte.
Du kommst zu dieser Quest, wenn Du das dürre Tal zum ersten Mal betrittst. Wo das dürre Tal liegt, willst Du wissen? Der Übergang in dieses Gebiet befindet sich in der nordwestlichen Ecke des Tals der stürzenden Wasser, auch bekannt als das Tal der Wasserfälle (siehe oben bei „Borian der…“).
Wenn Du das dürre Tal zum ersten Mal betrittst kannst Du kaum ein paar Schritte machen, da kommt ein Minotaurus auf Dich zu marschiert und erklärt Dir, dass Du Dich besser ganz schnell vom Acker machen solltest. Er wird von einem Kollegen „unterstützt“, der offenbar nicht ganz glücklich mit der Aufgabenverteilung zwischen den beiden ist. Worauf die beiden sich prompt in die Haare bekommen. Das ruft nun wieder den Chef der zwei auf den Plan. Und mit dem kannst Du Dich, im Anschluss an den Anschiss, den er seinen zwei Pappenheimern verpasst, dann recht vernünftig unterhalten.
Du erfährst von ihm zwar nicht besonders viel. Aber es scheint so, dass der Häuptling der Minotauren vor ein paar Monaten einem Volk von „Krabbelviechern“ erlaubt hat sich in einer Höhle tiefer in dem Tal niederzulassen. Und kürzlich, nach einem Fest der Minotauren, muss etwas passiert sein, was den Häuptling total „von der Rolle“ gebracht hat.
Und schon bietet sich die Möglichkeit für Dich Hilfe anzubieten, oder eben nicht. Falls Du die härtere Gangart wählst, wird der Minotaurus Dir trotzdem nochmal ablehnend antworten. Nun kannst Du versuchen ihn zu überreden oder zu bluffen, oder… ihn anzugreifen. Scheiterst Du beim überreden und beim bluffen, bleibt Dir nur noch die Möglichkeit anzugreifen. Alle Minotauren im Tal werden feindlich, aber auch alle Schätze für Dich zugänglich. Damit hast Du aber leider auch den Auftrag des Minotaurenhäuptlings versemmelt. Alsdann erledige den Minotaurenstamm und kämpf Dich durch das Tal bis zu Höhle. Was dort passiert steht dann weiter unten.
Falls Du erfolgreich bluffst oder überredest, darfst Du dann doch noch helfen. Gehen wir einmal davon aus, dass Du der Helfer in der Not bist – für den Moment.
In dem Fall gehst Du unbehelligt durch das Tal bis Du am oberen Ende auf den Häuptling triffst. Unterwegs solltest Du auf den zu diesem Zeitpunkt einzigen Gegenstand achten, der benutzbar ist. Ein Fass steht bei dem kleinen Lager gleich nach der ersten Brücke auf einer Kiste. Dort drin findest Du einen Pickel. Einpacken ist angesagt.
Oben angekommen erklärt Dir der Häuptling etwas genauer, was vorgefallen ist. Die Krabbelviecher sind Ameisen – ziemlich grosse Ameisen – und werden von einer Königin angeführt. Erinnert Dich das an etwas, oder besser, jemand? Genau, wenn Du Formicula die Verbannte im ersten Teil am Leben gelassen hast, wirst Du sie nun in einer neuen Rolle kennenlernen. Als Formicula die Erste, Königin des Volkes der Formiculaner. Viel Spass dabei. ☺ Falls Du Formiculas Dasein damals in der Kaserne im Dorf ein Ende bereitet hast, triffst Du einfach auf eine Ameisenkönigin mit ihrem Volk.
Und was soll das Ganze mit dieser Formicula dann überhaupt? Nun – wenn Du Formicula und nicht einer x-beliebigen Königin gegenüberstehst, wird es für Dich einfacher sie davon zu überzeugen, dass sie im Streit mit den Minotauren einlenken soll und Du kommst fast kampflos an sie heran. Andernfalls musst Du erst das halbe Volk meucheln, bevor die Königin einlenkt und sich bereit erklärt mit Dir zu reden. Und sehr einsichtig wird sich die Gute dann auch nicht gerade zeigen.
Aber nun zurück zur Geschichte des Minotaurenhäuptlings. Offenbar hat Formicula – gehen wir einmal im Folgenden davon aus, dass sie noch lebt ☺ – ihm versprochen, dass ihr Volk sich in die tiefen Höhlen zurückziehen wird und ihn und seine Minotauren im vorderen Teil schalten und walten lässt, wie es ihm beliebt.
Daran hat sie sich wohl auch gehalten. Nur ab und zu, wenn das Wasser tief im Berg knapp wurde, kamen ein paar ihrer Arbeiterinnen nach vorn und haben im Teil der Minotauren Wasser geholt. Das ist auch solange gut gegangen, bis der Stamm ein grosses Fest gefeiert hat, bei dem die Minotauren wohl auch in den Quellen im vorderen Teil gebadet haben.
Als der Häuptling danach wieder in die Höhle wollte, war nur noch der Vorraum zugänglich. Der Teil mit den Quellen jedoch nicht mehr. Die Ameisen hatten den Zugang versiegelt. Durch das Baden der Minotauren wurden die Quellen verunreinigt und dadurch starben offenbar eine ganze Menge junger Ameisen. Und Formicula unterstellt den Minotauren, dass sie die Verunreinigungen absichtlich vorgenommen haben, um ihre „Kinder“ zu vergiften.
Sämtliche Versuche des Häuptlings, mit Formicula zu reden scheiterten kläglich. So konnte er ihr auch nicht erklären, dass der Schamane des Stammes die Quellen nach so einem Fest immer wieder reinigt.
Schliesslich sind die Quellen für den Stamm der Minotauren überlebenswichtig. Ausser diesen Quellen in der Höhle gibt es offenbar hier nirgends sonst eine Wasserstelle, die das ganze Jahr über

Wasser führt. Die Minotauren werden verdursten, wenn sie keine Möglichkeit erhalten ihr Wasser in der Höhle zu holen.
Dein Auftrag ist es nun zu versuchen mit Formicula zu reden und herauszufinden, was überhaupt los ist. Und – falls immer möglich – durchzusetzen, dass die Ameisen die Versiegelung aufheben und den Minotauren den Zugang zum Wasser wieder ermöglichen.
Den Auftrag kannst Du nicht ablehnen. Schliesslich hast Du Dich ja bereits zu Beginn anerboten zu helfen. Und im Moment kannst Du Dich auch nicht zur bösen Seite wenden und die Minotauren angreifen. Die Chance hattest Du ja schon. Aber keine Sorge, Du kriegst nochmal eine Chance, den armen Minotauren an den Kragen zu gehen, wenn Du willst.
Auf in die Höhle und sich umgeschaut. Du brauchst nicht lange zu suchen und Du stehst vor dem versperrten Durchgang in der Höhle. Und bevor Du richtig weisst wie Dir geschieht wirst Du von Worten in Deinem Kopf überrascht. Formicula hält Dich für den Häuptling. Sie merkt rasch, dass sie sich geirrt hat und lässt Dich wissen, dass Du gefälligst verschwinden sollst. Selbst wenn Du den bösen Weg gegangen bist und die Minotauren zu diesem Zeitpunkt bereits Geschichte sind, wird sie Dir kein Wort glauben. Keine Chance – auf die einfache Tour kommst Du hier nicht zum Ziel.
Dein zwergischer Geleitschutz findet es übrigens überhaupt nicht witzig, dass sich da jemand in seinem Kopf breit macht und verkündet lautstark seinen Unmut, was zu einer weiteren kleinen Kabbelei zwischen Deinen Gefährten führt. Schliesslich kommt dabei heraus, dass es wohl durchaus eine Möglichkeit gibt tiefer in die Höhlen einzudringen. Links von dem versperrten Durchgang scheint das Gestein der Höhle eher weich und brüchig zu sein.
Also, dann geh Dir das mal anschauen. Benutze das besagte Wandstück. Falls Du noch einen Minenhammer aus der Binge, eine der Schaufeln aus dem Tal der stürzenden Wasser oder den Pickel aus dem Fass gerade eben, in Deinem Gepäck hast, ist die Angelegenheit ein Kinderspiel. Wenn nicht, kommst Du hier nicht weiter. Du musst Dir das entsprechende Grabwerkzeug erst einmal besorgen. Deswegen auch der Pickel in dem Fass auf dem Weg nach oben. ☺
Du hast das Werkzeug? Dann mach Dich daran die Wand zu durchbrechen. Einfach angreifen das Wandstück – natürlich mit dem entsprechend Werkzeug in der Hand.
Es dauert nicht allzu lange und Du bist durch. Ein paar Arbeiterinnen wuseln hier drin herum und wenn Du gut im Schleichen bist, kannst Du sie umgehen, falls nicht Deine Gefährten sie bereits angreifen.
Spätestens wenn Du den Teil der Höhle mit den Quellen fast durchquert hast, kommen dann die etwas härteren Ameisen – Kämpfer und Krieger – auf Dich zu. Hau sie zu Klump und geh weiter. Du hast diesen Bereich der Höhle noch nicht richtig verlassen, als Formicula Dich erneut anspricht. Falls es nicht Formicula ist, sondern einfach nur eine Königin, wird sie Dich erneut bedrohen und Du darfst Dich weiter durch die Höhle metzeln.
Ein paar Abzweigungen weiter wird aber dann selbst diese Königin einsehen, dass gegen Dich kein Kraut gewachsen ist und Dir gestatten Dich ihr zu nähern.
Formicula hingegen wird Dich gleich erkennen und klein bei geben. Du kannst nun gefahrlos in die Höhle vordringen, bis Du endlich vor Formicula stehst.
Hör Dir ihre Seite der Geschichte an. Sie glaubt, dass die Minotauren die Quellen nicht einfach so durch ihr Fest verschmutzt haben, sondern dies mit Absicht taten, um die „Kinder“ des Volkes zu vergiften. Du erhältst mehrmals in diesem Gespräch die Möglichkeit Formicula zu überzeugen, dass sie im Unrecht ist. Entweder durch bluffen, überreden oder einschüchtern. Jedes Mal kannst Du Dich aber auch für die harte Tour entscheiden und das Ameisenproblem der Minotauren endgültig erledigen. Damit kannst ein paar Erfahrungspunkte durch das abschlachten der Ameisen sammeln. Nicht wirklich sehr viel, aber Formicula selber ist schon ein harter Brocken und entsprechend hoch sind auch die Punkte, die Du erhalten kannst, wenn Du sie erledigst. Nicht ganz so hoch, wie die Erfahrung, die Du sammeln kannst, wenn Du sie überzeugst, dass es besser ist zu kooperieren. Aber wen interessiert das schon? Oder? Du nimmst dabei allerdings in Kauf, dass sich Deine Gesinnung in Richtung böse verändert.
Oder aber Du lässt Dich von Formicula dazu überreden, die Minotauren zu beseitigen. Dann musst Du aber nachher nochmal zu Ihr zurück, um „Vollzug“ zu melden. Wenn es Dir denn Spass macht, kannst Du Dich dann dafür entscheiden, auch den Ameisen den Garaus zu machen und endgültig für Frieden und Ruhe im dürren Tal zu sorgen. Mit den, bereits bekannten, Konsequenzen selbstredend.
Eine weitere Variante gefällig? Du hast Dich draussen anders entschieden und die Minotauren – erst einmal – am Leben gelassen. Dafür aber den Auftrag angenommen, die Ameisen zu killen. Dann wirst Du jetzt diesen Auftrag erfüllen müssen. Darum kommst Du nicht herum. Auf sie!

Egal wie Du das Problem mit den Ameisen auch löst, wenn Du fertig bist, kannst Du die Höhle erst einmal ausräumen. Du findest bei Formicula recht ansprechende Beute und wenn Du Dich von ihr aus auf den Rückweg machst, kommst Du an einer Truhe vorbei. In der ist einer der Gegenstände, die zum Set eines Verrückten gehören. Kurz vor dem Ausgang, dort wo Du vorher vor dem versperrten Durchgang gestanden bist, lehnt an den Kisten mit dem Fleisch drauf ein Beutel. Dort findest Du einen weiteren Set-Gegenstand. Er gehört zum Set von Ilum Lura.
Raus aus der Höhle und zurück zum Häuptling. Den gibt es nicht mehr? Nun denn – dann bist Du hier endgültig fertig. Vergiss aber nicht auf dem Rückweg die Kisten und Truhen der Minotauren zu plündern. In dem Lager kurz nach der ersten Brücke steht übrigens eine kleine Kiste. Schau mal rein in das Ding. Du findest dort noch einen der Gegenstände aus dem Set eines Verrückten.
Du hast die Minotauren fürs Erste am Leben gelassen? Schön, schön. Falls Du den Auftrag Formiculas, die Minotauren umzubringen, angenommen hast, kannst Du Dich jetzt immer noch entscheiden, ob Du das tatsächlich tun willst. Wenn Du Dich dafür entscheidest sie am Leben zu lassen, kriegst Du vom Häuptling im Gegenzug den Auftrag die Ameisen aus dem Weg zu räumen. Konsequenzen siehe ein paar Zeilen weiter oben. Zurück in die Höhle, mit Formicula reden und aufräumen da drin.
Du hast Formicula erledigt oder davon überzeugt, dass es viel vernünftiger wäre sich mit den Minotauren auszusöhnen.
In dem Fall gehst Du jetzt zum Häuptling und erklärst ihm entweder, dass Du das Ameisenproblem auf eine sehr endgültige Art und Weise gelöst hast, oder dass Du Erfolg hattest und einer friedlichen Koexistenz zwischen Ameisen und Minotauren nichts mehr im Wege steht. Zum Dank lässt Dich der Gute alle seine Schätze plündern und erklärt Dir gleich auch noch, dass sein Schamane ein gar nicht übler Heiler ist und ausserdem auch noch einen kleinen Laden betreibt. Na prima.
Jetzt weisst Du auch was Dir entgeht, falls Du Dich doch noch dafür entscheidest, die Minotauren über den Jordan zu befördern. Diese Möglichkeit steht Dir nämlich jetzt ebenfalls offen.

Spinnen und immer wieder Spinnen

Diesen kleinen Auftrag erhältst Du von Mora Stubenblüte, der Mutter der kleinen Irris, die Du an der Wegkreuzung „gerettet“ hast. Wo wohnen die Stubenblütes? Wenn Du das Dorf betrittst halte Dich bei den Marktständen links. Das Haus ist das erste Haus an der steinigen Hecke auf dieser Seite des Dorfes.
Die gute Mora hat seit einiger Zeit Probleme mit Spinnen in ihrem Keller. Die Biester sind zwar recht klein, dafür aber auch recht giftig und – vor allem – es kommen immer wieder neue zum Vorschein. Da kann Mora noch so viele dieser Viecher tot schlagen.
Also dann – auf in den Keller. Geh die Treppe runter und durch die Tür. Danach nach links, falls Du noch dazu kommst. Meistens fallen diese Mistviecher schon im Vorraum über Deine Gruppe her. Hau das Krabbelzeug kaputt und schau Dich etwas genauer im Keller um.
In dem Raum, aus dem die Spinnen gekommen sind, siehst Du ein Loch im Boden. Untersuche das Loch, um zu erfahren, dass diese Mistviecher wohl genau da heraus kommen. Und nun?
Tja – irgendwie musst Du das Loch dicht machen. Sonst kommen die Spinnen nach einer gewissen Zeit wieder hervorgekrochen und der „Spuk“ geht von vorne los.
Machen wir es kurz. Alles was Du brauchst, um das Loch zu schliessen, findet sich hier im Haus. Wenn Du Dich schon einmal im Haus umgeschaut hast, solltest Du an sich die drei notwendigen Gegenstände bereits gefunden haben. Hast Du nicht? Na dann… Du brauchst eine Fackel, ein paar alte Lumpen und Vitriol.
Die Fackel findest Du rechts neben der Treppe ins Obergeschoss im Bereich hinten neben der Küche. Das Vitriol befindet sich bei der Werkbank links kurz bevor es die Kellertreppe hinunter geht. Und die Lumpen liegen in dem kleinen Vorraum, den Du gerade eben auf der Suche nach den Spinnen betreten hast. Wenn Du die Treppe runter kommst und durch die Tür gehst, liegen sie rechts hinten in einer Ecke.
Wenn Du mit den Gegenständen im Gepäck erneut vor das Loch trittst und es untersuchst, wirst Du in einem Gespräch ein paar Auswahlmöglichkeiten erhalten, was Du mit diesen Gegenständen und dem Loch anstellen kannst. Das Gespräch ist kurz und sehr einfach gehalten. Tränke die Lumpen mit dem Vitriol, stecke das Bündel in das Loch und halte die Fackel dran….. BUMM. Das Loch ist zu.

Auf nach oben zu Mora und von Deinem Erfolg berichtet. Und die Belohnung? Die kennst Du schon von vorher, als Du mit Mora und Hans über die „Rettung“ ihrer kleinen Tochter gesprochen hast. So sind sie halt die Halblinge. Freundlich, unheimlich dankbar und so was von freigebig. ☺

Bippos Wagen

Bippos Wagen ist in dem Gebiet mit der Wegkreuzung in den Graben gerutscht und droht in den Fluss zu stürzen. Also folge dem Weg am Fluss entlang nach Süden bis Du auf einen Halbling stösst, der ziemlich hilflos um seinen abgerutschten Wagen herumrennt. Sobald er Dich entdeckt, kommt er auf Dich zu und bittet Dich um Hilfe.
Zunächst die schnelle Variante. Lehne die Hilfe ab und im selben Moment beginnt der Wagen weiter abzurutschen und stürzt mitsamt der Ladung in den Fluss. Ende der Angelegenheit. Bippo wird sich noch ein wenig über die bösen Mächte des Schicksals auslassen, sich aber dann davon machen, um sein Pony zu suchen. Das ist wohl bei der Geschichte auch noch durchgegangen. Ist zwar nicht gerade die netteste Variante so ein Problem zu lösen, aber durchaus effizient und vor allem schnell. ☺ Allerdings entgeht Dir dadurch die Möglichkeit bei Murgo dem Torwächter „gutes Wetter“ zu machen. Siehe weiter oben im Abschnitt „Zutritt zum Halblingsdorf erhalten“.
Bei der etwas langsameren Lösung versprichst Du zunächst Hilfe zu leisten. Danach hängt der weitere Ablauf des Gesprächs mit Bippo davon ab, ob Ogru sich in Deiner Gruppe befindet, oder nicht. Ob nun mit oder ohne Ogru läuft die Geschichte in beiden Fällen aber ähnlich ab.
Du hast jeweils zwei Möglichkeiten, um dem Problem zu Leibe zu rücken. Ohne Ogru hast Du die Wahl den Wagen zunächst abzuladen und ihn dann aus dem Graben zu ziehen, oder ihn einfach so mit vereinten Kräften hoch zu hieven. Wählst Du die „Kraftvariante“, werden dabei zwei Säcke in den Fluss fallen. Ansonsten rettest Du die ganze Ladung, was Dir ein paar Erfahrungspunkte mehr einbringt.
Ist Ogru in Deiner Gruppe wird er sich schnell bereit erklären den Wagen aus dem Graben zu holen. Klar doch – ist ja für so einen mächtigen Oger ein Klacks. Falls Du Ogru einfach machen lässt, stürzen auch hier bei der reinen „Kraftaktion“ wieder die oberen beiden Säcke in den Fluss. Wenn Du auf die Idee kommst, dass die beiden obersten Säcke schon ziemlich ungesichert auf dem Wagen liegen und sie zuerst ablädst, wird wie oben die ganze Ladung gerettet und Du sahnst auch ein paar Punkte mehr an Erfahrung ab.
Nach vollbrachter Arbeit, bedankt sich Bippo bei Dir und lädt Dich zu sich nachhause zum Essen ein. Danach macht er sich auf den Weg. Zunächst mal ohne den Wagen. Sein Pony – Du erinnerst Dich. Durch Deine Hilfsbereitschaft wird es nun auch etwas einfacher Murgo, den Torwächter, von Deinen guten Absichten zu überzeugen. Siehe oben im Abschnitt „Zutritt zum Halblingsdorf erhalten“.
Vergiss nicht bei Bippo zuhause vorbeizuschauen, wenn Du das Dorf betreten kannst. Du kannst das auch machen, wenn Du ihm nicht geholfen hast. Die Reaktion von ihm und seiner Frau auf Dein Erscheinen wird dann zwar etwas kühler ausfallen, aber Du wirst trotzdem zum Essen eingeladen. Ob Du die Einladung annimmst, oder nicht, steht Dir frei. In jedem Fall bietet Dir Bippo an wieder zu kommen und Dir erneut den Bauch vollzuschlagen. Dummerweise sind die zwei jedes Mal, wenn Du sie besuchst gerade nicht beim Essen. Aber die Alternative, die Bippo anbietet ist auch nicht von der Hand zu weisen. Du sollst Dich einfach in der Küche mit etwas Essbarem versorgen. Tu das ruhig. In der Küche wird immer wieder der Vorrat aufgefüllt. Du findest auf einem Tisch Fleisch und auf einem anderen Brot. Und unter der kleinen Empore neben der Küche liegt auch immer wieder ein Sack mit Mehl oder Reis.
Wie gesagt – diese Gegenstände werden immer wieder ersetzt. Du kannst Dich also bei Bippo kostenlos mit Esswaren, die Du zum Rasten brauchst, versorgen.

Noch ein Rattenproblem

Nachdem Du die Quest „Die Rattenplage“ entweder abgelehnt oder erledigt hast, triffst Du Hermann Brangels, den Müller der Höfe, in seiner Mühle an. Sprich mit ihm und er erzählt Dir von seinen Problemen mit den kleinen Plagegeistern. Nein, nein – er meint nicht diejenigen, die sich in der kleinen Höhle an der Wegkreuzung niedergelassen haben. Er „kämpft“ mit der kleineren Variante vom Typ normale Ratte.

Hermann ist nicht sonderlich begeistert von Deinem Angebot sich um diese Ratten zu kümmern. Schliesslich macht das schon Martian. Aber er kann Dich natürlich nicht daran hindern, Dir trotzdem ein paar Gedanken zu machen, wie diesen Ratten zu Leibe gerückt werden könnte.
Obwohl – so ganz einfach wird das nicht. Zunächst kannst Du nämlich gar nichts erreichen. Du musst zuallererst einmal alle sieben Quests, die im Abschnitt „Die kleine Höhle bei der Wegkreuzung“ beschrieben werden erledigen. Erst wenn Du im Quest „Höhlenüberwachung“ das Notizbuch der Gnomenhexe gefunden hast, kannst Du Hermanns Problem in Angriff nehmen. In diesem Buch findest Du die Zeichnung einer Maschine. Zeig diese Zeichnung Grondar dem Magier auf dem Totengrund und er wird Dir erklären, dass es sich dabei um die Konstruktionspläne eines gnomischen Geräts handelt, das Ratten vertreiben soll. Aha! Jetzt musst Du nur noch jemand finden, der sowas bauen kann.
Um es nicht gar zu schwer zu machen, findet sich dieser jemand bei den Händlern, die auf dem Markt im Dorf der Halblinge ihre Waren feilbieten. Sprich irgendeinen von den Händlern an. Es steht ja eh immer nur einer von ihnen dort☺. Und einen Tag später kannst Du das Gerät für 500 Goldmünzen bei ihnen abholen.
Wenn Du den Rattenschrecker bei Hermann ablieferst, zeigt sich der nicht gerade sonderlich überzeugt von der Wirksamkeit des Gerätes. Aber er will es zumindest ausprobieren. Mehr ist aus dem Guten nicht herauszuholen, sorry. Der Auftrag ist damit erledigt. Immerhin kriegst Du dafür noch 500 Erfahrungspunkte, aber damit hat es sich dann wirklich.
Ein kleines Bonbon gibt es beim Müller aber dennoch. Du findest dort in einem alten Sack neben dem Schrank in der Ecke einen der Set-Items von Pim dem Halbling.

Eine Schleuder aus Frauenhaar

Diese Quest ist an sich eine der einfachsten hier bei den Halblingen. Aber es geht sehr lange bis Du sie endlich lösen kannst.
Du erhältst den Auftrag von Hiulda Dottir, der Mutter des ertrunkenen kleinen Jemmy. Hiulda wohnt auf den Höfen. Ihr Haus steht auf dem Hügel neben der Mühle. Nachdem Du die Höfe betreten hast, geh links über die Brücke, an der Mühle vorbei und dann rechts den Weg hoch zu dem Haus.
Du erfährst von Hiulda, dass der unruhige Geist ihres vor Jahren ertrunkenen Jungen jedes Jahr, kurz bevor der Wettbewerb der Halblinge im Scharfschiessen stattfindet, Nacht für Nacht seine Eltern heimsucht und nach seiner Schleuder verlangt.
Wahrscheinlich hast Du die Schleuder schon, wenn Du Hiulda zum ersten Mal triffst. Falls nicht, findest Du sie bei der Erledigung des Quests „Buppa und ein „grosser böser“ Mann“. Die Schleuder ist im Gepäck der Frauenleiche im rechten hinteren Teil der kleinen Höhle an der Wegkreuzung, wo Du den Troll töten musst, um an die Puppe des kleinen Halblingsmädchens zu kommen. Näheres dazu weiter oben unter „Buppa und ein „grosser böser“ Mann“.
Wenn Du die Schleuder hast, bittet Dich Hiulda sie dem Geist ihres Jungen zu geben, wenn er des Nachts wieder vor der Kellertür sein Unwesen treibt. Dieses „Theater“ findet regelmässig nach Mitternacht statt. Du musst also warten bis nach Mitternacht, um die Schleuder dem kleinen Jemmy zu bringen.
Am besten verlässt Du also jetzt das Haus und rastest draussen so lange, bis es Zeit für den kleinen „Quälgeist“ ist. Wenn Du nach Mitternacht das Haus der Dottirs betrittst, startet eine kurze Cutscene und Du gibst dem kleinen Jemmy seine Schleuder. Von wegen! So einfach macht es Dir dieser kleine Lausebengel nicht. Er will die Schleuder nicht nehmen. Er sagt nur immer wieder: „Bring sie mir!“ Tja – bloss wohin ist die Frage. Dorthin wo er, oder eher seine sterblichen Überreste, sich heute befinden. Genau – auf dem Friedhof. Also dann auf zum Totengrund und das Grab gesucht. Einziges Problem – ziemlich sicher ist der Totengrund zu diesem Zeitpunkt für Dich noch nicht zugänglich. Du musst warten, bis Du vom Bürgermeister einen besonderen „Schlüssel“ erhältst, bevor Du auf den Friedhof kannst. Und das wird erst der Fall sein, wenn Du alle seine Aufträge erledigt hast.
Sobald das der Fall ist, kannst Du mit der Schleuder zu Jemmys Grab auf dem Friedhof. Benutze den Grabstein von Jemmys Grab und gib ihm die Schleuder. Damit ist Dein Auftrag endlich erledigt.
Wenn Du magst kannst Du auch nochmal bei den Eltern des Jungen vorbei, aber die haben nichts für Dich ausser ein paar dankbaren Worten. Manchmal ist es halt im Leben so. Man macht etwas einfach nur weil es gemacht werden muss und nicht weil man eine Belohnung erwartet. ☺

Die kleine Höhle bei der Wegkreuzung

Spätestens nachdem Du bei den Stubenblütes warst und sie Dir dafür gedankt haben, dass Du ihre Tochter nachhause gebracht hast, beginnt der Countdown für eine Reihe von kleinen Aufgaben im Zusammenhang mit dieser Höhle zu laufen.
Jedes Mal wenn Du zukünftig die Wegkreuzung betrittst, wird geprüft wie viel Zeit vergangen ist und in Abhängigkeit davon wird Dir dort jemand begegnen. In der Regel müssen nach der letzten Begegnung ein bis zwei Tage vergangen sein, bis an der Wegkreuzung wieder etwas passiert.
Dazu musst Du aber die Wegkreuzung auch benutzen. Wenn Du immer drum rum läufst passiert nichts.
Und was passiert jetzt da im Einzelnen? Insgesamt kannst Du dort, nachdem Du das kleine Mädchen nachhause gebracht hast, sieben weitere kleine Quests „abstauben“. Jede davon bringt Dir Erfahrung und bei einigen kannst Du auch ein paar ganz brauchbare Gegenstände erhalten.
Du kannst auch ablehnen, wenn Dir etwas einfach zu blöd ist. Dann läuft ab dem Zeitpunkt Deiner Ablehnung der Zähler für die nächste Begegnung. Andernfalls beginnt der Zähler weiter zu laufen, sobald Du den jeweiligen Auftrag abgeschlossen hast. Aber nun zu den einzelnen Aufgaben, die Dich dort erwarten.

Die Rattenplage

Wenn Du die Wegkreuzung betrittst, nachdem Du bei den Stubenblütes warst und damit die Quest „Buppa und ein „grosser böser“ Mann“ abgeschlossen hast, rennt dort Martian, der Feldhüter, auf Dich zu. Er hat ein Problem mit ein paar Ratten, die offenbar seit neuestem ihr „Hauptquartier“ in der kleinen Höhle hinter der Wegkreuzung aufgeschlagen haben. Es sind offenbar nicht einfach ein paar Ratten, sondern da hat sich ein ganzer Clan eingenistet.
Schnelle Variante gefällig? Einfach ablehnen und Martian die Sache allein erledigen lassen. Der Quest wird als erledigt „abgebucht“ und nach ein oder zwei Tagen wird der nächste Quest aktiviert.
Wenn Du Dich entscheidest Martian zu helfen, hast Du drei Möglichkeiten, wie Du das tust. Bei der ersten Variante sagst Du einfach zu und gehst mit Martian in die Höhle. Oder Du sagst zu, lässt Martian aber an der Kreuzung auf Dich warten. Nummer drei ist ein wenig komplexer. Hier sagst Du zwar zu, machst Deine Zusage aber von einer Entlohnung abhängig. In dem Fall sollte Dein Charisma wenigstens auf 12 stehen. Bei Erfolg gesteht Dir Martian die Hälfte seiner Prämie zu und Du hast noch die Möglichkeit einen Überredenwurf zu bestehen, um Deinen Anteil noch etwas in die Höhe zu treiben, falls Du das möchtest. Du kannst Dich aber auch einfach mit der halben Prämie zufrieden geben und gleich mit Martian zur Höhle gehen.
Bei einem Misserfolg beim Charisma oder/und beim Überreden, steht es Dir frei ob Du Martian trotzdem hilfst, oder ihn die Ratten allein erledigen lässt. Falls Du ihm nicht hilfst, wird der Quest wie oben bereits geschildert, als erledigt abgehakt und der Countdown für die nächst Quest beginnt. Andernfalls wird es jetzt Zeit sich zur Höhle zu begeben und den Ratten zu Leibe zu rücken.
In der Höhle sind nun wirklich eine ganze Menge dieser Biester. Sozusagen eine ganze Familie. Mach den Viechern den Garaus und vergiss nicht Dich danach etwas genauer in der Höhle umzusehen. Diesmal ist leider kaum etwas zu holen. Aber in der kleinen Schlosskiste hinten rechts in der Höhle ist wenigstens etwas Kleines zu finden.
Also dann raus hier. Sobald Du draussen bist, spricht Dich Martian an. Falls Du ihn nicht mitgenommen hast, kommt er für dieses Gespräch angerannt.
Je nachdem ob Du Martian einen Teil seiner Prämie abgeluchst hast, oder nicht verläuft dieses Gespräch unterschiedlich. Entweder er schickt Dich zum Müller bei den Höfen, wo Du Deinen Anteil abholen kannst, oder er schenkt Dir das Amulett seiner Grossmutter (Amulett der natürlichen Rüstungsklasse +3). Hier hat sich Deine „Gier“ also nicht unbedingt gelohnt.

Seltsame Geräusche und eine verschreckte Magd

Kaum hast Du die Wegkreuzung betreten, kommt Dir Marita, eine junge Magd entgegen gerannt. Sie sollte hinten bei der Höhle Kräuter für ihren Bauern sammeln und wurde dabei von komischen Geräuschen erschreckt, die aus der Höhle kamen.
Wie alle diese Quests kannst Du auch hier einfach ablehnen und fertig ist die Laube. Nach ein paar Tagen wird dann die nächste Aufgabe aktiv. Und das war‘s.

Aber Du bist ja nicht so, oder? Mach Dich auf zu der Höhle und schau mal, was sich jetzt schon wieder dort drin ein Lager eingerichtet hat. Diesmal sind ein paar Spinnen mit ihrer Chefin die Übeltäter. Die „Damen“ haben sich hinter ein paar Netzen verschanzt. Um an sie heranzukommen, musst Du zunächst einmal diese Netze zerstören. Aber aufgepasst – manchmal wohnt dort eine der etwas kleineren Verwandten dieser Riesenviecher und fällt Dich an. Egal! Mach ein Ende mit diesen krabbelnden Achtbeinern und sorge für Ruhe.
Schau Dich ruhig in der Höhle um, bevor Du wieder nach draussen gehst. Viel gibt es diesmal nicht zu holen. Nur bei einer Leiche im hinteren linken Teil findest Du ein paar Tränke. Aber sonst ist hier für diesmal wirklich nichts zu holen.
Aber jetzt raus hier. Um die Quest endgültig abzuschliessen, musst Du nun nochmal mit Marita der Magd reden. Wenn sie nicht draussen an der Kreuzung auf Dich wartet, steht sie vor dem Haus ihres Bauern drüben bei den Höfen. Geh in dem Fall zum Übergang ins Gebiet der Höfe und dann gleich links über die Brücke. Das Haus, vor dem Marita wartet, ist das erste auf der linken Seite.
Ausser einem Lächeln und überschäumender Bewunderung ist bei Marita jetzt allerdings noch nichts zu holen, sorry. Aber mit Abschluss dieses Gesprächs wird die nächste Quest aktiviert.

Noch mehr seltsame Geräusche

Schon wieder kommt Dir die junge Magd Marita entgegen gelaufen. Und – ja – schon wieder hat das Mädchen Geräusche aus der Höhle gehört.
Machen wir es kurz. Wenn Du nicht ablehnst, wirst Du in der Höhle auf eine Ansammlung von Käfern treffen. Umbringen das Krabbelviehzeug und raus aus der Höhle. Ja, raus – diesmal gibt es in der Höhle gleich überhaupt nichts zu holen, sorry. Aber kaum bist Du draussen, kommt Marita auf Dich zu und spricht Dich an. Artig bedankt sich die junge Magd und macht sich doch tatsächlich Gedanken, wie sie Dir ihre Dankbarkeit sonst noch zeigen kann, wo sie doch nichts hat ausser einem alten Mantel. Und den braucht sie doch. Umso mehr, als sie in dem Ding auch in der beissenden Kälte eines harten Winters noch nie gefroren hat. Naaa? Hellhörig geworden? Sicher doch, oder. Aber Du bist ja so ein Guter, oder vielleicht doch nicht.
Verzichte darauf Dich noch weiter mit Marita zu unterhalten und die Geschichte ist zu Ende. Es sei denn Du willst wissen, was das für ein Mantel ist. Dann kannst Du Marita 100 Goldstücke für den alten Fetzen anbieten. Sie meint zunächst Du willst sie veräppeln. Das kannst Du dann auch zugeben, falls Du Deine Neugier besiegen kannst. Andernfalls... gibst Du ihr die 100 Gold und staubst einen Winterumhang ab. Manchmal lohnt sich Gier halt doch. Auch wenn es nur Neugier ist. ☺ Auf zu neuen Taten und in ein paar Tagen zurück zur Kreuzung und der nächsten Queste.

Nur so zur Übung

Diesmal kommt der Questgeber aus Deinen eigenen Reihen. Deinen Zwergengeleitschutz juckt es in den Fäusten und er/sie schlägt vor, sich doch wieder einmal in der Höhle umzusehen. Einfach der Übung halber. Je nachdem wen Du von Deinen Gefährten gerade dabei hast, entwickelt sich nun eine kleine Kabbelei unter Deinen Begleitern. Schliesslich beendest Du das Ganze entweder indem Du die Idee „zu trainieren“ verwirfst, oder Dich mit Deinen Leuten zur Höhle aufmachst.
Es erwarten Dich ein paar Erdelementare. Erkläre den Jungs, warum sie hier überflüssig sind. Wenn Du die Bande erledigt hast, solltest Du Dich diesmal wieder etwas genauer umschauen. Schräg gegenüber dem Eingang liegt eine Leiche. Dort finden sich ein paar Kleinigkeiten und eine zufällig generierte Waffe. Nichts sehr aussergewöhnliches, aber – hoffentlich – durchaus brauchbar.
Draussen vor der Höhle beginnen Deine Gefährten noch eine kurze Diskussion über Sinn oder Unsinn dieser Übung. Beende das Gespräch und der Countdown für die nächste Quest beginnt.

Der verrückte Baumhirte

Diesmal kommst Du kaum dazu, das Gespräch richtig zu erkennen. Kaum bist Du auf der Kreuzung kommt ein – nicht nur etwas – irregeleiteter Baumhirte auf Dich zu gerannt und greift an. Wehr Dich und befreie diese schöne Welt von dem durchgeknallten Ungeheuer.
Sobald das erledigt ist, startet ein Gespräch zwischen Deinen Gefährten. Misch Dich ein und entscheide Dich, ob Du den Vorschlägen folgen willst und die Höhle mal wieder einer genaueren Untersuchung unterzogen wird, oder nicht.
In der Höhle sind doch tatsächlich zwei weitere Baumhirten und sie haben sich Verstärkung mitgebracht. Ein Modernder Schlurfer wird sich Dir dort auch noch in den Weg stellen. Nun denn –

Du weisst was zu tun ist. Niedermachen dieses Grünzeug. Erledigt? Dann schau Dich um. Viel ist diesmal leider auch nicht zu holen. Hinten rechts in der Höhle liegt eines der bedauernswerten Opfer dieses Grünzeugs und hat ein bisschen Kleinzeug und etwas zu essen in den Taschen. Einpacken und raus hier. Die vorletzte Quest wird nun aktiviert.

Gorns neue Kleider

Diesmal ist es ein halbnackter Mann, der Dir aus einer Spalte zwischen den Felsen an der Kreuzung entgegen kommt. Es ist Gorn, der Freund von Marita. Du erinnerst Dich? Genau, die junge Magd mit den Geräuschen. Gorn war auf dem Weg zu einem Rendezvous mit seiner Marita und wollte sich in der Höhle für seine Angebetete „schick machen".
In der Höhle halten sich wohl seit neuestem ein paar unangenehme Zeitgenossen auf. Jedenfalls haben sie sich einen Spass daraus gemacht Gorn seine Kleider wegzunehmen und ihn halbnackt aus der Höhle gejagt. Bei dieser Quest hast Du die Möglichkeit ein paar Gesinnungspunkte in Richtung Gut zu sammeln, wenn Du Gorn gleich zu Beginn des Gesprächs etwas zum anziehen gibst. In jedem Fall kriegt Gorn früher oder später neue Klamotten von Dir. Du kannst ihn ja nicht so in der Gegend herum laufen lassen.
Sobald er die neuen Kleider hat, zeigt sich Gorn mehr als erfreut und verzichtet darauf, dass Du ihm seine alten Kleider aus der Höhle holst. Deine alten abgetragenen Sachen, sind für jemand wie Gorn geradezu Festtagskleider, weisst Du. Gorn macht sich vom Acker und marschiert zu seiner geliebten Marita.
Dann wäre ja alles wieder in Ordnung, oder? Nun ja – während des Gesprächs mit ihm, hat Gorn Dir erzählt, dass ihm in der Höhle auch noch ein Paar Handschuhe abhanden gekommen sind. Er hat sie wohl von einer gewissen Lilia, einer Halblingsdame…
Moment! Du kennst doch eine Lilia und die hat Gorn also… so, so… vielleicht würde es sich ja lohnen doch in der Höhle vorbei zu schauen, oder?
Drinnen angekommen sprechen Dich zwei, wohl nicht gerade allzu intelligente – um es vorsichtig zu sagen ☺, Zeitgenossen an. Aber ehe sich eine gemütliche Unterhaltung entwickeln kann, tobt der Anführer der beiden los und das Unheil – für die bösen Jungs, hoffentlich *g* - nimmt seinen Lauf. Du wirst Dich doch von so ein paar schmuggelnden Banditen und ihren Wachhunden nicht erschlagen lassen, oder? Eben, mein ich doch auch. Also mach die Bande und ihre vierbeinigen Begleiter fertig. Diesmal sollte es sich aber lohnen, die Höhle einer genaueren Untersuchung zu unterziehen. Mal abgesehen davon, dass die bösen Jungs sicher ein paar nützliche Kleinigkeiten mit sich herumschleppen, findest Du im rechten hinteren Teil der Höhle zwei Truhen. Räum die Dinger aus und nimm Dir auch die Handschuhe, die der gute Gorn von Lilia erhalten hat. Und jetzt - raus aus der Höhle. Draussen startet erneut ein kurzes Gespräch in dem Du von Furi oder Foisur den Vorschlag erhältst, die Höhle ein wenig im Auge zu behalten. Sicher keine schlechte Idee. Denn so langsam neigen sich die Quests hier dem Ende zu. Nur noch einmal beginnt der Countdown zu laufen, aber dann ist Schluss.

Höhlenüberwachung

Für einmal bist Du es selbst, der Dir diese Quest in Auftrag gibt. Irgendwann gehst Du über die Kreuzung und Dir fällt ein, dass Du schon eine ganze Weile nicht mehr in dieser Höhle da hinten warst. Na dann…
Eine Gnomenhexe mit ihrer Entourage hat sich häuslich in der Höhle niedergelassen. Diese Entourage ist aber nun wirklich absolut nicht mit Intelligenz gesegnet. Die Jungs fangen mit Dir an zu plaudern und Du erfährst, dass sie wohl hier sind um das Terrain für einen weiteren – wohl wesentlich wichtigeren – Ankömmling vorzubereiten.
Ihre Chefin, die Gnomenhexe, findet das nun aber überhaupt nicht witzig und bläst zum Angriff. Verzichte diesmal auf lange Erklärungen. Mit diesen Bewohnern ist nicht gerade gut Kirschen essen. Sorge hier drin abschliessend und endgültig ein letztes Mal für Ruhe und knöpf Dir diese Gnome vor. Fertig? Dann auf zum plündern. Ja genau – plündern. Diesmal haben Deine Gegner wirklich etwas Vernünftiges dabei und auch die Truhe und der Schrank im hinteren rechten Teil der Höhle sollten angemessene Beute enthalten. Schliesslich hast Du ja auch bis zur siebten und letzten Höhlenquest durchgehalten.
Vergiss auf keinen Fall der Hexe ihr Notizbuch abzunehmen. Das Ding wird Dir bei einer anderen Quest („Noch ein Rattenproblem") noch von Nutzen sein.

Gefährten

Allgemeines

Grundsätzlich sind zwei Systeme für den Stufenaufstieg Deiner Gefährten enthalten. Du kannst Dich im Gespräch mit ihm dafür entscheiden Deinen Gefährten einfach in seiner Basisklasse aufsteigen zu lassen. Dann kommt prinzipiell das bereits bekannte System aus der OC zum Einsatz. Der Gefährte wird automatisch in seiner Basisklasse auf Deine Stufe hochgestuft. Sobald er danach eine neue Stufe erreicht, wird das angezeigt und Du kannst den Stufenaufstieg für ihn durchführen.
Zusätzlich ist ein System enthalten, dass es Dir ermöglicht Deinen Gefährten in weiteren Klassen aufsteigen zu lassen.
Je nach Basisklasse Deines Gefährten stehen Dir unterschiedliche Prestigeklassen für seinen Aufstieg zur Verfügung. Dazu wählst Du im Gespräch mit ihm zunächst die entsprechende Option aus. In diesem Fall erfolgt der Aufstieg des Gefährten auf Deine Stufe nicht automatisch. Schliesslich sind, je nach Prestigeklasse, unterschiedliche Voraussetzungen zu erfüllen.
D. h. in dem Fall ist es von Anfang an Deine Aufgabe die Stufenaufstiege Deines Gefährten durchzuführen. Falls Du Dir nicht sicher bist, welche Voraussetzungen für die jeweilige Prestigeklasse zu erfüllen sind, wähle im Gespräch mit ihm die entsprechende Option aus und lass es Dir von ihm erklären. Du erhältst dann auch einen oder zwei Tagebucheinträge mit den notwendigen Voraussetzungen.
Zunächst wird Dein Gefährte also in seiner Basisklasse von Dir hochgestuft. Sobald alle nötigen Voraussetzungen erfüllt sind, sprichst Du ihn erneut an. Wähle „Stufenaufstieg“ in dem Gespräch aus und darunter die Klasse in der Dein Gefährte die folgenden Stufen aufsteigen soll. Danach führst Du für ihn den Stufenaufstieg mit der neuen Klasse aus.
Falls Du seine Klasse bei späteren Stufenaufstiegen erneut ändern willst sprichst Du ihn einfach wieder an, wählst die Option „Stufenaufstieg“ und die neue Klasse in der er zukünftig aufsteigen soll. Das kannst Du grundsätzlich so oft wiederholen, wie Du möchtest.
Bei beiden Systemen musst Du, um einen Gefährten aus der Gruppe zu entfernen, mit ihm sprechen. Im Gespräch sagst Du ihm, dass er warten soll. Und dann bleibt er dort stehen, wo Du ihn gebeten hast zu warten. Er wird nicht mit Dir in neue Gebiete teleportiert und folgt Dir auch nicht. Schliesslich hast Du ihm gesagt er soll warten.
Wenn Du ihn wieder mitnehmen möchtest, gehst Du zu ihm und sprichst ihn an. Bitte ihn Dir wieder zu folgen und er schliesst sich Dir erneut an.

Foisur oder Furi

Foisur kennst Du schon aus den Minen der Binge und Furi ist Dir auch bei der Binge begegnet. Sie steht im ersten Teil als Wache vor der Binge.
Diesen Gefährten wirst Du nicht los. Zwerge können unheimlich anhänglich sein musst Du wissen. Besonders wenn Sie einen Auftrag ihres Herrschers zu erfüllen haben. ☺
Wenn Du zu Fuss unterwegs bist, erscheint dieser Gefährte gleich am Anfang, wenn Du das Gebiet betreten hast. Falls Du Dich für den Weg mit der Karawane entschieden hast und vorher nicht noch einen Abstecher zum „Fussweg“ unternimmst, erscheint er erst ganz am Schluss, wenn Du Dich bei Arwa dem Karawanenmeister befindest und ihm sagst, dass Du bereit seist nach Süden aufzubrechen.
Dieser Gefährte ist von Haus aus Kämpfer und darauf geskillt mit der zwergischen Streitaxt auf seine Feinde einzudreschen. Er trägt schwere Rüstung und einen Schild. Als Prestigeklassen stehen Dir Waffenmeister und Zwergischer Verteidiger zur Verfügung.

Idal

Idal ist der Händler, dessen Karawane auf der verheerten Ebene von Räubern überfallen wurde. Er ist Dir wahrscheinlich in Teil 1 über den Weg gelaufen, als Du den Elfenwald in Richtung verheerte Ebene verlassen hast und hat sich dann in Richtung Dorf verdrückt.

Du triffst ihn entweder auf Deinem Weg zu Fuss nach Süden, kurz nachdem Dir Dein zwergischer Begleiter hinterher gerannt kommt, oder bei der Erfüllung des Auftrages „Hilfe für bedrohte Goblins“, wenn Du Dich um die Katapulte der Blutrotte kümmerst.
In beiden Fällen wartet er in seinem kleinen Lager neben dem See im Nordwesten des Gebietes auf Dich.
Idal ist ein Waldläufer, der auf zwei Waffenkampf und Bogenschütze geskillt ist. Er trägt leichte Rüstung und hat ausser seinem Bogen und ein paar Pfeilen noch ein Kurzschwert und einen leichten Schild bei sich. Als Prestigeklassen stehen Dir bei ihm Gotteskrieger und Duellant zur Verfügung.

Ogru

Ogru ist ein Multitalent. Einmal abgesehen davon, dass er sich als Karawanenhändler und Koch betätigt, ist er der einzige Gefährte bei dem für die Basisklasse zwei Möglichkeiten zur Wahl stehen.
Zum ersten Mal kannst Du ihn am Lagerplatz der Karawane beim Dorf antreffen. Dort lässt er sich allerdings noch nicht anwerben. Erst wenn die Karawane im Süden im Gebiet der Schwarzhandgoblins angekommen ist, steht er Dir als Gefährte zur Verfügung.
Wenn Du ihn anwirbst, kannst Du Dich entscheiden, ob er sich Dir als Magier oder als Kleriker anschliessen soll. Aus diesem Grund habe ich auch darauf verzichtet ihn speziell zu skillen. Ich weiss ja nicht, welche Basisklasse Du für ihn vorziehst. Deshalb würde ich auch vorschlagen, dass Du darauf verzichtest ihn automatisch hochstufen zu lassen. Ganz abgesehen davon, empfiehlt es sich besonders bei einem Magier nicht unbedingt das Levelup vom Spiel vornehmen zu lassen. Dabei kommt meist nicht viel Gescheites heraus. ☺
Falls Du Ogru zum Magier machst, steht Dir als Prestigeklasse der Arkane Gelehrte aus Kerzenburg zur Verfügung. Ziehst Du es vor ihn zu einem Kleriker zu machen, kann er später zum Kriegspriester werden.

Ogrus Ruf

Eine von zwei Gefährtenquests, die für Teil drei in Vorbereitung sind. Um diese Quest zu erledigen muss Ogru Dich auch in den dritten Teil begleiten. Sonst wird das nichts mit den Felsenbergen.
Viel mehr möchte ich hier zu diesem Quest aber nicht verraten.

Spezielle Quests

Dabei handelt es sich nicht um Aufträge im eigentlichen Sinn, sondern um ein paar besondere Features, über die Du im zweiten Teil der Kampagne stolpern kannst.

Siebzehn und vier spielen

In der Dorfschenke bei den Halblingen findest Du eine maskierte Halblingsdame. Mit der Du siebzehn und vier spielen kannst.
Die Regeln entsprechen denen des Casino-Spiels Blackjack und werden Dir im Gespräch mit der Dame näher erklärt. Die Einsätze sind begrenzt. Schliesslich sollst Du Spass haben und nicht ruiniert werden. ☺

Ein Würfelspiel

Ebenfalls in der Dorfschenke der Halblinge sitzt ein Würfelspieler auf einem Podest. Würfle mit ihm und versuch ihn zu schlagen.
Die Regeln des Spiels sind denkbar einfach und werden Dir selbstverständlich von dem Würfelspieler erklärt.
Hier wird auch nicht um wirklich grosse Einsätze gespielt, aber es macht Dir hoffentlich trotzdem ein wenig Spass.

Spielautomat

Aller guten Dinge sind drei in dieser Dorfschenke. Auf dem Podest in der Mitte der Schenke findest Du auch noch einen Spielautomaten. Sei gewarnt – die Gewinnchancen sind äusserst gering. Wie genau der Automat funktioniert erzählt Dir der Halbling der gleich daneben steht.
Du kannst zwischen unterschiedlich hohen Einsätzen wählen, wobei diese, wie bei den beiden anderen Spielen nicht sonderlich hoch sind.

Die Bardin der Schenke

Zuletzt, aber hoffentlich nicht das Letzte ☺, bietet in der Schenke eine Bardin ihre Dienste an. Keine Sorge diese junge Dame will Dir nicht noch mehr Deines sauer verdienten Goldes aus der Tasche holen.
Wenn Du mit ihr redest, kannst Du die Musik, die in der Schenke gespielt wird ändern. Ausser den Standardkneipensongs aus NWN 1 und NWN 2, die sie immer zufällig spielt, kannst Du bei ihr auch ein paar andere Musikstücke anfordern. Lass Dich überraschen von einem Trinklied, zwei Tänzen und noch so ein oder zwei weniger bekannten Stücken.

Spezielle Quests aus dem ersten Teil

Du kannst wie bisher bei Ferriel, dem Dorfschmied bei der Binge, den Amboss benutzen. Deine weitere Ausbildung kannst Du allerdings erst im dritten Teil in Angriff nehmen. In Althaven wartet dann ein recht spezieller Schmied darauf, dass Du bei ihm als Geselle anheuerst und Deinen Meisterbrief bei ihm machst.
Selbstverständlich stehen Dir auch die Handwerker der Binge weiter zur Verfügung. Schau ruhig mal wieder bei ihnen vorbei. In der Zwischenzeit sollten sich die Möglichkeiten, die sie Dir anbieten verbessert haben. Schliesslich hast Du Dich auch verbessert (höhere Stufe) ☺
Auch Kräuter kannst Du weiterhin sammeln und natürlich auch Tränke daraus brauen. In der Hütte der Krautfrau im Süden findest Du einen Destillator und beim Schamanen der Schwarzhandgoblins steht auch noch so ein Gerät herum.
Ausserdem gibt es ein paar neue Kräuter zu entdecken und auch neue Tränke daraus zu brauen. Schau dazu in die Beschreibung der Quest „Im Dienst der Kräuterfrau“ weiter oben.

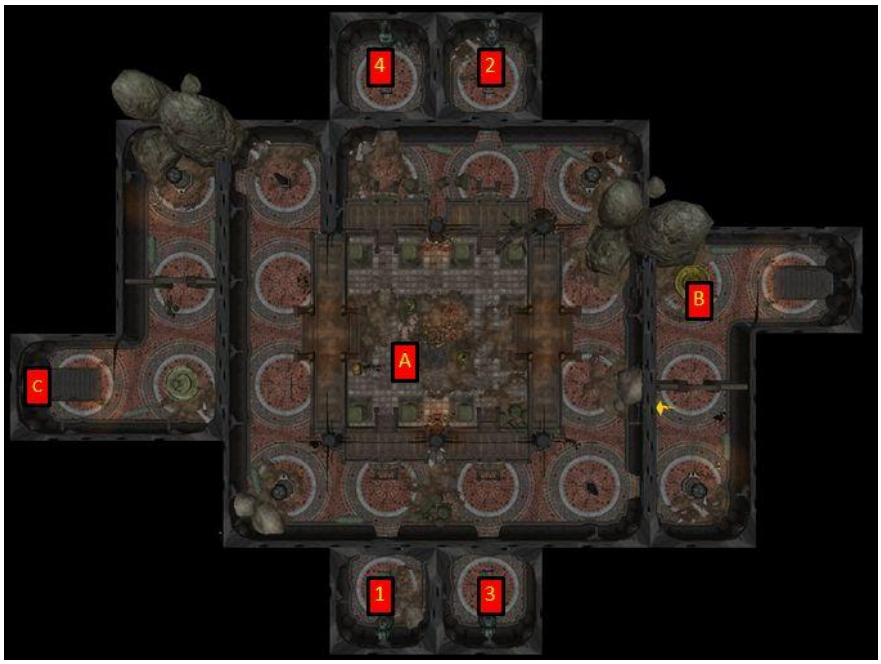
Rätsellösungen

Die Rätsel des Schamanen der Schwarzen Hand

Schon der Einstieg in diese Serie von Rätseln ist an sich ein Rätsel. Zumindest wenn Du keinen Zwerg spielst. Wenn Du den Bodenhebel (A) benutzt, auf den Dich Grafzg aufmerksam gemacht hat, erscheint das Bild einer Steintafel mit zwergischen Runen, die Du nicht lesen kannst, wenn Du kein Zwerg bist. Pech! Aber nicht doch. Übernimm Deinen zwergischen Begleiter und benutze den Schalter mi ihm erneut. Und siehe da – Du kannst die Runen lesen.

Ziehst Du den Hebel am ehernen Stein
öffnen sich Türen zu altem Gebein.
Folg ohne Gier
den Lichtern am Tor
Lies das Papier
stehst kurz schon davor.

Zunächst einmal sollst Du also nochmal an dem Hebel (A) ziehen und dann sollen sich Türen öffnen, die bisher verschlossen waren. Davon gibt es hier drin nur vier und die führen jede in eine Grabkammer.



Aha. Das alte Gebein. Dann zieh den Hebel (A) eben nochmal. Es startet eine kurze Cutscene, während der nacheinander in jedem der vier Torbögen ein Lichteffekt aufscheint. So, so – die Lichter am Tor. Du musst in der Reihenfolge (1, 2, 3, 4), in der die Effekte aufgeleuchtet haben in die Grabkammern (1, 2, 3, 4) hinter dem jeweiligen Tor gehen. Falls Du Dich nicht bremsen kannst und einen der Särge öffnest, kriegst Du „eine gewischt“. Ohne Gier, hiess also wohl, dass Du die Särge in Ruhe lassen sollst. ☺

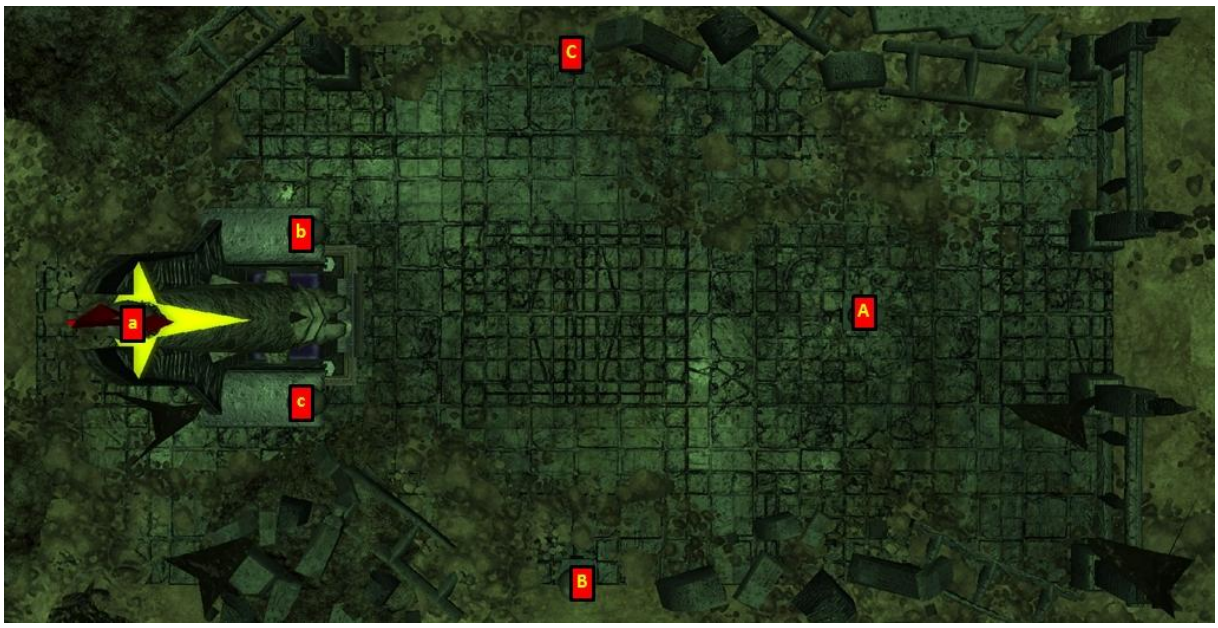
Wenn Du die Grabkammern in der richtigen Reihenfolge betreten hast, liegt auf dem letzten Sarg dort eine Schriftrolle, die von einem Lichtstrahl beleuchtet wird. Lies die Schriftrolle. Es ist ein Brief des Schamanen. Du stehst vor dem nächsten kleinen gereimten Rätsel.

Einst sprudelnder Born des Lebens
Heut suchst Du die Quelle vergebens

Sitzender Tod
bringt Hilf in der Not

Du musst den Ort finden, der mit diesen Versen beschrieben wird. Der erste Zweizeiler beschreibt einen zerfallenen Springbrunnen. Davon findest Du hier zwei. Je einen im Osten und Westen des Gebiets. Dort wo die Treppen in die tiefen Höhlen führen. An einem der kaputten Brunnen (B) lehnt eine

Leiche. Genau – der sitzende Tod. Also auf zu der Leiche und ausgeplündert. Du findest ausser dem gesuchten kleinen Totem auch noch eine Reihe von Tränken.
Jetzt kannst Du mit dem Totem im Gepäck durch den Ausgang bei (C) in die Höhlen gehen und die magische Sperre ohne Probleme passieren. Die Sperre verschwindet und Du gehst den Gang dort weiter.
Im hinteren Bereich findest Du ein weiteres Rätsel, das der Schamane Dir in den Weg gelegt hat. Vor einem Steinthron mit einem übergrossen Stammtotem stehen drei Schädel auf Podesten (A, B, C). Drei weitere Schädel (a, b, c) stehen auf dem Thron. Einer oben auf der Rückenlehne und je einer auf den Armlehnen des Throns.



Benutze den Schädel auf dem Podest bei (A). Du entdeckst alte verwitterte Lettern auf dem Podest. Lies die Inschrift.

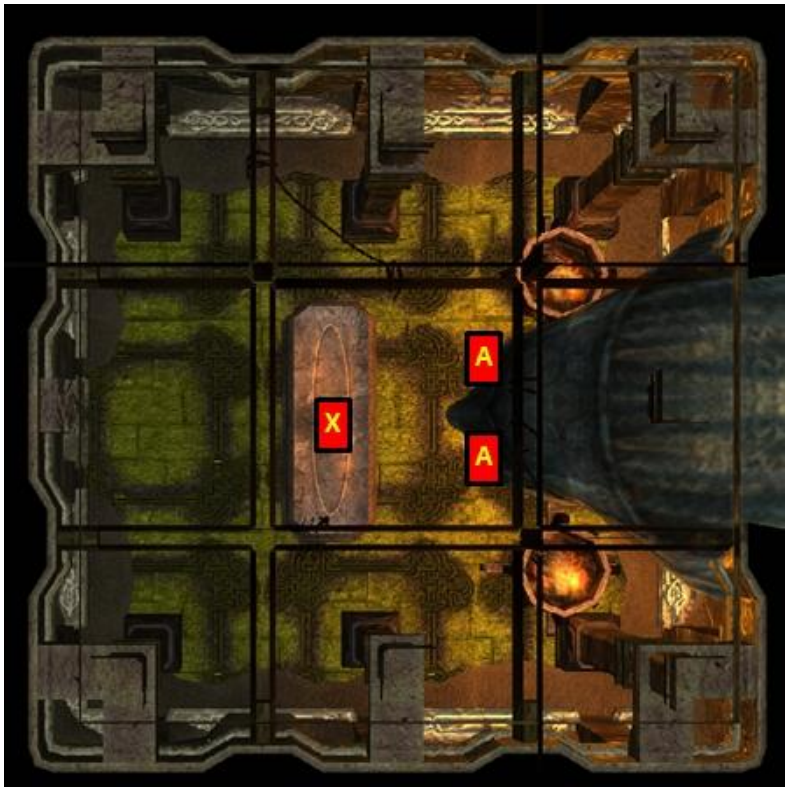
Schädel um Schädel dreht sich im Kreis.
Was Sinn oder Zweck sei, man längst nicht mehr weiss.
Lichter erstrahlen im feurigen Schein.
Das Funkeln und Glühen mag Hilfe Dir sein.

Die Schädel sind also offenbar drehbar. Und wenn man sie dreht, kommen irgendwelche Lichteffekte, die einen Hinweis darauf geben, wie das Ganze funktioniert.
Machen wir es kurz und fangen damit an den Schädel bei (A) zu drehen. Du musst solange an dem Schädel drehen bis er sein Gegenüber bei (a) auf der Rückenlehne des Throns anblickt. Beim drehen glüht der Schädel auf und wenn er in der richtigen Position ist, wird ein Feuerstrahl auf sein Gegenüber abgefeuert. Erledigt? Fein, fein.
Jetzt nimm Dir den Schädel bei (B) vor, bis er jenen auf der Armlehne des Throns bei (b) anschaut. Feuerstrahl abgefeuert? Gut – dann ist der Schädel bei (b) auf der Armlehne dran. Dreh ihn bis er zum Schädel bei (B) blickt. Auch fertig? Dann liegen jetzt nur noch zwei Schädel zwischen Dir und der Ankunft des Schamanen.
Geh zu dem Schädel auf der linken Armlehne bei (c) und drehe ihn so lange, bis er den letzten Schädel bei (C) anschaut. Noch ein Feuerstrahl. Na also! Jetzt noch ein letztes Mal. Geh zum Schädel bei (C) und dreh ihn auch noch, bis sein Blick auf den Schädel bei (c) zielt. In welcher Reihenfolge Du die Schädel nacheinander drehst ist egal.
Jetzt kommt eine kleine „Lightshow“ auf Dich zu und danach steht er vor Dir, der lang gesuchte Schamane der Goblins von der Schwarzen Hand.

Die Fänge der Dunklen Mutter

Wenn Du den kleinen Raum durch die Geheimtür im Keller des Herrenhauses im Tal der stürzenden Wasser betreten hast, stehst Du vor einem Altar. Auf dem Altar liegt eine verwitterte Steinplatte (X). Auf der Platte steht:

Fühle die Schärfe der Fänge unserer dunklen Mutter. Tritt ein in die tiefe Schwärze ihres innersten Seins und beschreite den finsteren Pfad in das Heiligtum Ihrer Weihe.



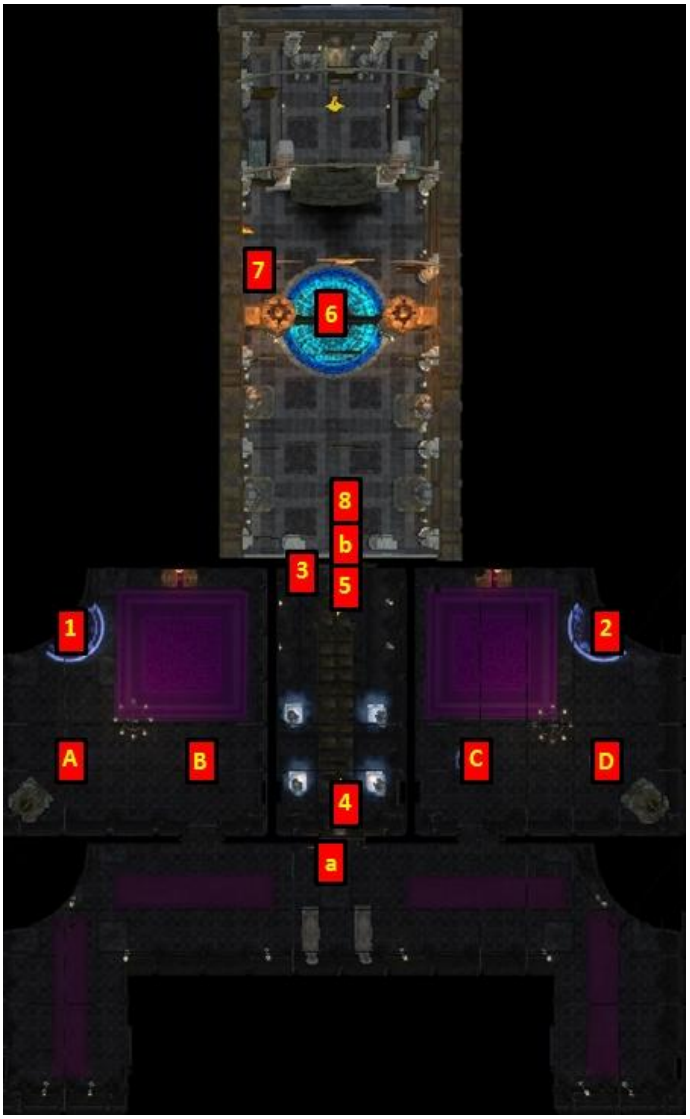
Was soll das nun schon wieder? Die Statue dieser dunklen Mutter hat zwei Fangzähne (A). Die Zähne sind etwas schwierig zu entdecken, aber wenn Du „Y“ gedrückt hältst, sollten sie Dir eigentlich auffallen.
Benutze die beiden Zähne nacheinander. Welchen Du zuerst anfasst ist unerheblich. Die Zähne drehen sich nach oben und über dem Altar erscheint eine tiefschwarze Wolke. Der Dunkle Pfad steht Dir offen. Einfach benutzen, diese Wolke und Du stehst vor einer der grösseren Herausforderungen im zweiten Teil des Fluchs.

Das Rätsel im Tempel der Meisterin

Die einfachste (?) Lösung. Du brauchst alle drei Gefährten und Manor, den Anführer der Holzfäller. Nachdem Du die beiden Vampirpriester "entsorgt" hast, stellst Du je einen Gefährten auf je einen der vier kleinen arkanen Kreise (A, B, C, D) und lässt ihn bitte dort stehen. "Stellung halten" sollte da eigentlich helfen. Die vier dürfen die Kreise nicht verlassen.
Jetzt sind die Hebel bei (1) und (2) benutzbar. Schlängel Dich an den Kreisen vorbei, ohne dass Deine Gefährten verdrängt werden. Wenn Du beide Hebel benutzt hast, sind einerseits beide Türen offen und andererseits alle Fallen ausgeschaltet.
Noch nicht mit den Gefährten los rennen, bitte. Geh allein den jetzt freien Weg entlang und schalte zunächst mit dem Hebel bei (3) die Fallen bei (4) und (5) endgültig aus. Jetzt marschiere weiter durch das grosse Gittertor (6) und schalte mit dem Schalter (7) ganz hinten auch die letzte Falle (8) aus. Jetzt aber… Endlich. Der Weg nach hinten ist frei. Nur noch den Gefährten den Befehl „Folgen“ erteilen, damit die Jungs nicht auf den arkanen Kreisen versauern. Und es kann weitergehen.

Die komplizierte Lösung. Du hast keine vier Leute, die Dich begleiten. Aber es sind wenigstens zwei. Falls noch ein Dritter dabei ist „parke“ ihn irgendwo, wo er nicht stört. Wieder am besten „Stellung halten“ lassen.

Dann schnapp Dir die beiden anderen und stelle sie zunächst im linken der beiden Räume auf die beiden kleinen arkanen Kreise bei (A) und (B). Nicht vergessen „Stellung halten“ lassen. Der Hebel bei (1) wird beleuchtet. Danach stellst Du die zwei im rechten Raum auf die Kreise bei (C) und (D). Der Schalter bei (2) wird beleuchtet.



Jetzt wieder zurück in den linken Raum und die beiden nochmal in die Kreise rein. Et voila der Schalter wird benutzbar. Zieh dran. Die Tür (a) geht auf und die Falle (4) über der Tür wird deaktiviert.

Du kannst jetzt natürlich rein marschieren und die Fallen (4 und 5) mit dem Hebel (3) vor der zweiten abgeschlossenen Tür (b) ganz ausschalten. Geht aber nur, wenn die beiden Gefährten auf den Kreisen stehen bleiben und die Falle (5) über der Tür (b) deckt Dich währenddessen mit Feuer ein.

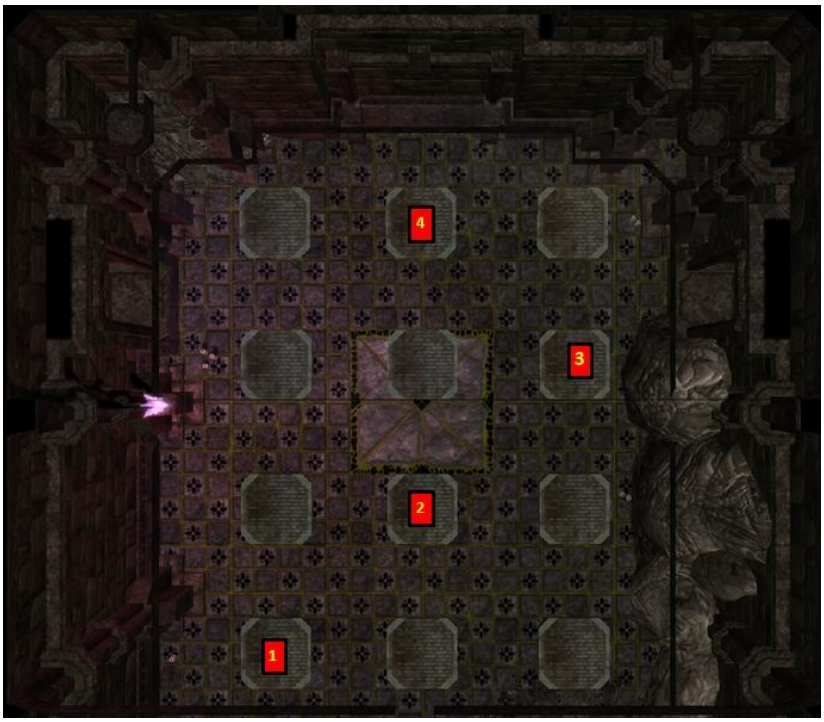
Also…. nimm Dir zunächst Deine beiden Gefährten und marschier mit ihnen zurück in den rechten Raum. Stell sie auch dort nochmal in die Kreise (C und D). Derweil wird die Falle (4) über der Tür bei (a) wieder aktiviert. Also… Achtung Feuergefahr, gell. Aber so wird Schalter (2) in dem Raum benutzbar und Du kannst die Tür bei (b) mit ihm öffnen und die Falle (5) über dieser Tür ausschalten. Auch jetzt könntest Du zum Schalter bei Tür (b) rennen und die jetzt ja wieder aktive Falle (4) ausschalten. Dabei wirst Du aber von besagter Falle (4) fröhlich „gegrillt“.

Also… Schnapp Dir Deine beiden Gefährten und stell je einen in jedem Raum in einen der Kreise. Achte dabei darauf, dass die zwei Kreise kongruent sind. Stellst Du im linken Raum den Gefährten auf den linken Kreis (A) , muss der andere in den rechten Kreis (D) im rechten Raum. Steht der im linken Raum auf dem rechten Kreis (B) , muss der im rechten Raum auf den linken Kreis (C). Und nicht vergessen – lass die beiden „Stellung halten“.

Und erst jetzt sind alle drei Fallen (4, 5 und 8) deaktiviert. Du kannst also allein(!) losmarschieren und sie endgültig abschalten, wie oben bei der „einfachen“ Lösung beschrieben und dann Deine zwei oder drei Leute gefahrlos nachkommen lassen.

Die Trittplatten in der alten Elfenfestung

Die Lösung dieses Rätsels zu schreiben, ist denkbar einfach. ☺ Schau Dir das Bild hier unten dran an. Du musst Die Platten in der dort angegebenen Reihenfolge (1, 2, 3, 4) betreten, damit sich die geheime Tür in der Stirnwand öffnet. Achte nur darauf, dass Du auf Deinem Weg über die Trittplatten keine anderen Platten betrittst. Aber das sollte eigentlich kein Problem sein.

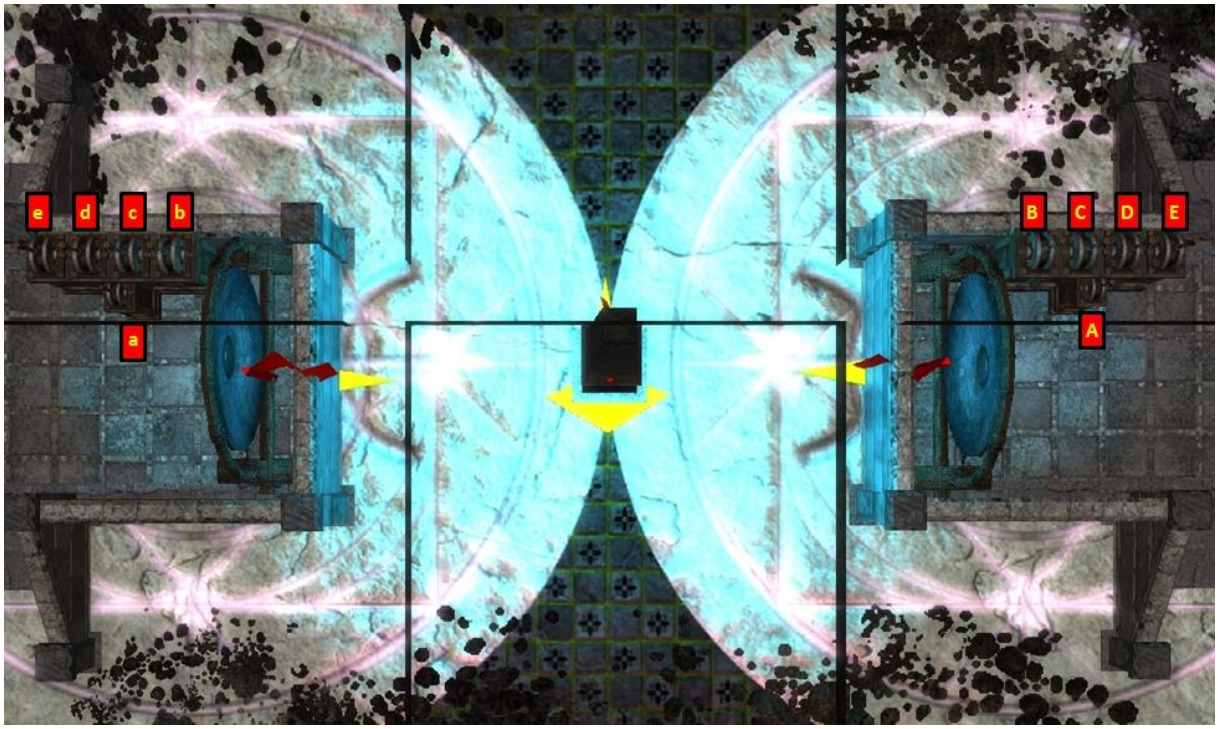


Die Steuerung des Sicherheitssystems

Die Steuerung des Systems ist in einen Nord- und einen Südteil unterteilt. Die Hebel mit den Kleinbuchstaben (a, b, c, d, e) steuern die Golems im Süden der Festung. Und diejenigen mit den Grossbuchstaben (A, B, C, D, E) die Golems im Norden.

Mit den beiden kleineren Hebeln (a, A) wird die jeweilige Steuerungseinheit aktiviert bzw. deaktiviert. Nur wenn das jeweilige System aktiviert ist, sind auch die grösseren Hebel dahinter benutzbar.
Das System funkioniert für den Süden und Norden analog.

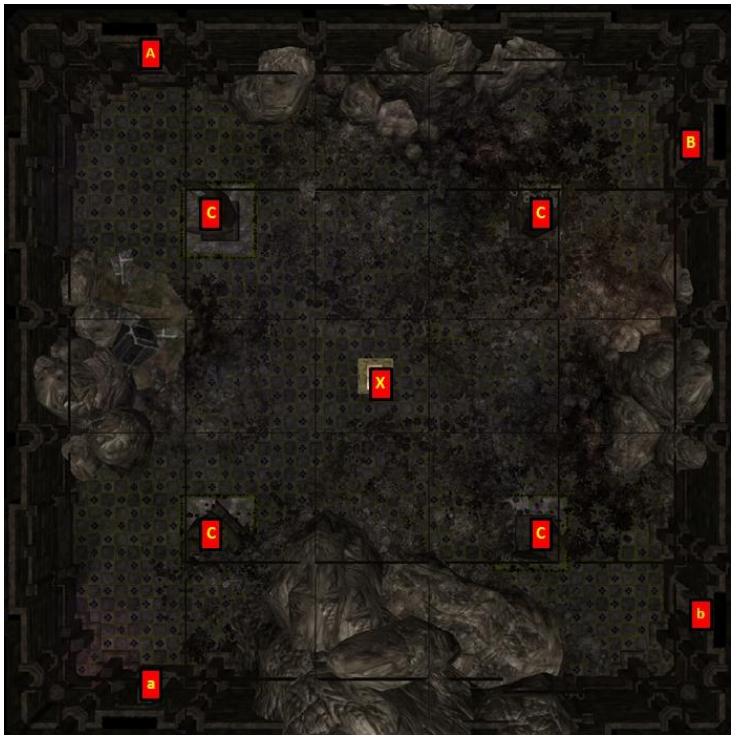
Zunächst musst Du das System mit dem Hebel bei (a od A) aktivieren. Danach kannst Du mit den grösseren Hebeln die einzelnen Arten von Golems ein- bzw.ausschalten.
Mit dem Hebel bei (b) oder (B) werden die jeweiligen Instandstellungseinheiten deaktiviert und reaktiviert.
Mit dem Hebel bei (c) oder (C) kannst Du die entsprechenden Erkundungseinheiten aus- oder einschalten.
Mit dem Hebel bei (d) oder (D) werden jeweils die ersten vier Kampfgolems im Süden oder im Norden deaktiviert oder wieder aktiviert.
Und mit dem Hebel bei (e) oder (E) sind die zweiten vier Kampfgolems im Süden oder Norden fällig.



Das Statuenrätsel hinter der Geheimtür in der alten Feste

Auf dem Podest in der Mitte bei (X) liegt ein Foliant. Geh hin benutze das Buch und liess den Text:

„Blicke ins Antlitz deines anderen Ichs und erlange Erleuchtung. Erst wenn die Krieger ins Strahlen des Lichts blicken, werden sich die Pforten zur Ewigkeit öffnen.“



Keine Verse mehr? Nein, keine Verse mehr. Und ganz einfach zu durchschauen ist der verschlüsselte Hinweis auch nicht. In den vier Nischen (A, B, a, b) in den Wänden dieses Raumes steht eine drehbare Statue. Je zwei davon sehen gleich aus. Du musst darauf kommen, dass „das andere Ich“, die jeweils anders aussehende Statue schräg gegenüber ist. Dann wird der erste Teil des Rätsels klar.

Die Statue bei (A) muss so ausgerichtet sein, dass sie jene bei (b) anblickt. Im Gegenzug muss auch jene bei (b) so ausgerichtet werden, dass sie in die Richtung der Statue bei (A) blickt.

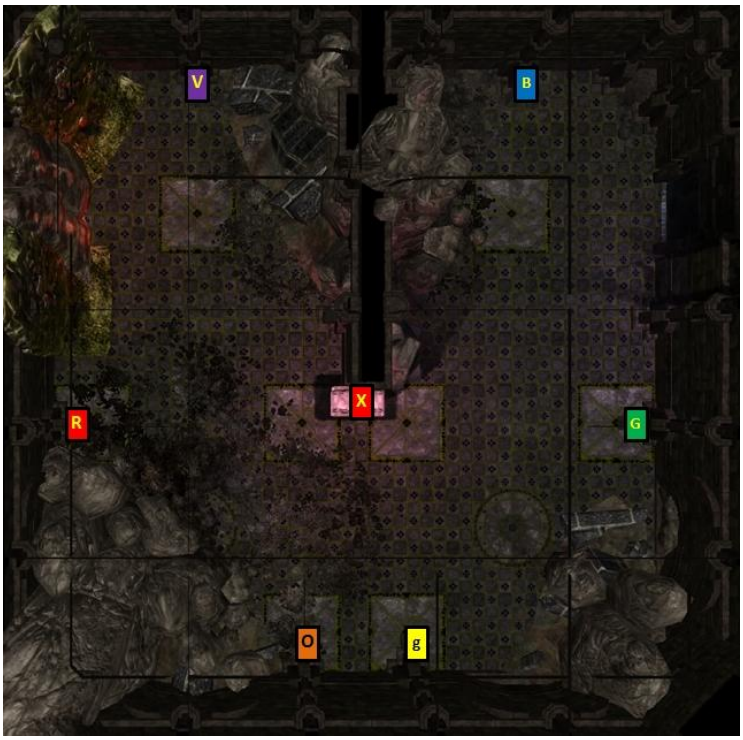
Im Prinzip genauso funktioniert es mit den beiden Statuen bei (B) und (a). Du musst sie beide so ausrichten, dass sie sich gegenseitig ansehen.

Sobald das erledigt ist erscheint in der Mitte bei dem Podest (X) mit dem Buch ein Lichtstrahl und das Buch verschwindet.

Jetzt wird auch der Sinn der zweiten Hälfte des Rätsels klar. Du musst die vier Kriegerstatuen (C) so ausrichten, dass sie alle in das Licht, also in Richtung auf den Sockel blicken. Erledigt? Siehe da, die „Telefonleitung“ zu Brego steht und das Gespräch mit ihm kann beginnen.

Das Rätsel der farbigen Steine auf ihren Sockeln

Zu diesem Rätsel gibt es keine logische Erklärung. Da hilft Dir nur probieren. Vielleicht, dass die Farben im Uhrzeigersinn nach dem Spektrum angeordnet sind, könnte noch etwas helfen. Dass Du dann bei (R) mit dem roten Stein beginnen musst, ist aber leider trotzdem nicht klar.
Die Truhe mit den Steinen findest Du bei (X). Vorsicht Falle! Nimm Dir je Farbe einen Stein und lege die Steine gemäss der Abbildung auf die Sockel. Rot auf den Sockel bei (R), violett auf den Sockel bei (V), blau auf jenen bei (B), grün auf den bei (G), gelb kommt auf den Sockel mit dem Buchstaben (g) und orange auf den Sockel direkt daneben bei (O). Fertig. Nun führt das Portal mit den Runen direkt zum Chef. ☺



Anhang Set-Items

Im zweiten Teil der Kampagne kannst Du die folgenden Sets finden.

Anagrays Set

Das Set besteht aus Amulett, Helm und Ring. Es kann ausschliesslich von einem Magier benutzt werden.

Du findest

- Das Amulett in einem Beutel an der Wegkreuzung im Süden. Der Beutel lehnt dort an der Lampe mit Wegweiser.
- Den Helm in der Höhle gleich hinter der o.e. Wegkreuzung, wenn Du diese betrittst, um die Puppe für das kleine Halblingsmädchen zu holen. Der Helm liegt bei der Leiche im hinteren linken Teil der Höhle.
- Der Ring liegt in einem Korb unter dem Wachturm im Südwesten des Gebiets der Goblins vom Stamm der Schwarzen Hand.

Werden alle Gegenstände gleichzeitig getragen, erhältst Du folgende Boni:

- Intelligenz +4
- Rüstungsbonus (Natürlich) +6
- Fertigkeitsbonus Zauberkunde +8
- Rettungwürfe universell +8
- Zauber wirken: Mächtige Magie bannen (7), 5 Benutzungen pro Tag

Balhoderies Set

Das Set besteht aus Rüstung, Stiefel und Umhang. Es kann ausschliesslich von Schurken benutzt werden.

Du findest

- Die Rüstung in einem Zelt auf dem Markt im Halblingsdorf. Das Zelt ist das erste auf der rechten Seite, wenn Du das Dorf betrittst. Ausser der Rüstung befindet sich dort auch noch eine Schmiedewerkbank.
- Die Stiefel im Obergeschoss des Hauses der Familie Stubenblüte (die Eltern des kleinen Halblingsmädchens von der Wegkreuzung). Sie sind in der Truhe am Fussende des grossen Bettes.
- Den Umhang im Haus von Brego dem Bibliothekar. Er ist in einem Schrank im Wohngeschoss des Hauses. Der Schrank steht in dem kleinen, für den Assistenten Papan abgetrennten Bereich.

Werden alle Gegenstände gleichzeitig getragen, erhältst Du folgende Boni:

- Zauber wirken: Hast (10), 5 Benutzungen pro Tag
- Rüstungsbonus (Rüstung) +6
- Schadensresistenz: Stich 15/-
- Schadensresistenz: Kälte 15/-
- Schadensresistenz: Feuer 15/-

Graenas Set

Das Set besteht aus Gürtel, Ring und Rüstung. Es kann ausschliesslich von Barbaren benutzt werden.

Du findest

- Den Gürtel im Obergeschoss des Herrenhauses im Tal der stürzenden Wasser. Er befindet sich in einer Truhe im rechten der beiden Räume.
- Den Ring im Untergeschoss dieses Hauses. Wenn Du vom Keller, in dem Du Manor getroffen hast, weiter nach unten gehst, kommst Du an einem Tisch mit Schätzen vorbei. Schau Dir diese etwas genauer an.
- Die Rüstung im Erdgeschoss des gleichen Hauses. Auf einem Rüstungsständer im Raum der direkt neben dem Vordereingang liegt, aber nur durch einen weiteren Raum zugänglich ist. Du musst zunächst den Flur nach hinten gehen. Dann links ab in den ersten Raum. Erneut links und Du stehst dort wo der Rüstungsständer ist.

Werden alle Gegenstände gleichzeitig getragen, erhältst Du folgende Boni:

- Stärke, Konstitution und Weisheit jeweils +4
- Rüstungsbonus (Rüstung) +6
- Fertigkeitsbonus Leise Bewegen +10

Ilum Luras Set

Das Set besteht aus Handschuhen, Ring und Rüstung. Es kann ausschliesslich von Waldläufern benutzt werden.

Du findest

- Die Handschuhe im Vorraum der Ameisenhöhle im dürren Tal. Sie befinden sich in einem Beutel, der an der Kiste mit den Fleischstücken oben drauf lehnt.
- Den Ring in dem Gebiet mit den Katapulten bei den Schwarzhandgoblins. Dort steht im Kriegslager der Blutrotte ein Fass. Schau mal da drin nach.
- Die Rüstung in der Höhle der Schwarzhandgoblins. Dort wo Du die Spinnen bekämpft hast ist er im Gepäck eines der getöteten Blutrottenkrieger.

Werden alle Gegenstände gleichzeitig getragen, erhältst Du folgende Boni:

- Geschicklichkeit +8
- Rüstungsbonus (Rüstung) +8
- Fertigkeitsbonus Entdecken +8
- Fertigkeitsbonus Lauschen +8
- Rettungswürfe universell +8

Das Set von Pim dem Halbling

Das Set besteht aus Helm, Panzerhandschuhen und Stiefeln. Es kann ausschliesslich von Kämpfern benutzt werden.

Du findest

- Um Pims Handschuhe zu finden, musst Du die Quest „Das Schicksal der Zehn“ (Beschreibung siehe oben) annehmen. Sie liegen auf der ersten Ebene der Gruft dieser zehn Recken in einer kleinen Schatztruhe. Die Truhe steht in einer der Grabkammern auf einem Sockel an der Stirnseite der Kammer.

Falls Du die Quest verpasst hast und schon im Halblingsdorf bist, kannst Du die Handschuhe leider nicht mehr dort holen, weil das Gebiet dann nicht mehr zugänglich ist. Deshalb findest Du die Handschuhe zusätzlich auch noch einmal bei den Höfen der Menschen im Süden. Geh gleich nachdem Du das Gebiet betreten hast links über die Brücke. Dort steht linker Hand ein Haus. Vor der Tür an der Seite des Hauses findest Du in einem Zuber einen Haufen Abfall. Und dort drin sind die Handschuhe.

- Pims Helm liegt versteckt in einem Fässchen hinter einem Steinhaufen im Karawanenlager das Du gleich zu Beginn des zweiten Teils betrittst, wenn Du Dich entscheidest mit der Karawane nach Süden zu reisen. Wenn Du ins Lager kommst, achte auf einen Steinhaufen rechter Hand gegenüber dem eigentlichen Lager und schau einmal dahinter.
  Falls Du vergessen hast den Helm abzugreifen und das erst merkst, wenn Du schon im Dorf der Halblinge im Süden bist, hast Du wie bei den Handschuhen keine Möglichkeit mehr dieses Versäumnis nachzuholen. Deswegen findest Du den Helm ebenfalls nochmal. Er ist, wie die Handschuhe bei den Höfen versteckt. Du findest ihn in der Mühle. Neben dem Schrank in der Ecke liegt ein alter Sack. Schau mal da drin nach.
- Pims Stiefel im Häuschen der Kräuterfrau in den südlichen Hügeln. Wenn Du das Haus betrittst stehen links von Dir zwei grosse Truhen. In der rechten der beiden Truhen sind die Stiefel zu finden.

Werden alle Gegenstände gleichzeitig getragen, erhältst Du folgende Boni:

- Geschicklichkeit +4
- Rüstungsbonus (Ausweichen) +4
- Fertigkeitsbonus Suchen +8
- Fertigkeitsbonus Entdecken +8
- Bonustrefferpunkte: 30
- Zauber wirken: Hast (10), 2 Benutzungen pro Tag

Das Set eines Verrückten

Das Set besteht aus Handschuhen, Stiefel und Umhang. Es kann ausschliesslich von Klerikern benutzt werden.

Du findest

- Die Handschuhe in dem Gebiet mit den Katapulten bei den Schwarzhandgoblins. Dort liegen ein paar Säcke im Kriegslager der Blutrotte: Versteckt hinter dem hölzernen Unterstand im Norden der Senke findest Du in den Säcken die Handschuhe.
- Die Stiefel findest Du im dürren Tal in einer kleinen Kiste, die zu Anfang noch gar nicht benutzbar ist. Gleich nach der ersten Brücke rechts findest Du ein kleines Lager. Dort steht auch die Kiste.
- Den Umhang in der Ameisenhöhle im dürren Tal. Dazu musst Du aber zunächst einmal den abgesperrten Teil betreten können. Dann findet er sich in der Schlosskiste, die praktisch im Zentrum des Höhlensystems in einer Nische steht.

Werden alle Gegenstände gleichzeitig getragen, erhältst Du folgende Boni:

- Stärke, Konstitution und Charisma jeweils +4
- Rüstungsbonus (Ablenkung) +4
- Fertigkeitsbonus Parieren +10
- Zauber wirken: Mittelschwer Wunden heilen (10), unbegrenzte Benutzung
- Zauber wirken: Blind- und Taubheit kurieren (5), unbegrenzte Benutzung

Weitere Sets

Mal sehen, ob mir noch was für den dritten Teil dazu einfällt. ☺ Im Moment sind allerdings keine weiteren Sets geplant, sorry.

Anhang Gebietskarten

Hier findest Du Karten einiger – nicht aller – Gebiete. Darauf sind interessante Stellen markiert und es wird jeweils kurz erläutert, was es mit diesen Stellen auf sich hat.

Das Karawanenlager beim Dorf der Menschen im Norden

1. Hier betrittst Du das Gebiet.
2. Ogru wartet hier hinter seinem Laden. Und davor steht Desine, falls Du ihr das Mithralerz in Teil 1 nicht mehr geben konntest.
3. Hier steht Laura. Du erhältst von ihr Informationen und die Quest „Lauras Halskette".
4. Der Wagen von Arwa, dem Karawanenmeister.
5. Der Eingang zu der kleinen Höhle, in der einerseits der prächtige Hirsch aus der Eingangssequenz verschwindet. Andererseits findest Du hier die vermisste Kette von Laura.
6. Hinter diesem Steinhaufen liegt in einem kleinen Fässchen ein Gegenstand aus dem Set von Pim dem Halbling.

X An diesen drei Stellen läuft Dir der Hirsch über den Weg, wenn Du auf der Suche nach dem verschwundenen Leithengst der Karawane bist.

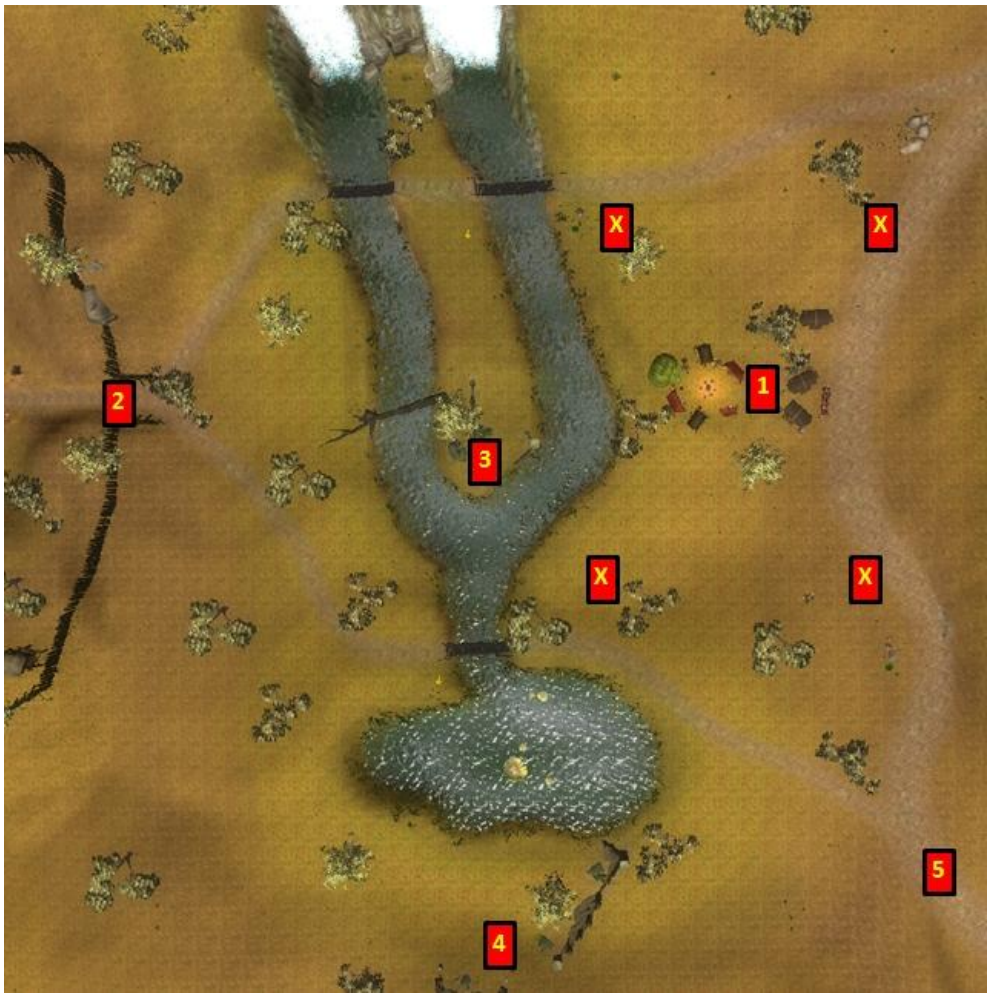
Z Ein Aussichtspunkt, den Du nur durch die Höhle bei (5) erreichen kannst.

Der Fussweg nach Süden

1. Hier kommst Du an, wenn Du von den verheerten Ebenen her das Gebiet betrittst.
2. Idal, der Waldläufer wartet darauf, dass Du ihn als Gefährten anheuerst.
3. Das Kriegslager der angreifenden Blutrotte. Du findest hier je einen Item aus dem Set von Ilum Lura und dem eines Verrückten.
4. Die beiden Katapulte, die Du im Rahmen der Quest „Hilfe für bedrohte Goblins“ zerstören sollst. Wenn Du zu Fuss unterwegs bist, wirst Du die Dinger halt ohne Auftrag zerdeppern.
5. Hier geht es zu den Schwarzhandgoblins. Das Tor ist aber erst einmal zu.
6. Und hier in die Höhlen des Stammes.

X An diesen Stellen begegnest Du der Base, der Krautfrau aus dem Umland der Binge. Sie hat die Quest „Im Dienst der Kräuterfrau“ für Dich. Aber nur wenn Du Kräuter sammelst.

Das Karawanenlager bei den Goblins



1. Hier stehst Du, wenn die Cutscene mit Arwa und Chenos beginnt, nachdem Du im Gebiet angekommen bist.
2. Hier geht es zu den Schwarzhandgoblins. Das Tor ist aber erst einmal zu.
3. Diese Leiter musst Du benutzen, um in die Höhlen der Schwarzhandgoblins zu gelangen.
4. Hier erscheint Dir Forlanden, wenn Du die Geschichte über „Das Schicksal der Zehn“ vom Geschichtenerzähler, der sich im Gebiet herumtreibt gehört hast.
5. Der Übergang nach Süden. Du kommst hier in das Gebiet mit dem Häuschen der Kräuterfrau. Weiter nach Süden geht der Weg von dort aber erst, wenn Du bei den Goblins alles erledigt hast.

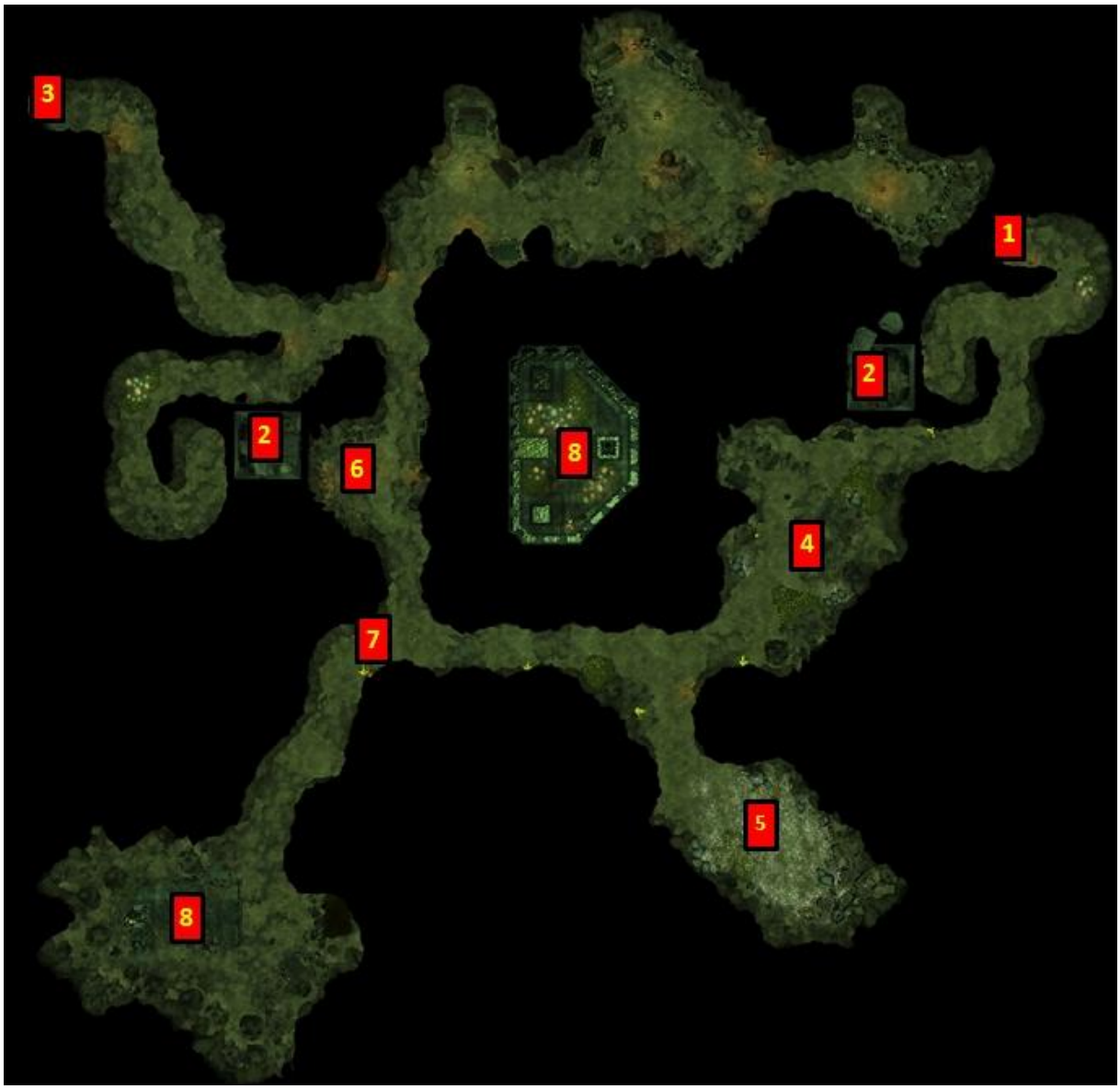
X An diesen Stellen tauchen die Goblins der Blutrotte auf, wenn sie im Anschluss an die kurze Cutscene die Karawane angreifen.

Die Tunnel in den Höhlen der Schwarzen Hand

1. Über diese Leiter kommst Du von Arwas Karawane in die Höhlen der Goblins. Wenn Du zu Fuss unterwegs warst, ist die Leiter anfangs für Dich nicht benutzbar.
2. Diese Leiter führt auf das kleine Plateau mit den beiden Katapulten, die Du zerstören sollst. Am Fuss der Leiter liegen die Leichen von drei Blutrottenkämpfern. Bis Du mit Grafzg gesprochen hast, ist die Leiter nicht benutzbar.
3. Hier geht es nach oben in die Höhlen der Goblins.

X Hier kämpfen die Schwarzhandgoblins gegen die Blutrotte.
Z Drei versprengte Angreifer der Blutrotte warten hier auf Dich.

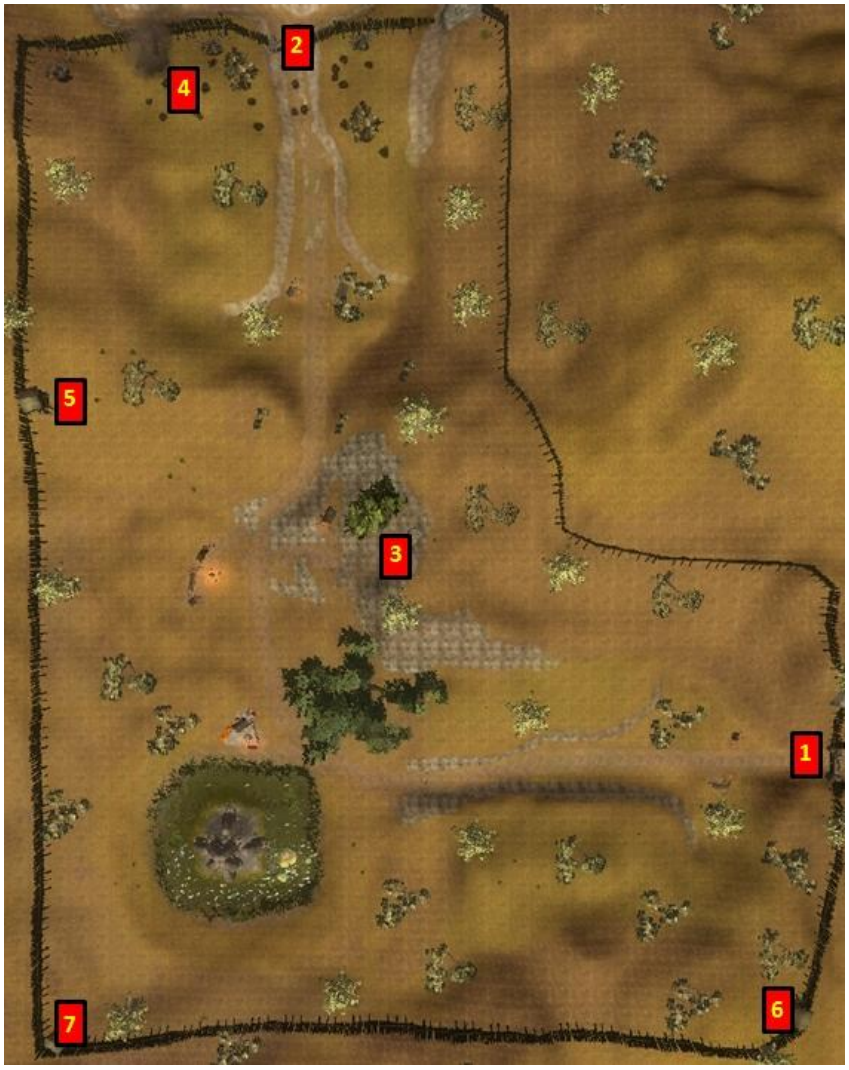
Die Höhlen der Schwarzhandgoblins



1. Hier geht es hinunter in die Tunnel der Höhlen.
2. Nach oben zu Häuptling Grafzg.
3. Nach draussen ins Stammland der Schwarzen Hand.
4. Hier kämpft Drekhak mit seinen Leuten gegen die Blutrotte und ihre Geisterspinnen. Und Du findest bei einem der Blutrottenkämpfer einen der Gegenstände aus dem Set von Ilum Lura.
5. Die riesige Geisterspinne, die immer neue Geisterspinnen auf Dich los lässt.
6. Mrezgags Schmiede. Hier hält sich Mrezgag auf, nachdem er die Suche nach seinem Gehilfen aufgegeben hat.
7. Die Feuerwand des Schamanen der Schwarzhandgoblins.
8. Wenn Du sein Rätsel gelöst hast, triffst Du hier auf den Schamanen. Später wartet hier Frazbug auf Dich.
9. Dieser Bereich wird erst im Verlauf Deines Gesprächs mit dem Schamanen zugänglich. Du findest hier Rugo. Vorausgesetzt Du hast Grovel im ersten Teil von seinem Meister befreit. Ansonsten bleibt dieser Bereich unzugänglich.

Das Stammland der Schwarzhandgoblins

1. Durch dieses Tor kommst Du zurück zu Arwas Lagerplatz.
   Zunächst ist das Tor verschlossen. Erst wenn Du die Probleme von Grafzg gelöst hast, wirst Du es benutzen können.
2. Dieses Tor führt in das Gebiet mit den Katapulten. Auch hier kommst Du zunächst nicht durch. Du musst erst einmal mit der Blutrotte aufräumen.
3. Hier geht's zu den Höhlen des Stammes.
4. Hier findest Du die Leiche von Krafzgok dem Gehilfen Mrezgags. Er hat die gesuchte Schmiedeschürze bei sich.
5. In einem Steinhaufen neben diesem Wachturm finden sich die Handschuhe, die Mrezgag vermisst.
6. Auf der unteren Plattform dieses Wachturms liegt der Hammer, den Mrezgag sucht auf einem Fass.
7. Am Fuss dieses Wachturms steht ein Korb mit einem der Gegenstände aus Anagrays Set



Das Gebiet bei der Wegkreuzung im Süden

1. Hier kommst Du her, wenn Du von den Goblins durch das kleine Gebiet der Kräuterfrau nach Süden aufgebrochen bist.
2. Hier geht's zu den Höfen.
3. Vor diesem Steinwall wartet Murgo und dahinter ist der Übergang ins Dorf der Halblinge.
4. Das ist der zunächst noch nicht benutzbare Übergang zum Totengrund.
5. Das Tal der stürzenden Wasser erwartet Dich hinter diesem Übergang.
6. Das ist der Eingang zu der kleinen Höhle in der Du immer wieder auf neue böse Buben stossen wirst.
7. An dieser Wegkreuzung triffst Du ein kleines Mädchen, das eine „tragende Rolle" dabei spielt, ins Dorf der Halblinge zu kommen. Ausserdem wirst Du hier immer wieder jemandem begegnen, der Dich mit einer neuen kleinen Aufgabe in die kleine Höhle bei (6) schickt. Und an der Laterne dort lehnt ein Beutel mit einem der Set-Items von Anagray.

Die Höfe

1. Hier kommst Du von der Wegkreuzung her in das Gebiet.
2. In der Windmühle wartet Hermann, der Müller, mit einem kleinen Auftrag, wenn Du Martian, dem Feldhüter, geholfen hast sein Rattenproblem zu lösen. In der Mühle findest Du in einem Schrank in der Ecke einen der Set-Items von Pim dem Halbling.
3. Das Haus der Familie Dottir. Hiulda Dottir hat für Dich den Auftrag „Eine Schleuder aus Frauenhaar“.
4. Hier ist Borian zuhause, wenn Du ihn im Dorf bei der Binge nicht einfach weggejagt, oder gar umgebracht hast. Er hat einen Auftrag für Dich. Schau im Abschnitt „Borian der…“ nach.
5. Falls Du Borian aus dem Dorf verjagt hast, ist hier eine gute Stelle, um darauf zu warten, dass er als Feldarbeiter vorbeikommt.
6. Vor diesem Haus steht Marita und wartet auf Dich, wenn Du die Spinnen in der kleinen Höhle an der Wegkreuzung erledigt hast. Ausserdem findest Du in einem Zuber vor der Tür an der Seite des Hauses einen weiteren Gegenstand aus dem Set von Pim dem Halbling.

Das Dorf der Halblinge

1. Hier geht es zurück zur Wegkreuzung.
2. Arwas Karawane lagert hier.
3. Der Markt der fahrenden Händler.
4. In diesem Zelt findest Du einen der Gegenstände von Balhoderies Set.
5. Das Haus von Mora und Hans Stubenblüte.
   Abschluss des Auftrags „Buppa und ein „grosser böser“ Mann“.
   Von Mora erhältst Du hier die Nebenquest „Spinnen und immer wieder Spinnen“.
   Im Obergeschoss findest Du einen Set-Item aus Balhoderies Set.
6. Bippo Halmschneiders Haus.
7. Die beiden verlassenen „Geisterhäuser“.
8. Die Dorfschenke.
9. Hier solltest Du Dich hinstellen, wenn Du des Nachts den Kapitän der Seenymphe treffen willst.
10. Hier wohnt Dolder, der Bürgermeister mit seinen Sorgen.
11. In diesem grossen Baum ist das Zuhause von Brego. Du findest einen weiteren Gegenstand aus Balhoderies Set in einer Truhe im Wohngeschoss.
12. Das Bootshaus. Drin wartet nach Abschluss des Auftrags „Der Kapitän und seine Mannschaft“ Tremor mit seiner Familie auf Dich. Hinter dem Bootshaus geht es weiter, wenn der dritte Teil fertig ist.

Das Tal der stürzenden Wasser

1. Zurück zur Wegkreuzung.
2. Hier geht's zum dürren Tal.
3. Das Aufseherhaus. Ausser ein paar bösen Buben, triffst Du hier auf Arria, die Dich mit dem Auftrag „Die Befreiung der Minensklaven“ in die Mine schickt.
4. Der Vordereingang der Minen. Zunächst verschlossen. Den Schlüssel gibt's bei einem der bösen Jungs im Aufseherhaus (3). Ausserdem findest Du, nachdem Arria Dir ihren Auftrag gegeben hat, hier eine Schaufel.
5. Zwischen den Wurzeln dieses abgestorbenen Baums kommt der eingestürzte Fluchttunnel der Minensklaven heraus.
6. Das Herrenhaus. Leider nicht zugänglich. Sämtliche Türen sind abgeschlossen. Einen Schlüssel findest Du beim Anführer der Sklaventreiber in der Mine.
7. In diesem Stall triffst Du einen kleinen Jungen, der Dir ein paar Hinweise gibt. Ausserdem findest Du später hier drin Bauholz und in einem Heuballen hinter dem Stall Baumaterial.
8. Nachdem Du Arrias Auftrag erhalten hast, lehnt hier eine Schaufel an einem Fass.

X Hier warten des Nachts die Diener der Meisterin darauf von Dir erledigt zu werden.

Die Sklavenmine

1. Der Eingang der Mine.
2. Hier betrittst Du die Mine, wenn Du den Fluchttunnel frei gegraben hast.
3. Die Sklaven warten hier darauf befreit zu werden.
4. Wenn Du die Mine von vorn betrittst warten hier die armen Opfer der Vampire darauf von Dir erlöst zu werden. Ansonsten sind sie auf die ganze Mine verteilt.
5. Verschlossene Gittertür zu den Sklavenquartieren. Den Schlüssel hat eine Wache hinter der Tür. Von aussen ist die Tür nur mit einem versteckten Hebel zu öffnen.
6. Hier drin wartet einer der Anführer der Diener darauf, dass Du ihn erledigst. Er hat den Schlüssel zum Herrenhaus bei sich.
7. Diese Tür ist zunächst blockiert. Sie wird erst benutzbar, wenn Du den Anführer bei (6) besiegt hast.

X Hier warten die Diener der Meister auf Dich, oder patrouillieren den jeweiligen Gang.

Das Herrenhaus im Tal der stürzenden Wasser

Das Erdgeschoss

1. Vordereingang.
2. Hintereingang.
3. Hier steht ein Rüstungsständer mit der Rüstung aus Graenas Set. Daneben an der Wand hängt ein benutzbarer Schild. Benutzen und einpacken ist angesagt.
4. Diese Luke führt zu Manor in den Keller. Zunächst ist die Luke noch nicht benutzbar. Erst wenn Du im Obergeschoss auch „aufgeräumt“ hast, meldet sich von unten Manor.
5. Zum Obergeschoss des Herrenhauses.

X Hier warten die Diener der Meisterin darauf von Dir erledigt zu werden.

Das Obergeschoss

1. Hier geht’s zurück nach unten.
2. In dieser Truhe findest Du einen Gürtel. Er gehört zu Graenas Set.
3. Zwei Leitern, die Du zerschlagen kannst. Holzpflöcke!

X Hier warten die Diener der Meisterin darauf von Dir erledigt zu werden. Inklusive dem eingebildeten Chef dieser Bande von Halsabschneidern.

Der Keller

1. Diese Leiter führt nach oben in die Küche des Herrenhauses.
2. Der Weg zum dunklen Pfad wartet hinter dieser Tür.
3. Manor wartet auf Dich.
4. Holzpflöcke wollen aufgesammelt, oder durch zerdeppern gewonnen werden.

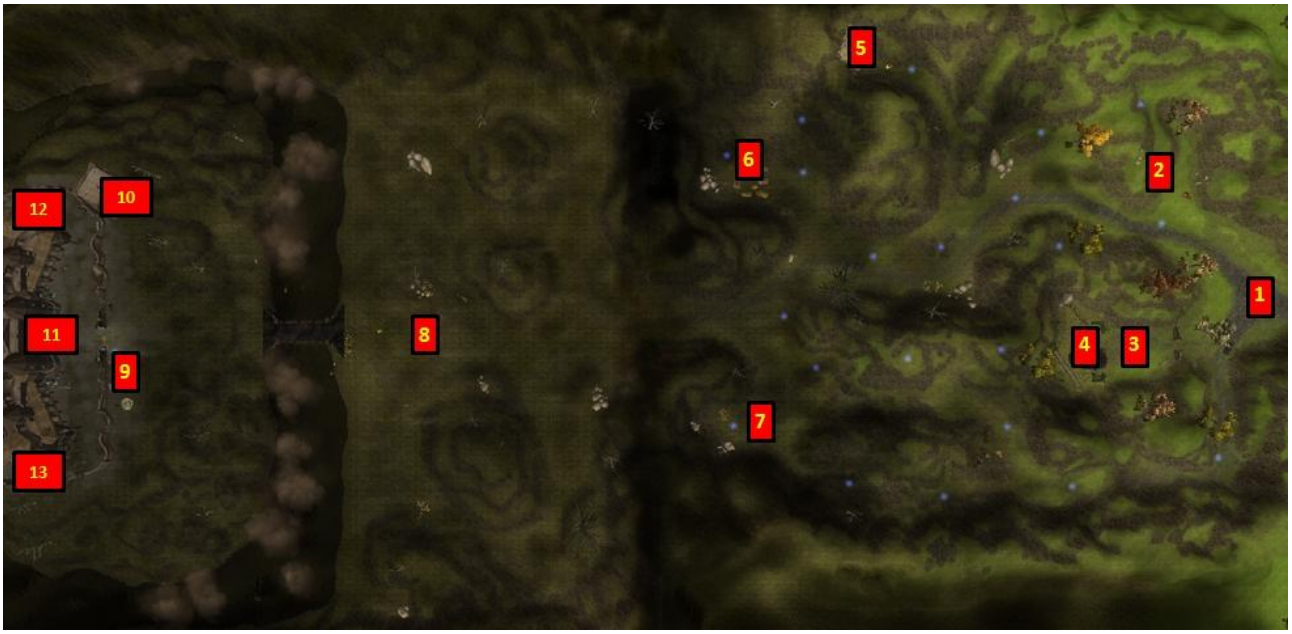
Der tiefe Keller führt zum dunklen Pfad

1. Hier geht's zurück in den „normalen" Keller.
2. In diesem Schatz findest Du den Ring des Sets von Graena.
3. Durch diese Geheimtür kommst Du zu dem Altar mit der verwitterten Steinplatte und dem Rätsel um den Dunklen Pfad. Siehe „Rätsellösungen".
4. Holzpflöcke wollen aufgesammelt, oder durch zerdeppern gewonnen werden.

Die Vampirgruft

1. Hier geht es zurück zum dunklen Pfad.
2. Zwei Vampire, die sofort angreifen.
3. Hier „beten“ drei Vampirpriester. Keine Sorge die greifen auch noch an.
4. Und aus diesen Särgen steigt die zweite Welle von Angreifern. Vampire natürlich. Was sonst?
5. Wenn Du durch diese Tür gehst, weckst Du die Vampire bei (6).
6. Hier schlafen die mächtigeren Vampire den Schlaf des Ungerechten. ☺
7. Diesen Altar solltest Du genauer untersuchen. Es warten ein paar feine Sachen darauf eingepackt zu werden.
8. Über diese beiden Treppen kommst Du nach unten in das Heiligtum der Vampire. Dort wartet das Tempelrätsel darauf gelöst zu werden. Siehe oben im Abschnitt „Rätsellösungen“.

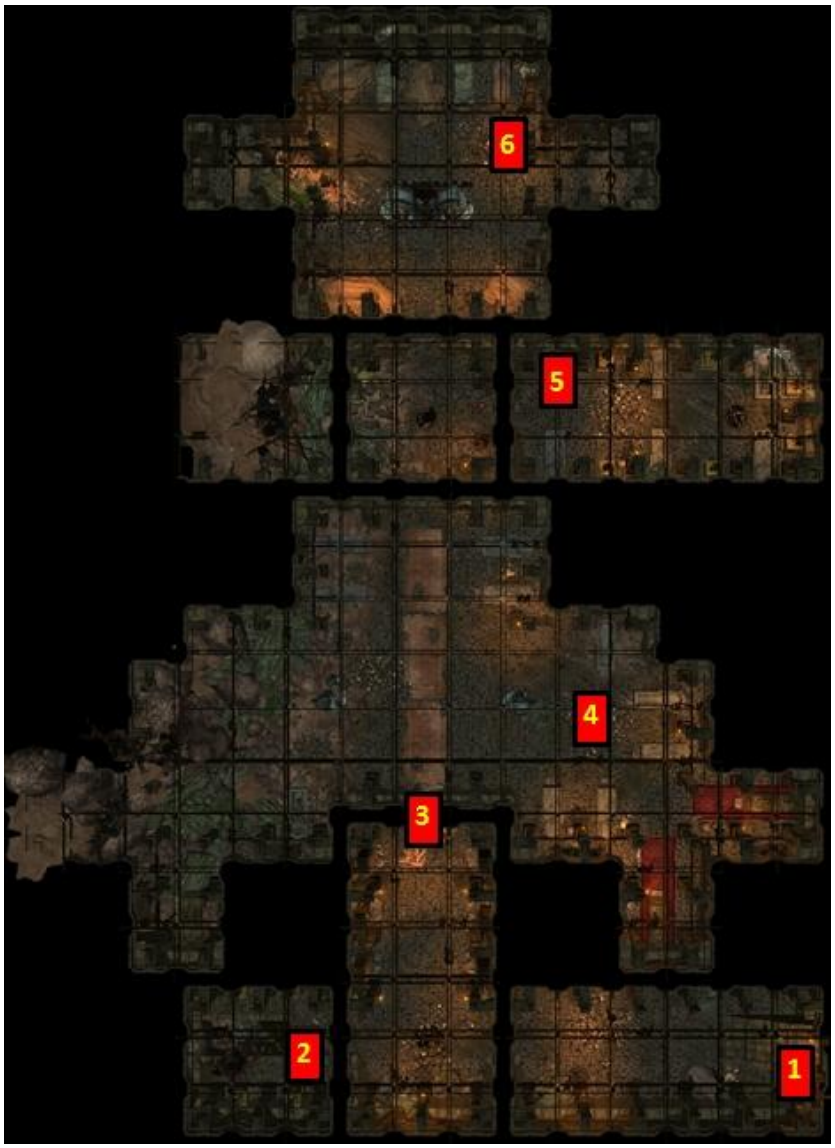
Der Totengrund - Vergangenheit



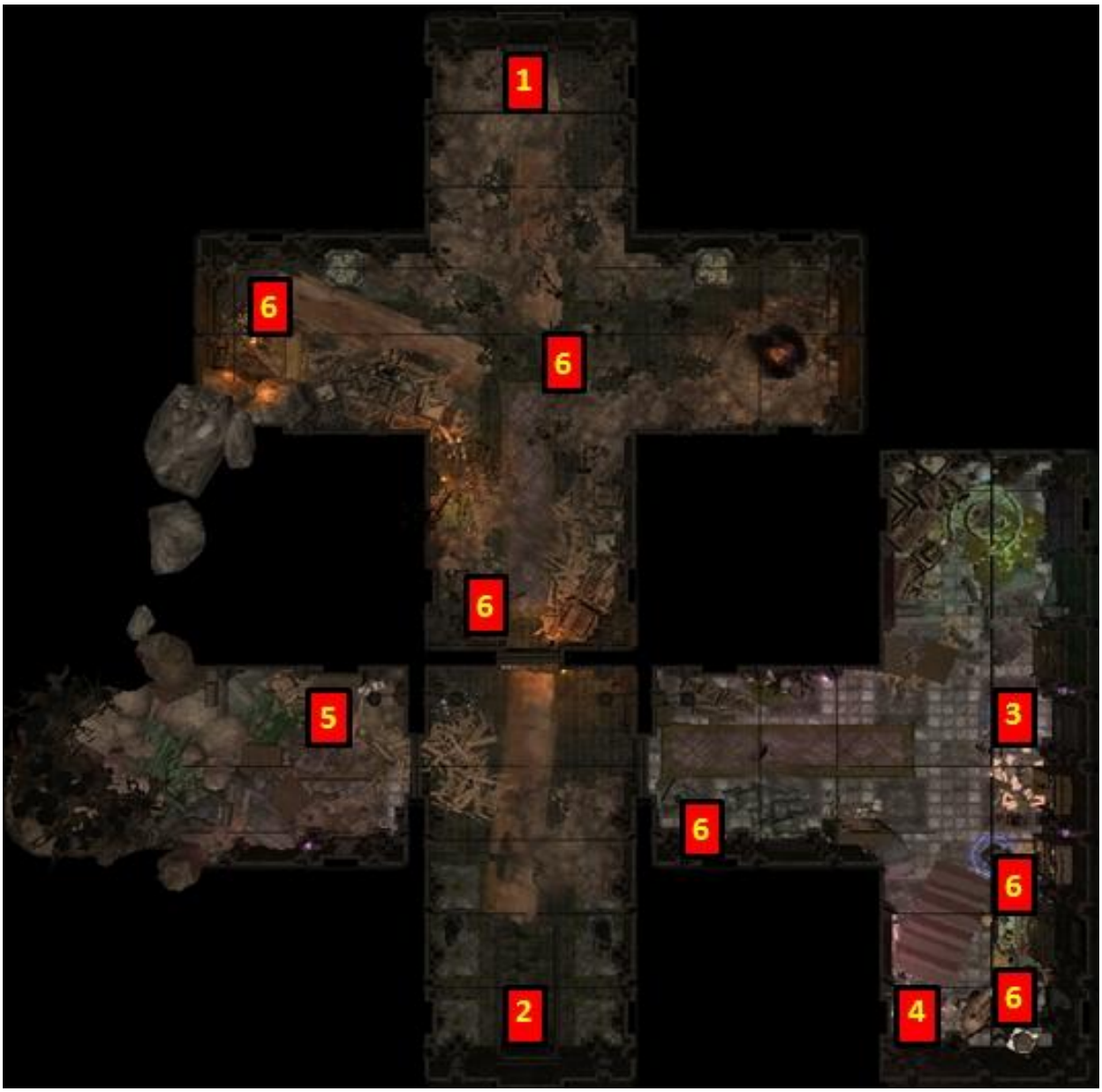
1. Hier betrittst Du das Gebiet, nach dem Intro.
2. Und wirst von hier aus mit Felsbrocken beworfen. Am Fuss des kleinen Hügels liegen die Leichen des vermissten Knechts und der Magd, die ihn begleitet hat.
3. Von hier aus greifen die Täuschungsbestien an.
4. In dem verfallenen Magierturm warten Aaskriecher darauf erledigt zu werden.
5. Hier ist die Herrengruft, wo Du Jabertians Geist triffst.
6. Basilisken – eklige Biester.
7. Und hier Giftschlangen. Die Skorpione, die in der Gegend rumlaufen, kannst Du hier auch häufiger treffen.
8. In dem Bereich wird gekämpft. Und nachdem Du den Fluch gebrochen hast, wirst Du von dort aus angegriffen, wenn Du zur Feste unterwegs bist.
9. Hier steht Kramm mit seinen Männern.
10. Vor der Kämpfergruft wartet Merria darauf, dass Du sie ansprichst.
11. Der Haupteingang zur Festung
12. Der Eingang zum Nordflügel.
13. Und hier der Eingang zum Südflügel.

Die Kämpfergruft

1. Durch diese Tür betrittst Du die Gruft.
2. Hier liegen Merrias Schild und Schwert in einem Knochenhaufen.
3. Bei den Überresten eines gefallenen Kriegers liegt der Gürtel des Kämpfers.
4. Hier findet sich in einem Knochenhaufen Merrias Ring.
5. In diesem Sarkophag liegt Merrias Stirnreif.
6. Und hier ist endlich Merrias Schädel mit der Haarlocke für Kramm.



Die Elfenfestung - Nordflügel



1. Hier geht es nach draussen vor die Feste.
2. Zum Haupttrakt der Festung.
3. Hier liegt ein brüchiger Foliant auf einem Sockel. Daneben lehnt eine vermoderte Leiche mit Tränken im Gepäck. Der Foliant enthält Hinweise zum Sicherheitssystem.
4. Die Überreste des Golemmeisters mit dem Meisteramulett zur Kontrolle der riesigen Wächtergolems.
5. Versteckt unter allem möglichen liegt hier eine elfische Zeremonienklinge.
6. Weitere mehr oder weniger ergiebige Schätze.

Die Elfenfestung

1. Hier betrittst Du die Festung durch den Haupteingang.
2. Eine mumifizierte Frauenleiche bringt Dir Informationen. Nicht nur über ein Rätsel.
3. Das Trittplattenrätsel. Siehe oben bei „Rätsellösungen“.
4. Diese Geheimtür wird durch das Lösen des Trittplattenrätsels geöffnet. Neben der Tür ist auf der Nordseite ein Fussbodenhebel, damit Du sie auch von dieser Seite aufkriegst. Nur für den Fall, dass Du durch den Nordflügel der Feste hier hereingekommen sein solltest.
5. Hier geht es in den Nordflügel der Festung.
6. Die Steuerung für das Sicherheitssystem. Wie die Steuerung funktioniert steht weiter oben in den „Rätsellösungen“.
7. Durch eine dieser Geheimtüren betrittst Du den Raum (8).
8. Der Raum mit dem Statuenrätsel. Lösung? Siehe oben unter dem Punkt „Rätsellösungen“.
9. Diese Tür ist zunächst verschlossen. Sie öffnet sich sobald Du das Statuenrätsel (8) gelöst hast.
10. Der Raum mit dem Rätsel der farbigen Steine und den Sockeln. Näheres dazu in den „Rätsellösungen“.
11. Ein Steinportal mit uralten Runen. Durch dieses Portal kommst Du direkt zum Endgegner der Elfenfestung, wenn Du das Rätsel der Farben (10) gelöst hast. Falls nicht steht Dir ein mühsamerer Weg bevor. Du kämpfst Dich durch einige seiner immer stärker werdenden Abbilder in der Zeit zurück.

A Hier stehen Rüstungsständer mit belebten Rüstungen, die Dich angreifen, wenn Du ihnen zu nahe kommst.
B In diesen Kammern warten je zwei Kampfgolems, dass sie von der Steuerungseinheit auf Dich losgelassen werden.
C An diesen Stellen wartet jeweils einer der riesigen Wächtergolems auf Dich.
D Wohnquartiere mit mehr oder weniger interessanten Schätzen.