Der Fluch der Zwerge – Teil 3

„Wege ins Dunkel“

Walkthrough
und
Rätsellösungen

ALLGEMEINE HINWEISE 3
EINFÜHRUNG 3
KAPITEL 1: AUF DEM FLUSS 4
DIE SEENYMPHE – FLUSSABWÄRTS 4
Ein letzter Dienst für einen Schmied 4
Ausrüstung für die Seenymphe 7
Weitere Quests beim Handelsposten 7
Mengdrich und seine Frau 7
Wölfe und eine vermisste Frau 8
Jugendliche Ausreden? 9
Zum Wolf werden 10
Nicht dokumentiert, oder… „Wo, bitte, gibt's hier einen Destillator?“ 10
DIE SEENYMPHE – FLUSSPIRATEN 11
Eine unbestimmte Gefahr 11
Lugers Tochter 15
Von Piraten eingesperrt 17
Piratenjagd auf dem Fluss 18
Flucht aus dem Piratenkerker 18
Piratenkerker: Der Fluchtweg 22
Monströsitäten in den Tiefen der Piratenhöhle 22
KAPITEL 2: ZURÜCK ZU DEINEN WURZELN 24
ALLGEMEINE HINWEISE 24
ALTHAVEN – HERZLICH (?) WILLKOMMEN IN DER HEIMAT 24
Unerledigte Angelegenheiten 24
GEFÄHRTEN 25
Ogrus Ruf 25
SPEZIELLE QUESTS 26
SPEZIELLE QUESTS AUS DEM ERSTEN TEIL 26
RÄTSELLÖSUNGEN 27
DIE MAGIE DER TÖNE 27
DIE ZERRISSENE LANDKARTE 27
ANHANG SET-ITEMS 28
ANHANG GEBIETSKARTEN 29
ODURS HANDELSPOSTEN 29
DIE KLEINE HÖHLE AUF DEN FELDERN 30
ODURS GÄSTEHAUS 31
DIE ERSTE EBENE DES VERFALLENEN GRABMALS 32
DER HANDELSPOSTEN – VON PIRATEN ÜBERFALLEN 33
DIE PIRATENINSEL 34
DIE DOCKS IM ZENTRUM DER PIRATENHÖHLEN 35
DAS HAUPTQUARTIER DER PIRATEN 36
DER BRÜTENDE WYRM 37
DIE HÖHLE MIT DEM SEEUNGEHEUER 38

Allgemeine Hinweise

Dies ist der dritte und letzte Teil der Modulreihe „Der Fluch der Zwerge“. Er wird im Gegensatz zu den beiden ersten Teilen nicht als Ganzes sondern in Kapiteln veröffentlicht. Vorgesehen sind im Moment drei Kapitel, die alle mehr oder weniger in sich abgeschlossen sein werden. Wobei ich mir erlauben werde am Ende jedes Kapitels den Beginn des nächsten schon ein wenig vorweg zu nehmen. Irgendwie muss ich ja dafür sorgen, dass die Spannung nicht völlig verloren geht, nicht wahr. ☺

Dadurch verkürzt sich einerseits die Wartezeit auf die Fortsetzung des Fluchs für dich erheblich. Schliesslich sollte ich es hinkriegen, nicht für jedes dieser Kapitel fast ein Jahr zu benötigen, um es fertigzustellen. ☺

Andererseits werden die drei vorgesehenen Kapitel einzeln wesentlich kürzer ausfallen, als die beiden ersten Teile. Ich denke, dass jedes Kapitel nur in etwa 5 bis 7 Stunden Spielzeit lang sein wird. Insgesamt ergibt sich für den dritten Teil dann aber wieder eine ähnlich lange Spielzeit, wie für die beiden ersten Teile von zwischen 15 und 18 Stunden.

Ein weiterer kleiner Wermutstropfen wird durch die Aufteilung in einzelne Kapitel nicht völlig zu vermeiden sein. Du wirst dich nicht ganz so frei innerhalb der einzelnen Kapitel bewegen können, wie du es aus Teil eins und Teil zwei gewohnt bist. Und die Geschichte wird etwas linearer erzählt werden müssen. Aber ich hoffe, dass diese „Nachteile“ durch die Verkürzung der Wartezeit aufgewogen werden.

Einführung

Deine Suche nach dem Helm des grossen Zwergenherrschers war von Erfolg gekrönt. Und du konntest den Helm, dank Bregos Unterstützung in deinen Besitz bringen. Allerdings musstest du den Helm, kaum dass du ihn errungen hattest, auch schon wieder gegen den Handlanger einer Drowmatrone verteidigen.

Im Verlauf der Auseinandersetzung mit diesem Drowschergen, trat besagte Matrone persönlich in Erscheinung und liess dich höhnisch wissen, dass sich Schild und Rüstung des Zwergenkönigs bereits in ihrem Besitz befinden. Du sollest ihr den Helm und die Axt doch am besten persönlich vorbei bringen, wo du sie ja so oder so aufsuchen müsstest, um an Schild und Rüstung zu kommen, liess sie ebenso voller Hohn danach noch vernehmen. Daraufhin verschwand sie wieder. Nicht ohne ihrem Vasallen Verstärkung für den Kampf mit dir und deinen Gefährten zu schicken.

Nun – du hast den Kampf dennoch zu deinen Gunsten entschieden und den Drow mit seinen Jägern vernichtend geschlagen.

Dein weiterer Weg wird dich also wohl oder übel tatsächlich in das Reich der Drow führen. So höhnisch, wie die selbsternannte „Valsharess“ ihre Behauptung auch vorgetragen hat. Sie hatte recht. Wenn du in den Besitz von Schild und Rüstung gelangen willst, musst du sie aufsuchen und ihr die beiden Artefakte abnehmen.

Es stellt sich nur die Frage – wie kommst du ins Unterreich, wo die Drow ihre Heimstätten haben? Wo gibt es einen Zugang, den du benutzen kannst? Und was erwartet dich dann in der Heimat des Dunkels?

Doch bevor du diese Aufgabe in Angriff nimmst, sollten dich nicht nur die Warnungen Bregos und Grondars, sondern auch der gesunde Menschenverstand dazu führen, das Gebiet der Halblinge so schnell wie möglich zu verlassen. Du kannst einer Drow niemals trauen. Schon gar nicht einer ihrer Matronen. Verlass dich also lieber nicht darauf, dass dieses „Weibsstück“ darauf wartet bis du persönlich bei ihr erscheinst, um dir Helm und Axt abzunehmen. Sie wird dich verfolgen. Mach dich so schnell wie möglich auf den Weg… den Wasserweg. Auf dem Fluss hinterlässt du wenigstens keine Spuren.

Also – auf zu Tremor! Oder heisst der Kapitän bei dir vielleicht Assillas? Egal – nur weg hier!

Kapitel 1: Auf dem Fluss

Die Seenymphe – flussabwärts

Falls du es noch nicht getan hast, rede mit Tremor oder Assillas (beide im Weiteren als „der Kapitän“ bezeichnet) im Bootshaus. Bitte den Kapitän dich und deine Gefährten auf der Seenymphe flussabwärts zu bringen. Danach findet sich links hinter dem Bootshaus, dort wo das Flussboot vor Anker liegt, ein Übergang. Benutze diesen Übergang, um ins erste Kapitel des dritten Teils zu gelangen.
Der Kapitän wird dich ansprechen, sobald du auf der Seenymphe angekommen bist. Falls du – wider Erwarten☺ – doch noch etwas bei den Halblingen zu erledigen hast, kannst du in diesem Gespräch den Kapitän bitten, noch etwas zu warten und wirst direkt zurück zu den Halblingen gebracht.
Ansonsten nimmt „das Unheil“ seinen Lauf. Will sagen du wirst etwas Musse brauchen, um die darauf folgende Cutscene zu verfolgen. Tu dir und – vor allem ☺ – mir einen Gefallen und unterbrich die Cutscene nicht mit Mausklicks oder der ESC-Taste. Das könnte sonst zu nicht kalkulierbaren Effekten führen. Selbstverständlich darfst du in dem Gespräch, das während dieser Scene abläuft deine Antwortzeilen anklicken, aber ansonsten bitte lieber nichts. Vielen Dank für dein Verständnis.
Wenn die Seenymphe ihr Ziel – den Handelsposten von Odur – erreicht hat, kannst du dich dort völlig frei bewegen. Kräuter sammeln, mit den Leuten reden, wenn es nicht gerade Nacht ist, dich in den Häusern umsehen, Odur einen Besuch abstatten, oder das Gästehaus aufsuchen.
Der südliche Übergang führt noch (?) ins Nirgendwo, aber mit dem Übergang im Nordwesten gelangst du zu den Feldern der Leute von Odurs Handelsniederlassung. Auch dort kannst du dich frei bewegen und dich umsehen. Früher oder später wirst du auf jeden Fall dort landen. (siehe die Quest „Wölfe und eine vermisste Frau“) Auch auf den Feldern gibt es einen Übergang der noch (?) ins Nirgendwo führt. Er befindet sich im Norden des Gebiets.
Aber bevor du überhaupt zu den Häusern gelangst, wirst du beim Überqueren der Brücke von einer Wache aufgehalten. Hier nimmt die Schlüsselquest dieses Gebiets – „Ein letzter Dienst für einen Schmied“ – ihren Anfang. Du erfährst vom Verschwinden des Schmieds der Niederlassung.

Ein letzter Dienst für einen Schmied

Den ersten Hinweis auf diese Quest erhältst du in dem Gespräch mit der Wache, die dich beim Überqueren der kleinen Brücke aufhält. Der Schmied des Handelspostens ist verschwunden. Er wurde zuletzt gesehen, wie er mit einem kleinen Ruderboot den Fluss hinunterfuhr. Er wollte zum Angeln und hat sich seither nicht mehr gemeldet.
Diese Quest ist so etwas wie der rote Faden, der sich durch den Anfang des ersten Kapitels zieht. Sie muss aktiv sein, damit du im ersten Kapitel die Gegend des Handelspostens überhaupt verlassen kannst. Und solange sie nicht erledigt ist, wirst Du mehr oder weniger in den Gebieten nahe beim Handelsposten festsitzen.
Ist ja toll! Und wie krieg ich das Teil dazu, dass es aktiv geschaltet wird? Ganz einfach. Dazu musst du die verlassene Schmiede – das ist das erste Haus auf der linken Seite, wenn du die Brücke überquert hast – betreten und dort das Buch, das auf dem Tisch liegt, anklicken.
Daraufhin erscheint der Geist des verschollenen Schmieds und legt dir nahe gefälligst deine „dreckigen“ Finger von seinem Buch zu lassen. Im Verlauf des Gesprächs wird dir früher oder später klar – falls du deine Gefährten nicht allzu „garstig“ behandelt hast, eher früher, als später ☺, dass besagter Geisterschmied noch gar nicht mitgekriegt hat, dass er tot ist.
Zunächst musst du ihn also erst einmal davon überzeugen, dass er nicht mehr aus Fleisch und Blut besteht. Dazu stehen dir etliche Möglichkeiten zur Verfügung. Du kannst ihn überreden, wenn du das gut genug kannst. Du kannst ihn auch einschüchtern. Oder du bist intelligent oder weise genug, um ihn dazu zu kriegen, dass er endlich kapiert, dass er tot ist. Und wenn all das nicht funktioniert stehen dir deine Gefährten bei. Also keine Sorge. Irgendwann kapiert der Geist, dass er einer ist… ein Geist meine ich.
Danach erzählt dir der Geisterschmied, was ihm zugestossen ist und bittet dich seine Gebeine in geweihter Erde zu bestatten, damit er endlich Ruhe finden kann. Dazu musst du mit der Seenymphe den Fluss hinunter und ein altes zerfallenes Grabmal betreten. Dort hat der Schmied sein grausiges Ende gefunden und dort musst du auch nach seinen sterblichen Überresten suchen.

Falls du bei Ferriel im ersten Teil deine Lehre als Schmied abgeschlossen hast und von Ferriel auf „Wanderschaft“ geschickt wurdest, um deinen Gesellenbrief bei einem anderen Meister der Schmiedezunft zu erhalten, hat der Geist noch eine kleine Überraschung für dich. Seine Schmiede und das Buch, das du zunächst nicht anfassen durftest, gehören dann dir.
Ach ja – und sein Amboss auch. Was? Der ist doch mit dem Schmied verschwunden! Sicher doch. Aber nachdem du dem Geist bewiesen hast, was du bei Ferriel gelernt hast... nun – das wirst du dann ja selber sehen.
Aber jetzt auf zum Kapitän. Die Seenymphe muss ja den Fluss hinunter. Bloss, besagter Kapitän ist derzeit leider beschäftigt und steckt mit Odur in recht schwierigen Verhandlungen über den Kauf von Ausrüstung für die Seenymphe. Bevor diese Verhandlungen nicht abgeschlossen sind, kommst du nicht aus Odurs Handelsposten heraus. Wie du diese Verhandlungen beschleunigen kannst erfährst du weiter unten bei der Beschreibung der kleinen Quest „Ausrüstung für die Seenymphe“.
Sobald du den Kapitän bei Odur dazu gekriegt hast, dass er endlich zur Seenymphe geht, kann die Reise losgehen. Verlasse Odurs Laden und begib dich zur Seenymphe. Sprich dort den Kapitän an. Und los geht’s.
In seltenen Fällen ☺ soll es schon vorgekommen sein, dass man auf dieser Reise den Fluss hinab einem Boot der Flusspiraten begegnet. Ob das der Fall ist oder nicht, hängt allein von „Kollege Zufall“ ab. Falls dieser Kollege zuschlägt, entscheide dich in dem kurzen Gespräch für eine der beiden Antwortmöglichkeiten und lass dich überraschen. Bei beiden Antworten spielt wieder besagter Zufall eine entscheidende Rolle und es kann sein, dass du ohne einen Angriff an den Piraten vorbei kommst. Das muss nicht so sein. Wie gesagt – Zufall. Falls diese Banditen des Flusses angreifen, wird deine Gruppe durch die Mannschaft der Seenymphe verstärkt und es sollte an sich kein Problem sein diesen Dreckskerlen eine Lehre zu erteilen. Nach dieser Episode kannst Du die Fahrt den Fluss hinab unbehelligt von weiteren Piraten zu Ende bringen.
Wenn die Seenymphe beim verfallenen Grabmal angelegt hat, kannst du dich dort ruhig umsehen. Keine Gefahr. Allerdings gibt’s an der Oberfläche, ausser ein paar Kräutern, nichts Weltbewegendes zu holen. Na dann rein in die Gruft. Sicherheitshalber wird, bevor du die Gruft betrittst, ein Auto-Save angelegt. Da drin könnte es für den einen oder anderen Charakter ziemlich zur Sache gehen.
Kaum bist du drin stösst du auf eine Gruppe betender Mönche, die dich zunächst nicht wahrnehmen. Aber kurz darauf wirst du freundlich begrüsst und einer der Mönche kommt zu dir und lädt dich zum Essen ein. Nur noch einen kleinen Moment Geduld bis die Andacht vorüber ist und dann sollst du dem Mönch folgen. Tu das ruhig. Es bleibt dir eh nichts anderes übrig. ☺
Falls du die Fertigkeit Lauschen mit genügend Punkten ausgestattet hast, erfährst du während dieser Scene noch etwas mehr über die Befindlichkeit dieser Mönche. Ansonsten läufst du ein wenig „unvorbereitet“ in ihre Falle. Also lass dich von ihrer Freundlichkeit nicht einlullen und achte ganz genau darauf, was sie tun, wenn ihre Gebetsstunde vorbei ist.
Der Abt der Gruppe wird zusammen mit zwei Nonnen eine Energiebarriere erschaffen. Und du solltest dir genau anschauen, wie die drei das bewerkstelligen. Sobald die Barriere steht, zeigt diese Bande ihr wahres Gesicht. Du hast es mit einer ganz raffinierten Sorte von Gestaltwandlern zu tun.
Das Essen zu dem du und deine Gefährten eingeladen wurden hat einen entscheidenden Nachteil. Ihr seid zum Essen eingeladen, klar. Aber nicht als Gäste, sondern als Vorspeise, Hauptgang und Dessert. Ihr SEID das Essen.
Ich darf doch davon ausgehen, dass du keine Lust hast herauszufinden, als was du vorgesehen bist, oder? Es dürfte wohl auch ziemlich egal sein, ob man zur Vorspeise, zum Hauptgericht oder als Dessert verspeist wird. Das entspricht absolut deiner Meinung? Worauf wartest du dann noch? Zeig dieser Bande wie schwer du ihnen auf dem Magen liegen wirst und mach sie fertig.
Erledigt? Fein! Jetzt kannst du dich erst einmal in Ruhe hier drin umsehen. Schliesslich müssen hier irgendwo die sterblichen Überreste des Geisterschmieds zu finden sein. Falls du dich zunächst um die Energiebarriere kümmern möchtest, die von dem Abt und seinen Nonnen aufgebaut wurde, kannst du das selbstverständlich auch tun. Nachher musst du sowieso dafür sorgen, dass du eine „Etage“ tiefer in die Gruft vordringen kannst. Du möchtest wissen, wie das geht?
Kein Problem. Einmal findest du die Lösung weiter unten bei den Rätsellösungen unter „Die Magie der Töne“. Zum Anderen findet sich in den Überresten der gerade besiegten „bösen Buben und Mädchen“ ein Buch mit eben diesem Titel. Auch dort findest du – nur etwas nach unten scrollen, wenn du das Buch liest – beschrieben, wie du dieser Barriere den Garaus machen kannst.

Aber jetzt räumen wir hier drin erst einmal alles aus, was nicht Niet- und nagelfest ist. Ach ja – und die Überreste des Schmieds liegen ja auch noch irgendwo herum. Und nicht nur die. Falls du Wert auf ein paar Erfahrungspunkte extra legst, solltest du nach weiteren Überresten oder Leichen von bedauernswerten Opfern der Gestaltwandler suchen. Wenn sie dir nicht zu schwer werden, kannst du damit in den Tiefen der Gruft noch ein paar zusätzliche Erfahrungspunkte einsammeln. Vorausgesetzt du verhältst dich ehrenhaft und verzichtest auf die eine oder andere – hmm, eigentlich besser auf alle – schurkische Einlage.
Alles eingepackt? Zumindest die Gebeine des Geisterschmieds solltest du in deinem Gepäck haben. Dem ist so? Na dann – die Treppe runter und rein in die tiefere Gruft.
Sobald du dort unten ankommst, wirst du von einem geisterhaften Dschinn angequatscht. Er hält dich für einen der Gestaltwandler und ist denen wohl alles andere als freundlich gesonnen.
Nun hast du zwei Möglichkeiten. Entweder du überzeugst den Dschinn von deinen guten Absichten. Das ist relativ einfach, wenn du die Gebeine des Schmieds oder/und einige Überreste – es können natürlich auch alle sein ☺ – der anderen Opfer in deinem Gepäck hast. Ansonsten musst du halt nochmal nach oben und dich mit ehrenhaft in geweihter Erde zu bestattenden Leichen eindecken.
Oder du greifst den Dschinn an, was einerseits dazu führt, dass eine ganze Reihe Fallen in der Gruft aktiviert werden und andererseits deiner Gesinnung vielleicht nicht ganz so zuträglich sein könnte, falls du vorhast sie eher in Richtung gut zu entwickeln.
Der Dschinn und seine drei Wächterinnen sind bei weitem nicht so mächtige Gegner, wie die im oberen Teil der Gruft. Es sei denn… ja, es sei denn du lässt zu, dass die vier anfangen zu zaubern. Dann könnte es eng werden.
Nachdem du die geisterhaften Dschinnies erledigt hast, wirst du feststellen, dass, mit Ausnahme eines offenen Sarkophags im Zentrum des Raumes, alle Särge verschlossen sind. Die kriegst du auch nicht mehr auf. Und kaputt kriegst du die Dinger auch nicht. Nun ja – einer ist ja noch offen. Und da solltest du tunlichst die Gebeine des Schmieds hinein packen. Danach wird sich auch dieser Sarg schliessen und der Geist des Schmieds erscheint, um sich bei dir zu bedanken.
Und wie ist das, wenn ich eher der liebe, nette Typ bin? Wie oben schon geschrieben an sich ganz einfach. Du musst nur zumindest die Überreste des Schmieds in deinem Gepäck haben und dem Dschinn erklären, dass du dafür sorgen willst, dass die Gebeine in geweihter Erde ihre Ruhe finden können. Daraufhin wird der Dschinn dir gestatten dein löbliches Vorhaben zu vollenden. Nicht ohne dich vorher gewarnt zu haben, bei deinem, den Göttern gefälligen Tun die Ruhe der Toten nicht zu stören.
Und wie soll das gehen? Schliesslich muss ich einen Sarg ja öffnen, um die Gebeine dort zur letzten Ruhe zu betten. Klar doch. Gegen das Öffnen und etwas reinlegen haben weder der Dschinn, noch seine Wächterinnen etwas. Nur das rausnehmen führt unweigerlich zu erheblichem Unmut bei den vier. Sie werden dich in dem Fall sofort angreifen. Die Fallen werden aktiviert. Deine Gesinnung wird etwas leiden. Nicht ganz so heftig, wie bei der oben geschilderten Variante, aber ein paar Punkte geht's schon in Richtung chaotisch/böse. Ach ja – und danach sind wieder alle Särge, ausser dem in der Mitte sowas von dicht… dichter geht's gar nicht, sorry.
Also besiege deine Gier und pack in jeden Sarg nur einen Leichnam rein. Am besten erst alle anderen, bevor du die Gebeine des Schmieds beerdigst. Nachdem ein Leichnam seine letzte Ruhe in einem der Särge gefunden hat, wird dieser Sarg geschlossen. Pro bestattetem Leichnam gibt dir der Dschinn dann 100 Erfahrungspunkte. Insgesamt kommst du so auf praktisch die gleiche Summe an Erfahrungspunkten, die du bei der etwas „unschöneren" Variante erhalten hättest. Tja – und am Schluss bettest du dann auch die Gebeine des Schmieds zur letzten Ruhe. Danach – siehe oben – wird sich auch dieser Sarg schliessen und der Geist des Schmieds erscheint, um sich bei dir zu bedanken.
Ende. Fast! Der Schmied hat nun ja als Geist nicht gerade viel, was er dir zum Dank anbieten kann, aber er weisst dich darauf hin, dass du in seiner – hrmhm, möglicherweise jetzt ja deiner – Schmiede eine Landkarte finden kannst. Die solltest du bei Gelegenheit unbedingt holen gehen. Die Karte liegt in einem Haufen „Müll" auf der rechten Seite der Schmiede in der Nähe des Tischs mit dem Buch.
Danach verabschiedet sich der Schmied von dir und verschwindet in Richtung der elysischen Gefilde. Ende. Fast! Hätte ich doch beinahe was vergessen. ☺
Bevor der Geist des Schmieds sich aufmacht seine ewige Ruhe zu finden, trifft ihn eine Erkenntnis. Will sagen der Geist spürt, dass Odurs Handelsposten eine Gefahr droht. Die Quest „Eine unbestimmte Gefahr" nimmt hier ihren Anfang. Na dann – raus hier und mit der Seenymphe zurück zu Odurs Handelsposten.

Ausrüstung für die Seenymphe

Dieser kleine Auftrag ist Bestandteil der Quest um den verschwundenen Schmied. Der Kapitän hat sich gleich nach der Ankunft der Seenymphe zu Odur begeben, um dort Ausrüstung einzukaufen. Er möchte nicht unvorbereitet sein, wenn Flusspiraten die Seenymphe angreifen. Leider hat er nicht gerade viel Gold, um sich etwas Vernünftiges zu kaufen. Entsprechend harzig laufen seine Verhandlungen mit Odur.
Sobald du Odurs Laden betrittst platzt du in diese Verhandlungen hinein. Abhängig davon, ob die Quest des Schmieds schon aktiviert ist, reagieren die beiden etwas unterschiedlich, aber du wirst so oder so in das Gespräch der zwei verwickelt.
Deine Aufgabe besteht nun einfach darin, dafür zu sorgen, dass der Kapitän und Odur handelseinig werden. Dazu stehen Dir zwei unterschiedliche Wege zur Verfügung.
Nummer eins ist die schnellste und – vor allem – die billigste Variante. Wähle die Antwort aus, bei der darauf hingewiesen wird, dass die Mannschaft der Seenymphe mit dieser Ausrüstung nicht gerade sehr schlagkräftig sein wird. Falls die Quest des Schmieds aktiv ist, werden die zwei sich daraufhin sehr schnell einigen. Der Kapitän macht sich dann sofort auf den Weg, um die Seenymphe klar zum Ablegen zu machen. Wenn du die Quest noch nicht erhalten hast, handeln die beiden hingegen weiter und du musst später, wenn die Quest aktiviert ist, noch einmal in Odurs Laden vorbei, damit das Ganze ein Ende nimmt und der Kapitän zur Seenymphe aufbricht.
Die zweite Variante kostet dich etwas. Je mehr Gold du „investierst“ umso besser wird die Ausrüstung ausfallen, die der Mannschaft der Seenymphe bei den späteren Kämpfen mit Flusspiraten zur Verfügung steht. Falls du nicht genug Gold hast, um die Ausrüstung zu bezahlen, erhältst du die Möglichkeit die beiden auf später zu vertrösten, um deine Börse in der Zwischenzeit etwas aufzufüllen. Zum Beispiel indem du Odur etwas von deiner überzähligen Ausrüstung verkaufst. Nachdem das erledigt ist, sprichst du die zwei nochmal an und kaufst die Ausrüstung für den Kapitän und seine Crew.
Wie bei der ersten Variante wird der Kapitän den Handel mit Odur nur beenden, wenn die Quest des Schmieds aktiv ist. Ansonsten verhandeln die Beiden solange weiter, bis du den Auftrag des Schmieds „ergattert“ hast. Danach allerdings wird der Kapitän losziehen und die Seenymphe startklar machen. Und du kannst zum verfallenen Grab aufbrechen.

Weitere Quests beim Handelsposten

Mengdrich und seine Frau

Eigentlich ist das kein richtiger Auftrag. Eher so etwas, wie ein kleines „Osterei“. Aber es ist nicht ganz einfach an dieses „Ei“ heranzukommen. Ausserdem kann diese Quest nur gemacht werden, wenn du die Gebeine des Schmieds noch nicht zur letzten Ruhe gebettet hat. Ist das erst einmal erledigt, kann die Quest nicht mehr aktiviert werden. Und falls sie schon aktiv, aber noch nicht abgeschlossen ist, kannst du sie auch nicht mehr abschliessen, sorry.
Der Ablauf der kleinen Geschichte variiert ein bisschen. Je nachdem mit welchem der zwei du zuerst sprichst. Auf jeden Fall musst du Junipa, Mengdrichs Frau, draussen im Gebiet des Handelspostens finden, um die „Story“ ins Laufen zu bringen. Junipa wird dir erzählen, dass ihr Mann sich mal wieder davor drückt, ihr zu helfen. Und dass du ihr Bescheid geben sollst, wenn du ihn irgendwo siehst. Falls du Mengdrich zu diesem Zeitpunkt noch nicht gesprochen hast, kannst du ihr ehrlichen Herzens sagen, dass du keine Ahnung hast, wo er sein könnte. Mehr allerdings nicht.
Um den Auftrag wirklich in Angriff zu nehmen, musst du zunächst zu Mengdrich im Gästehaus gehen und mit ihm sprechen. Danach suchst du Junipa und sprichst sie an. Erst dann startet die Quest.
Sobald du mit Mengdrich im Gästehaus gesprochen hast und Junipa dir über den Weg läuft, nimmt das „Unheil“ seinen Lauf, wenn du sie ansprichst. Sie wird dir – wie oben bereits geschildert – ihr Leid klagen. Wie du darauf reagierst ist dann deine Entscheidung. Natürlich kannst du ihr die Wahrheit sagen und erzählen, wo der werte Gatte sich versteckt hat. Macht 2 Punkte in Richtung rechtschaffen und 100 Erfahrungspunkte für dich.
Oder – du lügst sie an und erzählst ihr, dass du keine Ahnung hast wo er steckt. Zwar etwas einfallslos, wenn der „geschätzte Modder“ ☺ schon eine weitere Möglichkeit anbietet, aber damit ist die Story dann fast schon durch. Und deine Gesinnung rutscht auch nur um 2 Punkte in Richtung chaotisch. Leider liegen dann aber auch keine zusätzlichen Erfahrungspunkte für dich drin. Und Mengdrichs Reaktion, falls du ihm berichtest, was du seiner Gattin erzählt hast, wird auch nicht gerade sehr freundlich ausfallen.

Und was war das jetzt für eine andere Möglichkeit? Nun – es gibt da noch eine dritte Antwort, die schon etwas frecher ist. Erzähl der Guten einfach, dass du ihren Mann bei Odur gesehen hast. Das führt dann allerdings zu einer unerwarteten Reaktion der lieben Junipa. Sie will sofort zu Odur, um ihren Mann in die Arme zu schliessen, weil er für einmal nicht im Gästehaus vor einem Humpen sitzt, sondern wirklich was Sinnvolles tut. Jetzt sitzt du in der Patsche. Lügen haben halt schon verdammt kurze Beine, nicht wahr. Je nachdem – wie du auf diese Wendung der Ereignisse reagierst, kannst Du bis zu 250 zusätzliche Erfahrungspunkte „absahnen". In jedem Fall rutschst du in der Gesinnungswertung um 5 Punkte in Richtung chaotisch, sorry.
Bleibt noch der Abschluss der Geschichte. Wenn das alles durch ist, solltest Du noch einmal Mengdrich aufsuchen. Je nachdem, wie du dich bei Junipa verhalten hast, unterscheiden sich seine Reaktionen zum Teil erheblich und ggf. kriegst du auch bei diesem Gespräch noch ein paar Erfahrungspunkte dazu. Aber das war's dann auch. Auf zu wirklich „wertvollen" Taten. ☺

Wölfe und eine vermisste Frau

Ob du diese Aufgabe schon jetzt in Angriff nimmst, oder das erst tust nachdem du die Gebeine des Schmieds bestattet hast, macht keinen Unterschied. Diese Aufgabe ist im Übrigen auch lösbar, ohne dass du einen speziellen Auftrag dafür hast. Damit die Quest abgeschlossen wird, musst du aber in jedem Fall am Schluss mit dem Mann der Verschwundenen sprechen.
Du kannst auf unterschiedlichste Weise vom Verschwinden der Frau erfahren. Einmal geben die Bewohner des Handelspostens immer mal wieder zufällige Äusserungen von sich. Und ein paar dieser Äusserungen befassen sich nicht mit dem Wetter, oder der schlechten Ernte, sondern mit Wölfen und manchmal auch mit dem Verschwinden einer jungen Frau. Auch die Wache bei der Brücke hat etwas über diese Wölfe und eine verschwundene Frau zu berichten. Du musst den Wächter nur ein zweites Mal ansprechen und ihn fragen, was es mit dem ständig brennenden Lagerfeuer auf dem Platz in der Mitte der kleinen Siedlung auf sich hat.
Am sichersten ist es allerdings du begibst dich direkt zu Marius, dem Mann der Verschwundenen. Er wartet tagsüber und nur dann – bei Nacht schläft der Gute nämlich – darauf, dass du ihn ansprichst. Du findest ihn im ersten Haus rechts nachdem du die Brücke überquert hast. Falls du erst nach Erledigung der Quest „Ein letzter Dienst für einen Schmied" auf Marius triffst, findest du ihn übrigens nicht mehr in seinem Haus. Dann ist er in Odurs Gästehaus. Dort kannst du ihn dann allerdings auch bei Nacht antreffen.
Nach einigem Hin und Her erzählt er dir, dass seine Frau eines Abends nochmal zurück zu den Feldern gegangen ist, um dort ihren Schal zu suchen. Seither ist sie spurlos verschwunden. Von ihm hörst du auch noch einmal von den Wölfen, die sich in letzter Zeit in der Gegend herumtreiben. Ausserdem erzählt er dir, dass einige Tage nach dem Verschwinden seiner Frau ihr Schal gefunden worden ist. Eine Magd hat ihn in einem Haufen Steine, nahe der kleinen Höhle auf den Feldern, gefunden.
Von dieser Höhle und davon, dass dort etwas Seltsames vorzugehen scheint, erfährst du auch von dem Jungen, der in der Küche des Gästehauses „Strafdienst" schiebt. Näheres dazu und zu der kleinen Quest „Jugendliche Ausreden?", die du von dem Jungen erhalten kannst findet sich weiter unten.
Alsdann – mach dich auf zu dieser Höhle und nimm sie etwas genauer in Augenschein. Du findest die Höhle auf den Feldern nördlich des Handelspostens. Gleich nachdem du die Felder betreten hast siehst du rechter Hand einen grösseren Steinhaufen. Darin verbirgt sich der Eingang. Geh ruhig rein. Dort drin wird dir zunächst nichts Gefährliches über den Weg laufen.
Zunächst macht die kleine Höhle einen ganz normalen Eindruck. Links vom Eingang stehen ein paar Fässer mit Lebensmitteln und einige Decken liegen am Boden bei einer kalten Feuerstelle. Nichts Besonderes also. Falls du noch nicht mit dem Jungen in der Küche des Gästehauses gesprochen hast, konntest du auch nichts anderes erwarten. Andernfalls weisst du, dass es hier drin sehr wohl etwas Seltsames gibt. Eine Geheimtür nämlich. Ohne diesen Hinweis musst du allein darauf kommen etwas genauer zu suchen. Also dann – mach dich auf die Suche. Vielleicht lässt du ja auch Idal das übernehmen. Als Waldläufer sollte er genug Punkte in die Fertigkeit Entdecken investiert haben, um ohne Problem die Geheimtür finden zu können.
Wenn du dich vom Eingang aus nicht nach links wendest sondern in die kurze Sackgasse geradeaus gehst, ist die Geheimtür rechter Hand am Ende der Sackgasse. Dort hinten steht übrigens auch ein Beutel herum, den du benutzen kannst. Tu das und du erhältst einen weiteren Rucksack für deine Beute. Leider kein Nimmervoller Beutel. Aber immerhin ein mächtiger magischer Beutel, der das Gewicht seines

Inhalts um 80 % reduziert. So langsam sollte die Geheimtür nicht mehr ganz so geheim sein. Dem ist so? Na dann – worauf wartest du? Benutz das Ding und rein in die jetzt schon etwas grössere Höhle.
Viele „Schätze“ sind hier drin nicht zu holen. Ein paar Pilze und eine Truhe mit Kleidung. Nun ja – die Kleidung könnte für einen Menschen weiblichen Geschlechts ganz interessant sein. Aber ansonsten… nichts. In der Mitte der Höhle wartet eine Frau. Sie heisst Berusa und wenn du sie ansprichst wird schnell klar, um wen es sich handelt. Im Verlauf des Gesprächs mit ihr wirst du erfahren warum sie sich hier drin versteckt hält und was du dagegen unternehmen kannst. Machen wir es kurz. Du musst zu einem Wolf werden und gegen ihren Bruder – einen Wolf, was sonst ☺ - antreten. Nur wenn du ihn in Gestalt eines Wolfes besiegen kannst, wird Berusa frei sein. Und – eh ich’s vergesse – deine Gefährten werden dir bei diesem Kampf nicht zur Seite stehen können. Ob du dir das antun willst, oder nicht, hat keinen sehr grossen Einfluss auf den Fortgang der eigentlichen Geschichte.
Nun ja, falls du dich entscheidest nicht zu helfen, wird Marius, Berusas Mann, nicht sehr glücklich sein, dass er seinen Sohn allein aufziehen muss und seine Frau nie mehr wiedersehen darf. Und je nachdem wie du Berusa erklärst warum du ihr nicht helfen willst, wird dein Ansehen bei deiner Zwergeneskorte ein wenig leiden. Aber das war es dann auch schon. Fast.
Es gibt, einmal abgesehen von den Erfahrungspunkten, die dir durch die Lappen gehen, noch einen Grund dich diesem Wolfsbruder zu stellen. Wenn du ihn besiegst, wirst du der neue Rudelführer eines Rudels weisser Wölfe mit ganz besonderen Fähigkeiten. Und wenn ein Rudelführer einmal so richtig in Schwierigkeiten steckt, dann hilft ihm sein Rudel selbstverständlich. Diese Hilfe solltest du nicht so einfach „wegwerfen“. Andererseits musst du schon wirklich in Schwierigkeiten stecken, damit das Rudel zu dir stösst. So ein „einfacher“ roter Drache, oder der Balrog aus dem ersten Teil, werden das Rudel nicht „hinter dem Ofen hervorlocken“.
Falls du verpasst hast im Gespräch mit Berusa den Tagebucheintrag „Zum Wolf werden“ zu aktivieren und deshalb nicht genau weisst, auf was du dich einlässt, wenn du zum Wolf wirst, findest du weiter unten im Abschnitt „Zum Wolf werden“ den Text dieses Tagebuchteintrags noch einmal.
Nun gut – genug der Schulmeisterei. Gehen wir einmal davon aus, dass du dich entschieden hast Berusa zu helfen. In dem Fall wird sie dich zu einem weissen Wolf verwandeln und der Zugang in die hinterste Höhle ist offen. Dort wartet ihr Bruder auf dich. Alsdann – rein in die Höhle und… AUF IHN! Sicherheitshalber wird beim Betreten der Höhle, in der Berusas Bruder auf dich wartet, ein Auto-Save angelegt. Keine Angst. Du kannst in diesem Kampf nicht sterben. Aber falls du verlierst, ist an sich „Game Over“. An sich deswegen, weil du – dank des Auto-Saves – die Möglichkeit hast es nochmal zu versuchen, oder doch darauf zu verzichten dich mit diesem „Riesenvieh“ anzulegen.
Noch ein Hinweis für „Magier & Co“. Falls du zu dieser Gruppe gehörst, wäre es vielleicht nicht schlecht, Berusa noch einmal anzusprechen, bevor du die hintere Höhle betrittst. Sie hat für diese Gruppe von Charakteren eine Option, die es etwas einfacher macht den Kampf als Wolf siegreich zu bestehen.
Du hast den Kampf siegreich bestanden und Berusas Bruder hat sich dir mit seinem Rudel unterworfen? Gut so! Du wirst deine Wolfsgestalt verlieren und gleich darauf taucht Berusa in der Höhle auf, um sich bei dir zu bedanken. Auch deine Gefährten stossen wieder zu dir. Berusa und ihr Wolfsbruder verlassen die Höhle und du bist wieder allein mit deinen Gefährten. Angelegenheit erledigt. Beinahe. Nein, diesmal kein „Fast“☺.
Um den Auftrag endgültig „abzuhaken“ musst du nun noch bei Marius, Berusas Mann, vorbeischauen und mit ihm reden. Du findest ihn – nun zusammen mit seiner Frau, selbstverständlich – entweder in seinem Haus, oder, nach Erledigung der Quest des Schmieds, im Gästehaus. Fertig.

Jugendliche Ausreden?

Auch bei dieser Quest ist es einerlei, ob du sie annimmst bevor, oder nachdem du die Gebeine des Schmieds zur ewigen Ruhe gebettet hast. Um sie zu erhalten, musst du Kandro, den Sohn von Rhana und Odur in der Küche des Gästehauses ansprechen und darauf bestehen, dass er dir erzählt, warum er zum Küchendienst verdonnert wurde.
Die Geschichte, die du in dem Fall von ihm zu hören bekommst, ist, gelinde gesagt, ziemlich unglaubwürdig und hört sich schon sehr nach einer eher mittelmässigen Ausrede dafür an, dass da jemand keine Lust hatte nachhause zu kommen.
Es sei denn du hättest zu dem Zeitpunkt bereits die Quest „Wölfe und eine vermisste Frau“ erledigt. Dann weisst du nämlich, dass die „Story“, die der Bengel erzählt hat, in allen Punkten der Wahrheit entspricht. Auf diese Art lässt sich die Erledigung des Auftrags natürlich erheblich abkürzen. Du musst dann nämlich

nur noch mit Kandros Mutter Rhana reden. Sie steht hinter der Theke, des Gästehauses. Dadurch erledigt sich der Auftrag sozusagen von allein. Na ja – nachdem du mit Rhana gesprochen hast, solltest du Kandro in der Küche noch einmal ansprechen, damit der Auftrag auch im Tagebuch als erledigt vermerkt wird.
Andernfalls musst du den Wahrheitsgehalt von Kandros Erzählung vor Ort überprüfen. Alsdann, auf zu der kleinen Höhle auf den Feldern, wo Kandro eine Geheimtür gesehen haben will. Du findest diese Mitsthöhle nicht? Ganz einfach. Gleich nachdem du die Felder betreten hast siehst du rechter Hand einen grösseren Steinhaufen. Darin verbirgt sich der Eingang. Na dann – rein in die Höhle und nach dieser Geheimtür gesucht. Falls du selbst nicht der „grosse Entdecker" bist, solltest du in Erwägung ziehen Idal die Suche zu überlassen. Als Waldläufer müsste er eigentlich einen recht hohen Wert in der Fertigkeit Entdecken haben und sollte die Tür problemlos finden.
Die Tür ist übrigens in der rechten Wand, der kurzen Sackgasse, in die du gerätst, wenn du vom Eingang der Höhle aus geradeaus und dann nach links läufst.
Damit dass du die Geheimtür findest, ist es aber noch nicht getan. Schliesslich hat der Junge ja noch die Erklärung für die zerrissenen Kleidung und seine Schrammen und Kratzer zu liefern. Also rein in die nun zugängliche hintere Höhle und mit der jungen Frau, die dort auf dich wartet, gesprochen.
So langsam wird dir sicher auch klar, welcher Hintergedanke diesem Auftrag zu Grunde liegt, oder? Genau! Irgendwie hatte ich das Gefühl, dass es vielleicht keine schlechte Idee wäre, dich, ausser durch das Gespräch mit dem Wächter und die Äusserungen der „Bevölkerung", noch auf eine andere Art und Weise über die Quest „Wölfe und eine vermisste Frau" stolpern zu lassen. ☺
Nachdem du mit Berusa, der jungen Frau in der Höhle, gesprochen hast, kannst du zurück zu Kandro in die Küche des Gästehauses und ihm – siehe oben – die „frohe Botschaft" überbringen. Danach noch mit Rhana, seiner Mutter, gesprochen und bei Kandro den endgültigen Vollzug gemeldet. Fertig.

Zum Wolf werden

Wenn Ihr Euch zum Wolf verwandelt werden zunächst alle Gegenstände die Ihr tragt abgelegt. Keine Sorge, Ihr kriegt alles wieder zurück. Ausserdem bleibt Euch Euer Inventar während der Verwandlung verschlossen. Während Ihr ein Wolf seid stehen Euch also nur die Waffen und das Fell des Wolfes, als Ausrüstung zur Verfügung. Auch Eure Rüstungsklasse wird die eines Wolfes sein. Vielleicht wird sie dadurch sogar höher wie Eure ansonsten ohne Gegenstände gültige Rüstungsklasse. Und Ihr werdet die Stärke, Konstitution und Geschicklichkeit eines Wolfes haben. Eure anderen Attribute, wie auch Eure Talente und Fertigkeiten bleiben hingegen genauso unverändert, wie die Lebenspunkte die Ihr zum Zeitpunkt der Verwandlung hattet. Nur die Boni von Eurer Ausrüstung sind natürlich nicht mehr verfügbar. Schliesslich tragt Ihr die Ausrüstung ja nicht mehr. Ausserdem könnt Ihr als Wolf noch so viele Zauber beherrschen, Ihr werdet sie nicht nutzen können, sorry. Und da Ihr keinen Zugriff auf Euer Inventar habt, nützt Euch auch die Schnellzugriffsleiste nichts. Eure Werte entsprechen während der Verwandlung also ziemlich genau denen Eures Gegners. Einzig Euer Selbst (Intelligenz, Weisheit, Charisma) und Euer Wissen (Talente und Fertigkeiten) unterscheiden sich von seinem.

Nicht dokumentiert, oder… „Wo, bitte, gibt's hier einen Destillator?"

Diesen Auftrag gibt es als solchen eigentlich gar nicht. Will sagen… ich war der Ansicht, dass man es mit den Quests auch übertreiben und ein Tagebuch auch „überfüllen" kann. ☺
Wenn du Rhana im Gästehaus ansprichst erhältst du unter anderem auch die Antwortmöglichkeit: „Ihr habt hier nicht irgendwo zufällig etwas, mit dem man Tränke brauen kann?". Wenn du Rhana diese Frage stellst, wird sie dich schlussendlich in den Keller des Gästehauses schicken. Dort steht er nämlich, der Destillator. Der Zugang zum Keller erfolgt über eine Falltür am Boden der Küche. Diese Falltür wird erst benutzbar, nachdem du mit Rhana gesprochen hast. Ansonsten liegt sie einfach nur „dumm rum". ☺
Rhana erteilt dir zwar nicht wirklich den Auftrag, dich dort unten, ausser um den Destillator, auch noch um möglicherweise vorhandene ungebetene Gäste zu kümmern. Aber wenn du den Destillator ungestört benutzen willst, bleibt dir kaum eine Wahl. Du musst im Keller zunächst einmal für Ordnung sorgen. Das sollte aber wirklich kein Problem für dich sein.
Dort unten stellt sich dir ausser ein paar Ratten nur noch so etwas Ähnliches wie ein Schlurfer entgegen. Nur ist das Vieh nicht pflanzlich sondern eher „dreckig". ☺ Alsdann mach Ordnung im Keller und du kannst den Destillator in Ruhe benutzen. Weitere „Handlungen" deinerseits sind nicht nötig. Es gibt keinen Vollzug im Tagebuch und – so leid es mir tut – ausser denen für das „Entsorgen" der ungebetenen Gäste, auch keine zusätzlichen Erfahrungspunkte.

Die Seenymphe – Flusspiraten

Eine unbestimmte Gefahr

Dieser Auftrag ist eine der längsten Nebenquests, die ich im ganzen Fluch bisher „geschrieben“ habe. Er wird dich durch den Rest des ersten Kapitels begleiten und beinhaltet etliche Unteraufträge, die du nacheinander „abarbeiten“ solltest, um das erste Kapitel erfolgreich zu beenden.
Du erhältst den Auftrag, wenn du die Quest „Ein letzter Dienst für einen Schmied“, wie weiter oben beschrieben beendet hast. Dort teilt dir der Geist von Hakan, dem Schmied, ganz am Schluss mit, dass Odurs Handelsposten etwas Schlimmes zustossen wird und du brichst mit der Seenymphe schnellstens auf, um Odur zu Hilfe zu eilen.
Auf dem Weg zurück zu Odur wird die „unbestimmte Gefahr“ sehr schnell konkreter. Moses – oder vielleicht auch Billie (im Weiteren als „der Schiffsjunge“ bezeichnet) – macht den Kapitän darauf aufmerksam, dass der Handelsposten in Flammen steht.
Kaum hat die Seenymphe beim Handelsposten angelegt, wirst du eine kurze Cutscene erleben, in der du erfährst, dass es sich bei den Brandstiftern um Piraten handelt. Es ist wohl an der Zeit diesem Gesindel auf die Pelle zu rücken. Doch zunächst schickt der Kapitän den Schiffsjungen unter Deck. Und, obwohl dieser sich zunächst quer stellt, kommt er dem Befehl seines Kapitäns dann, dank der Intervention von Mara – oder vielleicht auch Morten (im Weiteren als „der Maat“ bezeichnet) – doch noch nach.
Im weiteren Verlauf dieses Gesprächs werden sich der Kapitän und sein Maat deiner Gruppe anschliessen und die Ausrüstung anziehen, die im Verlauf der kleinen Quest „Ausrüstung für die Seenymphe“ von dir oder dem Kapitän beschafft worden ist. Ganz am Schluss wird dann noch – sicherheitshalber – ein Auto-Save angelegt.

Noch ein Hinweis: *Es wird im Verlauf des ersten Kapitels häufiger vorkommen, dass sich Kapitän, Maat und später auch der Schiffsjunge automatisch deiner Gruppe anschliessen. Jedes Mal, wenn das passiert, werden die drei ihre Ausrüstung selbstständig anziehen und, sobald sie deine Gruppe wieder – übrigens genauso automatisch – verlassen, auch wieder ablegen. Bitte verzichte darauf die drei mit Gegenständen aus deinem „Bestand“ zusätzlich oder ersatzweise auszurüsten. Diese Gegenstände werden zwar ebenfalls beim Verlassen der Gruppe automatisch abgelegt, aber beim nächsten Mal, wenn die drei wieder in die Gruppe kommen, nicht wieder ausgerüstet. Und wenn die drei am Schluss deine Gruppe endgültig verlassen, kommst du nicht mehr an deine wertvollen Gegenstände heran.*

Aber nun genug der „Schulmeisterei“. Da wartet schliesslich eine brennende Siedlung darauf gerettet zu werden. ☺
Sobald du mit deiner Gruppe die Seenymphe verlässt, werden alle „anwesenden Piraten“ äusserst feindlich. Und du solltest dich so schnell wie möglich in Richtung Brücke begeben. In Anbetracht der Tatsache, dass deine Gruppe zwischenzeitlich um zwei durchaus schlagkräftige Mitglieder angewachsen ist, dürfte der nun folgende Kampf kein allzu grosses Problem darstellen. Trotzdem ein kleiner Tipp. Lass dich nicht bei der Brücke mit all deinen Leuten „festnageln“. Wenigstens ein oder zwei sollten sich, um die in der Siedlung lauernden Bogenschützen kümmern. Vielleicht könnten das Idal mit seinem Bogen und Ogru, der als Magier oder Kleriker ja auch ein paar Fernangriffe beherrschen sollte, übernehmen. Oder du kümmerst dich persönlich um diese hinterhältigen Gesellen und machst sie nieder.
Sobald der letzte dieser Piratenbande ins Gras gebissen hat, taucht Darius, der junge Wächter von der Brücke, auf und ruft um Hilfe. Ein kleines Mädchen, „Lugers Tochter“, ist in Odurs brennendem Laden gefangen. Er fleht dich an, das Mädchen, Pirmia heisst die Kleine, zu retten. Wie diese Rettung vor sich geht, oder vielleicht auch nicht vor sich geht, steht weiter unten in der Beschreibung der Quest „Lugers Tochter“.
Sobald du diesen Auftrag erledigt hast, wirst du von Odur im Gästehaus angesprochen. Der ist natürlich mehr als dankbar dafür, dass du ihn und seine Leute davor bewahrt hast von den Piraten dem Flammentod übereignet zu werden. Ausserdem ist er – verständlicherweise – stinksauer auf dieses Lumpenpack und bittet dich dafür zu sorgen, dass es ein für alle Mal ein Ende hat mit dieser Bande von Halsabschneidern.
Er schickt dich auf die Piratenjagd und verspricht dir für jedes versenkte Piratenboot reichen Lohn. Selbstverständlich wird er dir auch mit Freuden alles abkaufen, was dir bei dieser Jagd an Beute in die

Hände fällt. Der nächste Unterauftrag „Piratenjagd auf dem Fluss“ ist soeben aktiviert worden. Näheres zu diesem Auftrag weiter unten im gleichnamigen Abschnitt.
Nach Erledigung der Piratenboote auf dem Fluss und einem weiteren Gespräch mit Odur, das an sich recht einträglich für dich gewesen sein sollte, wird Odur dich um einen letzten Gefallen bitten.
Jetzt da diese Piratenbande merklich geschwächt wurde, sollte es an der Zeit sein sie endgültig auszuradieren. Du sollst den Stützpunkt dieser Flussbanditen suchen und ausräuchern. Und, wie Odur zu bemerken beliebte, es soll dein Schaden nicht sein.
Na dann – auf zu neuen Taten und… auf zur Seenymphe. Dort wartet ein Kapitän sehnsüchtig darauf diesem Piratenpack nun wirklich endgültig das Handwerk legen zu dürfen. Achte im Gespräch mit dem Kapitän auf einen Hinweis im Zusammenhang mit dem Inhalt deines Gepäcks. Vielleicht möchtest du ja sicherheitshalber einen Teil oder vielleicht auch den gesamten Inhalt deines Inventars auf deine Gefährten „umlagern“.
Das wäre auf jeden Fall eine gute Idee, falls du keine Lust hast den ganzen Krempel später bei den Piraten aus allen möglichen Truhen, Kisten oder Schränken wieder zusammen suchen zu müssen. ☺

Dazu noch ein Hinweis: *Insgesamt ist für maximal 7.100 Gegenstände Platz in den Schätzen der Piraten vorgesehen. Das wäre der Inhalt von 50 magischen Behältern. Es dürfte also an sich fast unmöglich sein, dass etwas von deinen Besitztümern bei dieser Aktion auf Nimmerwiedersehen verschwindet. Allerdings konnten wir bei unseren Tests diese Annahme nicht definitiv beweisen, sorry. Selbst meine Wenigkeit hat es nicht hingekriegt mehr als etwa 1.400 Gegenstände ins Gepäck zu packen, um den „Verteilmechanismus“ an die Grenzen zu führen. Und diese 1.400 Gegenstände waren nachher alle noch vorhanden.*

Aber jetzt los. Mach dich auf die Suche nach dem Schlupfwinkel der Piraten. Dein Weg führt dich mit der Seenymphe flussab.
Nach einer Weile meldet der Schiffsjunge dem Kapitän, dass bei einer kleinen Insel im Fluss ein Piratenboot vor Anker liegt. Du musst dich im folgenden Gespräch entscheiden, ob du lieber vorsichtig vorgehst und die Seenymphe an der Rückseite der Insel anlegen, oder sie auf den Piraten zu laufen lässt und direkt angreifst.
Unabhängig von deiner Entscheidung wirst du, sobald die Seenymphe die Insel erreicht hat, von den Piraten angegriffen. Wie bereits gewohnt steht dir ausser deinen Gefährten in diesem Kampf auch der Kapitän mit seinen Leuten zur Seite. Viele Piraten sind nach deinen Aktionen im Verlauf der Quest „Piratenjagd auf dem Fluss“ zwar nicht mehr übrig, aber es sind doch einige mehr, als man normalerweise erwarten würde. Nun denn – mach diese Bande fertig. Ogru und der eine oder andere flächendeckende Zauber könnten hier recht hilfreich sein. Pass nur auf, dass deine eigenen Leute nicht in einen solchen Zauber laufen, falls du den Fluch auf einer höheren Schwierigkeitsstufe spielen solltest.
Sobald der letzte Gegner sein Leben ausgehaucht hat, tauchen zwei neue Protagonisten auf. Der Chef dieser Piratenbande und seine Gefährtin.
Im Verlauf der nun folgenden Cutscene wirst du leider erfahren müssen, dass mit dieser Gefährtin nicht gut Kirschen essen ist. Zunächst einmal trennt sie dich mit ihrer Hexenmagie von deinen Gefährten und du stehst direkt vor dem Anführer der Piraten. Dass dieser böse Bube es überhaupt nicht lustig findet plötzlich völlig schutzlos einem bis an die Zähne bewaffneten und gerüsteten Gegner, in Person deiner Wenigkeit, gegenüber zu stehen, wird dir leider auch nicht lange Freude bereiten.
Nach einer kurzen Auseinandersetzung mit ihrem „Piraten“, korrigiert die Hexe ihren Fehler nämlich schnellstens. Deine gesamte Ausrüstung löst sich in Luft auf und du stehst sozusagen nackt vor deinem Kontrahenten. Und kurz darauf müssen auch deine Gefährten die Macht dieser Hexe kennenlernen. Sie werden, ohne viel Aufhebens zu machen, von der Insel direkt in den Bug der Seenymphe verfrachtet, wo sie sich hinter „verschlossenen Türen“ in Gefangenschaft wieder finden.
Kaum ist das geschehen, bist erneut du das Ziel der Magie dieser vermaledeiten Hexenmeisterin. Alle deine Besitztümer (der komplette Inhalt deines Inventars) wird dir abgenommen und du selbst findest dich innert Sekunden in einer Kerkerzelle in den Tiefen des Piratenschlupfwinkels wieder. Deine nächste Aufgabe wird die „Flucht aus dem Piratenkerker“ sein. Näheres zu dieser, deiner Flucht findest du weiter unten im entsprechenden Abschnitt.
Du hast es geschafft und bist nicht nur aus dem Piratenkerker entkommen, sondern hast auch gleich noch deine Gefährten befreit. So langsam ist es an der Zeit diesem Piratenspuk für immer ein Ende zu setzen. Auf geht’s.

Zunächst einmal – es führen zwei Wege in die Höhlen. Das ist dir sicher schon aufgefallen. Einmal gibt es da die Falltür am nördlichen Ende der Insel. Und zum anderen ist auf der Rückseite der kleine Höhleneingang. Es steht dir frei welchen Weg du wählst, um am Schluss bei den Chefs dieser Bande anzukommen. Falls du den Weg durch den Höhleneingang wählst, wirst du dich wohl zunächst mit einer oder beiden „Monströsitäten in den Tiefen der Piratenhöhle“ auseinander setzen müssen. Wie das vor sich geht, kannst du im entsprechenden Abschnitt weiter unten nachlesen.
Ich für mein Teil bevorzuge den Weg durch die Falltür, wenn es darum geht den Piratenchefs an den Kragen zu gehen.
Abhängig davon, wie viele der Piraten du bei deiner Flucht aus dem Kerker bereits zur Hölle geschickt hast, wird dein Weg nach unten und durch das Hauptquartier bis zu einer gewissen Tür, die jetzt nicht mehr verschlossen ist, mehr oder weniger einfach sein.
Ich gehe bei dieser Beschreibung einmal davon aus, dass du mit dem Schiffsjungen geflohen bist. In dem Fall dürften noch eine ganze Menge der Piraten in der Höhle am Leben und zurzeit dir gegenüber äusserst feindlich eingestellt sein.
Sobald du die Schiffsleiter herunterkommst wird dich eine Piratenwache angreifen. Mach diesen mickrigen Möchtegern einen Kopf kürzer, oder befördere ihn auf eine andere dir genehme Weise vom Leben zum Tod. Auf dieser Ebene ist für dich nicht sehr viel zu holen. Ein paar Pilze und der eine und andere eher durchschnittlich bestückte Behälter sind alles, was du hier einsacken kannst. Also – weiter nach unten.
Ob du durch den Brunnen im Norden oder über die Treppe im Süden weiter nach unten vordringst bleibt dir überlassen. Du landest in jedem Fall im westlichen Teil derselben kleinen Höhle, wo weitere vier Piraten darauf warten von dir und deinen Gefährten ins Jenseits befördert zu werden. Auch hier ist nicht gerade viel zu holen. Aber räum halt aus, was du findest und nimm mit, was dir nützlich erscheint.
Im Osten geht es über eine Treppe tiefer in die Höhlen. Mach dich auf den Weg. Du landest im Süden des zentralen Docks. Auch hier triffst du nur auf wenige Piraten. Zwei, um genau zu sein. Niedermachen das Pack und ausräumen, was sich ausräumen lässt. So langsam werden die Schätze etwas einträglicher. Immerhin lassen sich hier ein paar Edelsteine und die eine oder andere Waffe und Rüstung ergattern. Etwas Essbares sollte eigentlich auch noch in ein paar Fässern vor sich hin gammeln. Einpacken das Zeug!
Du näherst dich langsam aber sicher deinem Ziel. Vorne am Dock liegen zwei Boote. Für den Moment brauchst du nur das rechts vorne. Benutze es und fahre mit dem Ding in den rechten Gang hinein. Du landest an einem weiteren Dock. Du bist angekommen. Ein wenig weiter hinten ist die Kerkerzelle, aus der du kürzlich ausgebrochen bist.
Hier drin wartet die letzte Reserve der Piraten. Und es sind nicht gerade wenige. Zunächst triffst du auf eine einzelne Wache. Für dich allein, wäre der Kerl durchaus eine kleine Herausforderung. Aber du bist ja nicht allein, nicht wahr. Pass aber auf. Weiter hinten liegen zwei Bogenschützen hinter Barrikaden auf der Lauer. Und sie werden von einem richtigen Brocken von einem Halbork begleitet, der mit zwei Äxten auf dich losgehen wird, wenn du den Bogenschützen auf die Pelle rückst.
Ausserdem könnte es sein, dass weitere Piraten aus dem hinteren Teil des Hauptquartiers vom Kampflärm aufgescheucht werden und dir zusätzlich versuchen ins Handwerk zu pfuschen. Wieso ist das aber auch so eng hier? Hmm – vielleicht wäre es keine schlechte Idee die beiden Barrikaden zu zerdeppern, damit du etwas mehr Platz hast um den Herrschaften die Schädel einzuschlagen. Erledigt? Gut gemacht. Du möchtest zunächst einmal die Kisten, Truhen und was sonst noch so rumsteht einer genaueren Überprüfung unterziehen? Nur zu. Gehört ja eh alles dir. Und falls nichts drin ist, hast du wohl deinen Gefährten die Last deines Inventars aufgebürdet, anstatt es den Piraten in den Rachen zu werfen. Pass aber trotzdem ein wenig auf. Es wäre doch zu dumm, wenn du beim einsammeln deiner Sachen von ein paar weiteren Piraten gestört würdest. Vielleicht wäre es doch eine gute Idee zunächst mal alles, was hier drin kreucht und fleucht zu erledigen, bevor du dich ans Ausräumen und Einpacken machst. Alles bei dem Dock soweit zu deiner Zufriedenheit erledigt?
Dann ziehe deine Truppen zusammen und rücke in den ersten grösseren Raum vor. Ja, das ist der Raum mit den ganzen, dämlichen Holzmatten am Boden. Darum brauchst du dich jetzt allerdings nicht mehr zu kümmern. Sollen die Piraten doch das Knarzen hören und auf dich zu stürmen. Sie werden dir voll ins Messer laufen. Auch hier steht eine ganze Menge Behälter herum, die hauptsächlich der Aufbewahrung deiner Besitztümer dienen, die dir die Piratenhexe „weggezaubert“ hat.

Kümmere dich zunächst aber erst, um weitere, noch vorhandene Piraten. So viele sollten es allerdings hier drin nicht mehr sein. Der Rest dieser Bande wartet im westlichen Raum darauf, dass du sie von ihrem siechen Dasein auf dieser ach so grausamen Welt erlöst.
Bei diesen Jungs sind zwei Kampfmagier, die dir unter Umständen ein paar Schwierigkeiten machen könnten. Vielleicht wäre es keine schlechte Idee wenn du einen Gefährten der aus dem Hintergrund „ballern“ oder zaubern kann an der Tür postierst, der sich zunächst einmal um diese zwei Herren „kümmert“. Ansonsten sind hier hauptsächlich Piraten. Also eher Kanonenfutter. Naja – irgendwo schwirrt noch eine Bogenschützin herum und der zweite halborkische Axtschwinger wird sich dir auch noch in den Weg stellen. Das sollte aber nicht allzu problematisch sein, wenn die beiden zaubernden Schwertklopfer erst einmal erledigt sind. Und? Fertig?
Fein, fein. In dem Fall kannst du dich der beiden Chefs hinter der einst verschlossenen Tür annehmen. Die zwei sind auch nicht „sooo“ stark, wie sie tun. Obwohl es schon ein Weilchen dauern kann, bis die beiden am Boden liegen. Insbesondere die Hexe könnte das eine oder andere Problem machen, wenn du sie gar zu lange ihre Zauber loslassen lässt. Ausserdem ist sie in aller Regel von etlichen Schutzzaubern umgeben, die es nicht ganz einfach machen ihr „weh zu tun“. Und wenn du nicht aufpasst, gewährt sie auch ihrem Piratenanführer noch ein oder zwei dieser Zauber, was es ziemlich erschweren könnte, den Kerl zu treffen. Aber du schaffst das schon. Schliesslich bist du ja nicht allein.
Auch die zwei Herrschaften sind Geschichte? Saubere Arbeit! Aber jetzt – ausräumen und einsammeln ist angesagt. Bevor du dich verzettelst, nimm dir zuerst die wichtigste Truhe hier drin vor. Sie steht in der südöstlichen Ecke der Kemenate der Chefs und ist ausser mit einem Schloss auch noch mit einer Falle gesichert. Dort drin sind zwei Gegenstände, die du unbedingt wieder haben willst. Genau! Die Axt und der Helm des grossen Zwergenherrschers. Hol sie dir! Es hat auch sonst noch ein paar „Nettigkeiten“ in dieser Truhe. Also – ausräumen und einpacken ist angesagt.
Es gibt hier drin noch eine weitere Truhe in der garantiert was Gescheites drin ist. Sie steht bei der „Bildersammlung“ ziemlich genau schräg gegenüber der Truhe, die du gerade ausgeräumt hast. Auch diese Truhe ist mit Falle und Schloss gesichert. Aber – juckt dich das? Nö – oder? Eben! Ausräumen das Ding. Und dann liegt da noch vor dem Bett am Boden, halb versdeckt von ein paar Kissen, ein Stück einer Landkarte. Das solltest du auch mitnehmen. Tja – und jetzt bist du an sich hier drin fertig. Fast!
Falls du von den Piraten wirklich all deiner Sachen beraubt wurdest, solltest du nun im gesamten Hauptquartier alles was bei Drücken der Y-Taste leuchtet einer genauen Prüfung unterziehen. Da sind nämlich deine Besitztümer drin.
Viel Spass beim einsammeln. ☺ Sorry, der musste jetzt sein. Sorry, nochmal. Noch ein kleiner Tipp. Ich hab versucht, die Gegenstände aus deinem Inventar beim „klauen“ einigermassen sortiert in die einzelnen Behälter zu packen. D.h. in einem Waffenständer sind in aller Regel auch nur Waffen drin. Wo es ging sind in Schwertständern, nur Schwerter und in den Dingern mit den Äxten auch nur Äxte und Beile drin. Auf Rüstungsständern solltest du nur Rüstungsteile, wie Helme, Schilde Brustpanzer etc. finden. Und wenn etwas nach einem Schatz oder einer Schmuckschatulle aussieht, findest du dort hoffentlich auch ausschliesslich Dinge die „glitzern“. Also Edelsteine, Armbänder und Ringe. Manches liess sich nicht vernünftig sortieren, aber in den meisten Regalen finden sich deine Tränke und Schriftrollen und in Fässern und vielen Kisten sollten deine Esswaren drin sein. Vielleicht ist dir ja bei deiner Flucht auch schon aufgefallen, wo ich deine magischen Behälter und die für Quests relevanten Gegenstände hinein gepackt habe. Falls nicht, in kleinen Vorraum deiner Kerkerzelle steht ein benutzbarer Beutel und gegenüber ein ebenso benutzbarer Haufen Lumpen. Gucksdu dort, ja.
Du hast alles wieder, was dir weggenommen wurde? Ja, hoffe ich doch. In dem Fall bist du nun wirklich fertig hier und kannst dich zurück zur Seenymphe begeben und den Kapitän bitten Segel zu Odurs Handelsposten zu setzen.
Es sei denn, ja, es sei denn du möchtest der Geschichte des Schiffsjungen von den „Monströsitäten in den Tiefen der Piratenhöhle“ vorher noch auf den Grund gehen. Dem ist so? Dann solltest du den entsprechenden Abschnitt weiter unten lesen. Da ich dort davon ausgehe, dass du die Piratenhöhlen durch den Höhleneingang betrittst, hier noch eine kleine Wegbeschreibung, wie du vom Hauptquartier aus dorthin kommen kannst.
Du musst zurück zu dem Boot mit dem du hierhergekommen bist und damit dann zurück zu dem Dock im Zentrum der Höhlen. Dort benutzt du das andere Boot und fährst damit zunächst nach links in den rechten Gang. Dort wartet Monster Numero uno.
Für Monster Numero due fährst du wieder zurück zum Dock im Zentrum und benutzt das Boot erneut. Diesmal wählst du allerdings den Weg in den linken Gang. Du kommst in einer kleinen Höhle heraus, wo

dir ziemlich sicher ein verwundeter Bär in den Weg läuft. Den schaffst du mit Links. Geh durch die Höhle bis zum Ausgang und in die nächste Höhle. Lass den genau gegenüberliegenden Höhlenausgang ausser Acht und wende dich nach rechts. Et voila, Nummer zwei.
Wenn du dann wirklich alles „erledigt“ hast, kannst du nun auch beruhigt zur Seenymphe und zurück zum Handelsposten.
Dort angekommen, gehst du ins Gästehaus und sprichst mit dem guten Odur. Sein Dank wird dir gewiss sein. Und diese Quest wird endlich als erledigt in deinem Tagebuch vermerkt. Du hast das erste Kapitel erfolgreich abgeschlossen.
Am Schluss des Gesprächs mit Odur wirst du dich – gezwungenermassen – entscheiden zunächst einmal richtig auszuschlafen und ein weiteres „Unheil“ wird seinen Lauf nehmen. Will sagen, du landest in einer Cutscene und als erstes in einem Bett, wo du dich schlafen legst. Was dann passiert gehört eigentlich schon ins zweite Kapitel und wird viel weiter unten beim Punkt „Unerledigte Angelegenheiten“ kurz beschrieben.

Lugers Tochter

Nachdem du den letzten Flusspiraten im brennenden Handelsposten erledigt hast, stürmt Darius, der junge Wächter von der Brücke, auf dich zu und fleht dich an ihm dabei zu helfen die kleine Pirmia zu retten. Das Mädchen ist in Odurs brennendem Laden gefangen.
Du stehst nun vor der Wahl die Kleine zu retten, oder eben nicht. Die Option das Mädchen nicht zu retten, ist ein Zugeständnis an die Spieler, denen der Fluch bisher zu wenig Möglichkeiten geboten hat, sich böse zu verhalten. Ich hoffe dass diese Option böse genug ist. Ich zumindest kann mir nicht viel vorstellen, das böser sein könnte, als ein kleines Mädchen dem Flammentod zu überlassen.
Nichts desto trotz ist die böse Möglichkeit auf jeden Fall diejenige die wesentlich schneller zum Ziel, sprich zur nächsten Aufgabe dieser Quest führt, als die gute Variante.
Wie sich das für einen „Fiesling“ gehört, wird deine Reputation bei den Leuten des Handelspostens und natürlich auch und gerade bei den Eltern der Kleinen erheblich leiden, wenn du dich dafür entscheidest die Kleine verbrennen zu lassen. Und mit Ausnahme Ogrus, der in aller Regel meistens neutral reagiert, werden auch deine beiden anderen Gefährten dich nach dieser Aktion nicht mehr so „gern haben“, wie zuvor. Da hilft es auch nur bedingt, dass du den Handelsposten und seine Bewohner gerade davor gerettet hast in Flammen aufzugehen. Odur wird dich zum Beispiel weiterhin bedienen und dir auch weitere Aufträge erteilen. Und auch Berusa und Marius werden dir weiterhin dankbar sein, falls du denn Berusa aus den Fängen ihrer Brüder befreit hast. Und eh ich’s vergesse – selbstverständlich werden sich deine bösen Taten auch auf deine persönlichen Werte auswirken. Du wirst um etliche Punkte in Richtung böse und Chaotisch abrutschen.
Am Schluss deiner bösen Aktion wird dich Darius „anpflaumen“ und dir mitteilen, dass es da noch ein weiteres Problem gibt. Der Auftrag „Von Piraten eingesperrt“ ist damit aktiviert. Weiter unten findest Du näher erklärt, was es damit auf sich hat.
Nun aber genug der bösen Taten. Lassen wir die Guten ran. Wenn du dich bereit erklärst das Mädchen zu retten, wird dich Darius zu Odurs brennendem Laden führen. Dort wartet die nächste Entscheidung auf dich. Dir stehen zwei Möglichkeiten zur Verfügung, das Mädchen aus dem Feuer zu holen.
Vorausgesetzt du hast eine hohe Resistenz gegen Feuer, oder bist gar zu 100 % immun dagegen und schaffst entweder einen Willens-, Zähigkeits-, oder Reflexwurf gegen Feuer, kannst du direkt durch die Flammen ins Haus rennen und die Kleine herausholen. Und da ist noch eine weitere Möglichkeit, sich direkt in die Flammen stürzen zu können. Im Gebiet des Endkampfs mit dem Balrog im ersten Teil, gab es eine Möglichkeit einen Ring, den „Ring des alten Gottes“, zu ergattern. Trägst du diesen Ring bist du zu 100 % immun gegen Feuer. Also – rein in die Flammen.
Du hast weder den Ring noch bist du jemand, dem Feuer absolut nichts ausmacht? Keine Sorge. Auch du kannst die Kleine retten. Es wird nur etwas schwieriger. In dem Fall musst du die Flammen, die aus der Tür des Ladens schlagen löschen. Und um es wirklich schwierig zu machen, hast du dazu nur eine begrenzte Zeitspanne zur Verfügung. Um genau zu sein 90 Sekunden.
Zum löschen brauchst du zunächst einmal Wasser. Davon hat es aber gottseidank genug in dieser Gegend. Nur muss das Wasser auch ins Feuer, damit es irgendwann mal gelöscht ist. Aus diesem Grund stehen etliche – vier um genau zu sein – Eimer in der Siedlung herum. Und alle diese Eimer kannst du benutzen und in dein Gepäck aufnehmen. Die Krux an der Geschichte ist auch nicht die Eimer zu finden und einzupacken. Du hast die Eimer sicher schon bei deinem vorherigen Aufenthalt im Handelsposten

gesehen und weisst also wo sie stehen. Es ist auch völlig egal mit welchem Eimer du zum Wasser läufst, um ihn zu füllen. Und du kannst den Eimer praktisch an jeder zugänglichen Stelle am Ufer des Flusses, Baches oder an einem Weiher füllen.
Und wo liegt denn dann das Problem? Nun ja – das Problem ist die begrenzte Zeit, die dir zur Verfügung steht. Du brauchst vier Eimer Wasser, um das Feuer zu löschen. Aber vergiss die Idee gleich alle vier Eimer mit Wasser zu füllen. Das bringt dir nichts. Versuch mal mit vier Eimern Wasser in den Händen schnell irgendwo hin zu rennen. Bei deiner Ankunft dürfte sich nicht mehr allzu viel Wasser in den Eimern befinden. Ausserdem würdest du zu viel Zeit brauchen, um die vier Eimer einzusammeln. Du musst viermal mit **einem** gefüllten Eimer zu der Tür, aus der die Flammen schlagen, rennen und das Wasser ins Feuer schütten.
Ja, ja – ich weiss. Da wären ja noch deine Gefährten. Und der Kapitän und sein Maat stehen ja auch noch tatenlos herum. Aber – sei ehrlich – das wäre dann wirklich viel zu einfach, oder? ☺
Also zurück zum Löschen. Zunächst… falls du einen Gegenstand besitzt, der dir Hast gewährt, wäre es sicher keine schlechte Idee, wenn du dich damit ausrüsten würdest, bevor du loslegst. Aber jetzt… machen wir es kurz.
Es gibt nur eine Möglichkeit, die ganz sicher funktioniert. Du musst das Wasser an dem Weiher neben Odurs Gästehaus holen. Auf dem Weg dorthin schnappst du dir beim ersten Mal rennen den Eimer, der vor dem Fass neben der Schubkarre zwischen Odurs Laden und dem Gästehaus steht. Geh so nah wie möglich ans Wasser des Weihers heran. Wenn du nahe genug bist, startet eine kleine Animation und über dem Kopf deines Charakters erscheint die Textmeldung: „Ihr beugt Euch vor und füllt den Eimer mit Wasser. Los, los zurück! Ein Eimer wird wohl kaum reichen.“ Danach kannst du sofort zurück zur brennenden Tür. Geh so nahe ran, wie möglich. Dann wird eine weitere kurze Animation starten und du solltest hören wie das Wasser im Feuer zischt. Die erste Flamme ist gelöscht. Das Ganze wiederholst Du jetzt noch dreimal. Wenn Du beim letzten Mal das Wasser in die letzte Flamme geschüttet hast, ist das Feuer in der Tür gelöscht und du kannst rein. An sich solltest du automatisch nach drinnen „befördert“ werden. Falls das wider Erwarten nicht der Fall sein sollte, gehst du ein paar Schritte von der Tür weg und wieder zurück. Das sollte dafür sorgen, dass der Auslöser, das tut wozu er da ist. Auslösen. ☺
Sobald du im brennenden Laden angekommen bist, startet eine kurze Cutscene, während der das Mädchen auf dich zu rennt und im Anschluss daran mit dir den brennenden Laden verlässt.
Falls dir, trotz aller Anstrengung, die Zeit doch nicht gereicht haben sollte, wirst du die Kleine nicht mehr retten können und nur noch ihre sterblichen Überreste finden, die in deinen Händen zu Asche zerfallen. Nimm in dem Fall die Asche mit und verlasse den brennenden Laden.
In beiden Fällen beginnt draussen vor dem brennenden Laden ein kurzes Gespräch. Im Verlauf dieses Gesprächs, wird sich Pirmia zu Wort melden, wenn du sie retten konntest und lauthals nach ihrer Mami schreien. Danach wird Darius dich darauf hinweisen, dass es da noch ein weiteres Problem gibt. Falls es dir nicht gelungen ist Pirmia zu retten, entfällt – logischerweise – ihr Part in diesem Gespräch und Darius spricht dich sofort auf das Problem an. In beiden Fällen ist damit der Auftrag „Von Piraten eingesperrt“ aktiviert. Weiter unten findest Du näher erklärt, was es damit auf sich hat.
Nun bleibt nur noch eines zu tun, um diese Quest abzuschliessen. Du musst die Eltern der kleinen Pirmia über deine Taten ins Bild setzen, seien sie nun böse oder gut, von Erfolg gekrönt oder nicht.
Dummerweise sind die Eltern der Kleinen zusammen mit den anderen überlebenden Bewohnern der kleinen Siedlung im Gästehaus gefangen.
Um dort hinein zu kommen, musst du zunächst den gerade aktivierten Auftrag „Von Piraten eingesperrt“ erledigen.
Abhängig davon, wie du mit der Rettung der kleinen Pirmia umgegangen bist, wird die Reaktion der Eltern auf deine „Vollzugsmeldung“ recht unterschiedlich ausfallen. Auf jeden Fall wirst du am Schluss des Gesprächs mit den beiden die Erledigung des Auftrags in deinem Tagebuch nachlesen und deinen Lohn einstreichen können. Dieser Lohn hängt stark davon ab, was du getan hast.
Hast du dich böse verhalten, kriegst du – so leid es mir tut – von Luger die Leviten gehörig gelesen, bevor er zusammenbricht und von Annemie seiner Frau, als gebrochener Mann nachhause gebracht wird. Weiterer Lohn ist danach wohl kaum mehr zu erwarten, sorry. Auch keine Erfahrungspunkte. Es tut mir leid, aber damit muss man als Böser leben. Von den Guten ist für böse Taten kein Lohn zu erwarten. Und ich zähle mich in dem Fall zu den Guten, nochmal sorry.
Falls es dir nicht gelungen ist, die kleine Pirmia zu retten, obwohl du es versucht hast, sieht die Geschichte schon etwas besser aus. In dem Fall ist die Reaktion der Eltern eher von Trauer, denn von Wut geprägt und sie danken dir dafür, dass du dein Leben riskiert hast, um ihre Tochter zu retten. Danach

nehmen sie die Asche ihrer Tochter und begeben sich nachhause, um die Bestattung vorzubereiten. Ausser dem Dank der beiden, den Erfahrungspunkten und der Gewissheit es wenigstens versucht zu haben, ist aber auch in dem Fall keine weitere Belohnung zu ergattern.
Ist dir die Rettung der Kleinen gelungen, wirst du voller Freude und Dankbarkeit empfangen. Annemie und Luger danken dir überschwänglich und du erhältst von Luger einen Ring und von Annemie ihr Amulett. Und selbstverständlich kriegst du auch die Erfahrungspunkte. Annemie und Luger gehen in dem Fall auch nicht gleich nachhause. Sie bleiben so lange im Gästehaus, bis du sie noch einmal ansprichst. Erst nachdem dieses Gespräch geführt ist, verlassen sie mit ihrer Tochter Pirmia zusammen das Gästehaus. Finis.
Nicht ganz. Da hab ich doch noch etwas vergessen. Im Verlauf des Gesprächs mit den Eltern der kleinen Pirmia, werden dich der Kapitän und sein Maat verlassen. Den beiden ist nämlich siedend heiss eingefallen, dass der Schiffsjunge sich ja ganz allein und schutzlos auf der Seenymphe aufhält. Dort – auf der Seenymphe – wirst du die zwei auch wieder finden, wenn du nachher möglicherweise erneut mit der Seenymphe den Fluss hinab, oder vielleicht auch hinauf fahren musst.
Zum Schluss solltest du nicht vergessen mit Odur zu reden, damit er dir den nächsten Auftrag im Zusammenhang mit der Quest „Eine unbestimmte Gefahr“ erteilen kann.

Von Piraten eingesperrt

Die Flusspiraten wollten ja in der Cutscene bei deiner Ankunft im brennenden Handelsposten das Gästehaus gerade anzünden. Haben es dann aber gottseidank doch nicht getan. Allerdings sind die Barrikaden vor den Türen immer noch vorhanden und die Leute drinnen können nicht heraus.
Darius wird dich nach Abschluss der Quest um „Lugers Tochter“ darum bitten, ihm bei der Befreiung der Leute im Gästehaus zu helfen.
Falls du diese Quest auf die böse Weise beendet hast, kannst du dich entscheiden, ob du dem Jungen hilfst oder nicht. Er wird in jedem Fall zum Gästehaus rennen.
Wenn du ihn hast auflaufen lassen, sind die Barrikaden bereits entfernt, wenn du beim Gästehaus ankommst und Darius hat sich nach drinnen begeben.
Falls du ihm Hilfe zugesagt hast, kannst du die Barrikaden selber zerdeppern, um ins Gästehaus zu kommen. Pass aber in dem Fall ein wenig auf. Die Piraten haben eine Falle gelegt. Sobald die Barrikade Geschichte ist spricht Darius dich an und verschwindet nach drinnen.
Du hast Pirmia gerettet, oder es zumindest versucht? In dem Fall hast du keine Wahl. Du wirst in dem Gespräch nach Verlassen des brennenden Ladens nur die Möglichkeit erhalten, Darius bei der Befreiung der eingesperrten Bewohner des Handelspostens zu helfen.
Geh also hinter ihm her, wenn er zum Gästehaus rennt und entschärfe zunächst einmal die Falle an der Barrikade. Du kannst keine Fallen entschärfen? Kein Problem. Der Maat der Seenymphe kann das für dich übernehmen. Sobald das erledigt ist, hau die Barrikade zu Klump und gut ist. Naja – fast. Mal wieder. ☺
Wenn die Barrikade hinüber ist wird Darius dich ansprechen und dir danken. Und, falls Pirmia lebt, wird auch sie sich in das Gespräch einmischen. Schliesslich will sie zu ihrer Maaaammmmiiiii! ☺ Wenn dir der Sinn danach steht und du irgendetwas trinkbares zum Heilen mit dir rumschleppst, kannst du ihr im Verlauf dieses kurzen Gesprächs einen Heiltrank geben, damit die Verbrennungen, die sie sich beim Verlassen des brennenden Ladens zugezogen hat, nicht mehr so weh tun. Aber dann solltest du die Kleine zu ihrer Mutter schicken. Da will sie ja schliesslich hin.
Alsdann – jetzt solltest auch du dich ins Gästehaus begeben, damit die Quest „Lugers Tochter“ endlich beendet werden kann.
Noch ein kleiner Hinweis. Beim Hintereingang gibt es eine weitere Barrikade. Die kannst du im Moment zwar noch nicht zerschlagen. Aber…. damit du dem Ding zu Leibe rücken kannst, musst du zunächst ins Gästehaus und dort die Hintertür benutzen. Erst dann kann die Barrikade zerstört werden. Auch bei diesem Haufen „Müll“ gilt es aber erst einmal die Falle zu beseitigen, die von den Piraten gelegt wurde, bevor gefahrlos darauf eingeschlagen werden kann.

Piratenjagd auf dem Fluss

Nachdem du diesen Auftrag von Odur erhalten hast, begibst du dich zur Seenymphe und redest mit dem Kapitän. Der ist hellauf begeistert davon, diesem Piratenpack ein für alle Mal das Handwerk zu legen, wie er sich auszudrücken beliebte. Alsdann, mach dich mit der Seenymphe auf den Weg und patrouilliere den Fluss.

Die Erledigung dieses Auftrags ist denkbar einfach. Einmal davon abgesehen, dass die ganze Geschichte sehr stark vom Zufall bestimmt wird, musst du einfach nur fünf Piratenboote entern, die jeweilige Mannschaft mit deinen Leuten besiegen – selbstverständlich wieder verstärkt durch den Kapitän, den Maat und nun auch durch den Schiffsjungen. Das Plündern und versenken des Bootes habe ich dir abgenommen. Und die Beute der einzelnen Boote besteht immer nur aus einem Gegenstand. So wird dein Inventar nicht so masslos überfüllt. Ach ja – eh ich's vergesse – auch der Wert der jeweiligen Beute wird von „Kollege Zufall" bestimmt und kann zwischen 5.000 und 40.000 Gold betragen.

Was tut denn „Kollege Zufall" genau? Nun – einmal bestimmt er, ob du überhaupt und wenn ja, wo du einem Piraten auf dem Fluss begegnest. Und wenn dir dann einer dieser Halunken mit seinem Boot begegnet, wird zunächst ein Gespräch gestartet, dass je nach Ort der Begegnung unterschiedliche Zeilen enthält, dir aber immer die Wahl lässt, ob du den Piraten direkt angreifen, oder dich eher „listig" verhalten willst. Egal welche Wahl du triffst, wird dann erneut zufällig bestimmt, wie der Piratenkapitän auf deine Entscheidung reagiert.

Es kann also sein, dass du dich entscheidest, das Boot direkt anzugreifen, deine Absicht aber vom Piratenkapitän durchschaut wird. Dann wird er sein Boot vor dir in Sicherheit bringen. Genauso ist es aber möglich, dass du es schaffst das Piratenboot im ersten Anlauf zu entern.

Andererseits kannst du dich auch entschieden haben, dich zu verstecken, um den Piraten vorbeizulassen. Und der Kapitän dieser Bande von Halsabschneidern entdeckt die Seenymphe und greift dich direkt an. Oder er bemerkt deine Seenymphe nicht, läuft einfach in voller Fahrt an ihr vorbei und du hast das Nachsehen. Der Fluch des Zufalls ist halt hauptsächlich, dass er zufällig auftritt. ☺

Nach jeder Begegnung hast du die Möglichkeit, dich zu entscheiden, ob du weiter mit der Seenymphe Patrouille fahren willst, oder für einen Zwischenstopp zu Odurs Handelsposten zurückkehrst.

In jedem Fall zurück zum Handelsposten geht deine Reise, wenn du dem fünften Piratenkapitän und seinen Leuten den Garaus gemacht hast. Dann solltest du spätestens Odur aufsuchen und erst einmal deine Beute versilbern und die Prämien für die versenkten Piratenboote kassieren.

Damit ist die Piratenjagd auf dem Fluss beendet. Um diesen Auftrag endgültig abzuschliessen solltest du nochmal mit Odur reden. Wie es dann mit den Piraten weitergehen soll findest du in der Beschreibung zum Auftrag „Eine unbestimmte Gefahr" weiter oben.

Flucht aus dem Piratenkerker

Da stehst du also. All deiner Besitztümer beraubt und ohne das kleinste Fitzelchen Ausrüstung am Leib. Keine Sorge, du findest alles in den Truhen und Schätzen der Piraten wieder. Oder machst du dir vielleicht gar keine Sorgen, weil du sowieso alles, aus deinem Gepäck bei deinen Gefährten zwischengelagert hast? In dem Fall sind dann allerdings eine ganze Menge Behälter bei den Piraten sowas von leer, sorry. Ausser einem – der ist auf jeden Fall gefüllt. Du findest alles, was du am Leibe trugst, als die Piratenhexe ihren Zauber sprach, der dich „ziemlich nackt" hat aussehen lassen, in einer Truhe gleich gegenüber der Kerkertür.

Klasse! Und wie soll ich da ran kommen? Vor der Zelle patrouilliert eine Wache und die Tür ist schliesslich abgeschlossen.

Keine Panik! Immer mit der Ruhe. Du hast zahlreiche Möglichkeiten der Gefangenschaft zu entkommen.

Die Einfachste zuerst. Sobald du dich im Kerker wiederfindest startet ein Gespräch. In diesem Gespräch kannst du dich entscheiden, wie du vorgehen willst. Dir stehen zwei Varianten zur Verfügung. Erstens – ausbrechen. Zweitens – auf Hilfe warten.

Und dieses „Zweitens" ist sie, die einfachste Möglichkeit. Wenn du dich entscheidest, dich retten zu lassen, musst du nichts anderes tun, als zu warten. Nicht lange, keine Sorge. Kaum hast du dich für diese Option entschieden, öffnet sich die Tür gegenüber deiner Kerkerzelle und der Schiffsjunge erscheint. Er schleicht sich von hinten an die Wache heran und befördert sie praktisch lautlos ins Jenseits. Gut der Junge, oder nicht? Er nimmt dem toten Wächter die Schlüssel ab und öffnet die Tür deiner Kerkerzelle. Folge seinen Erklärungen aufmerksam und mach dich mit deinen Antworten bei ihm mehr, oder vielleicht auch weniger beliebt. Den genauen Fluchtweg und auf was du bei deiner Flucht insbesondere achten

solltest kannst du in einem Tagebucheintrag nachlesen. Du möchtest diesen Eintrag jetzt aber gleich lesen? Kein Problem. Schau weiter unten im Abschnitt „Piratenkerker: Der Fluchtweg“ nach. Dort findest du den Text des besagten Tagebucheintrags.
Wenn du dich an diese Beschreibung hältst und in Begleitung des Schiffsjungen bist, wirst du das Hauptquartier der Piraten völlig unbehelligt verlassen können. Falls du bei der Seilrolle oder in der darüber liegenden Höhle bei der Schiffsleiter etwas zu langsam bist, könnte die eine oder andere Piratenwache auf dich aufmerksam werden, aber das sollte für dich kein Problem darstellen. Ausserdem hast du ja noch den Schiffsjungen dabei. Und der ist aus dem Hinterhalt ein wahrer Segen, wenn es darum geht jemanden endgültig kalt zu stellen.
Nun aber zu der etwas komplizierteren Variante. Du willst ohne Hilfe ausbrechen. Und jetzt kommen sie, die oben bereits angekündigten, „zahlreichen Möglichkeiten“. ☺
Zunächst solltest du deine Zelle etwas genauer untersuchen. Dort drin gibt es zwei benutzbare Dinge. Einmal einen Pranger – hmm, könnte auch eine Art Foltergerät sein – und dann noch einen Müllhaufen.
Erst einmal dieser Pranger. Wenn du ihn benutzt, startet ein kurzes Gespräch. Du kannst den Pranger entweder mit schierer Kraft zerschlagen. Dazu musst du in dein Attribut Stärke mindestens 16 Punkte investiert haben. Oder du bist geschickt genug und nimmst das Ding ganz einfach auseinander. Dazu brauchst du mindestens 16 Punkte in Geschicklichkeit. Solltest Du den Pranger kaputt gehauen haben, findest du in den Überresten eine schwere Keule (Holzstück mit Metallbeschlägen). Falls du es mit Geschick angegangen bist, liegt hingegen ein leichter Flegel (Kette mit Metallbeschlag) in den „wohl sortierten“ Brettern und Nägeln. Ausserdem findest du in beiden Fällen ein Stück Holz, das die Form eines Waffengriffs hat in den Überresten deiner zerstörerischen Tat. Und dieser Waffengriff hat eine besondere Eigenschaft, die du aktivieren kannst.
Alsdann – der Haufen Müll. Der ist auf den ersten Blick wirklich nichts anderes, als das was draufsteht. Ein Haufen Müll nämlich. Wenn du den Müllhaufen benutzt, findest du darin nichts Besonderes ausser ein paar Goldmünzen und meist auch einer Kleinigkeit zu essen. Bei genauerer Betrachtung – liess einmal die Beschreibung der einzelnen schrottreifen Teile in dem Haufen – finden sich unter all dem Mist der da drin ist aber drei Gegenstände (eine abgebrochene Schwertklinge, ein langer, extrem spitzer, rostiger Nagel und eine messerscharfe lange dünne Glasscherbe), die sich durchaus als Waffe eignen könnten, wenn man denn einen Holzgriff hätte.
Wenn du den Griff aktivierst und danach mit der Maus auf einen der drei Gegenstände (siehe oben) in deinem Inventar klickst, erhältst du eine weitere nicht zu verachtende Waffe. Der Nagel wird zum „Stilett des Nagelns“ (Dolch +4, Gift SG26/1w2-Konstitutionsschaden, Stichbonus 2w6). Die Glasscherbe wird zum „Glasrapier“ (Rapier +4, Scharf, SG26 Wunden schlagend/Stich). Und die abgebrochene Schwertklinge bringt dir ein „Langes Kurzschwert“ (Kurzschwert +3, Massive kritische Treffer 1w6, Schadensbonus Hieb 2w6).
Und? Du hast doch einen Holzgriff, oder? Selbstverständlich hast du einen. Den hast du doch gerade eben beim Auseinandernehmen des Foltergerätes gefunden. Oder etwa nicht? ☺
So – hab ich das? Überhaupt nichts hab ich! Ich bin weder geschickt noch stark genug, um den Pranger zu zerlegen. Nix Pranger kaputt – nix Holzgriff! Oder etwa nicht?
Hoppla – ja, das ist dann wohl ein kleineres Problem. Hmm – vielleicht solltest du in dem Fall doch besser auf Hilfe warten. Obwohl… es gäbe da schon noch eine oder zwei andere Möglichkeiten, die es dir dennoch möglich machen könnten ohne Hilfe aus dem Kerker auszubrechen. Lies einfach mal weiter.
Also dann. Ob mit oder ohne Waffen, solltest du jetzt die Kerkertür in Augenschein nehmen. Will sagen, benutze sie einfach. An sich sollte dann irgendwas passieren. ☺
Ein guter Schurke kann diese Tür recht einfach knacken. Ich gehe jetzt einfach mal davon aus, dass jeder Schurke, der etwas auf sich hält, etliche Punkte in die Fertigkeit „Schlösser öffnen“ investiert hat.
Selbstverständlich dürfte es der Wache, die da draussen rumstiefelt nicht sonderlich gefallen, wenn du aus der Zelle raus marschierst. Es ist stark davon auszugehen, dass du angegriffen wirst sobald du die geknackte Tür öffnest. Das sollte nicht sonderlich schwierig werden, wenn du die beiden Waffen aus dem Kerker bei dir hast. Als Schurke dann wohl auf jeden Fall den Streitflegel und ziemlich sicher auch eine der drei „Müllwaffen“. Vorzugsweise den Dolch. Der passt so schön in die Zweithand.
Du hast die Tür geknackt, ohne dich vorher mit Waffen zu versorgen? Dann wird es etwas „enger“. Wobei – wenn du geschickt genug warst die Tür zu knacken, sollte es dir auch möglich sein den ersten Angriffen der Wache zu entgehen und schnellstmöglich die Truhe mit deiner Ausrüstung (s. o. gleich gegenüber der Kerkertür) zu erreichen. Wenn du dann erst einmal deine Ausrüstung wieder angelegt hast

– ausser der Rüstung, selbstverständlich. Die kannst du ja leider während eines Kampfes nicht anziehen. Ja, wenn du also deine Ausrüstung wieder an hast, sollte die Wache für dich eigentlich „ein Klacks“ sein.
Du bist kein guter oder gar kein Schurke? Dann wird bei deinem Versuch die Tür zu öffnen ein Gespräch beginnen. Die Möglichkeiten, die dir in diesem Gespräch zur Verfügung stehen, variieren ein wenig, abhängig davon, was du bei dir trägst und welches Geschlecht dein Charakter hat.
Als „Mädchen“ kannst du die Wache an flirten. Dabei wird eine Überreden-Prüfung gemacht, die du bestehen musst. Ähnlich verhält es sich bei einem „männlichen Wesen“. Nur dass der Mann eher provozierend auf die Wache einredet, bevor die Prüfung auf Überreden gemacht wird.
Im Erfolgsfall kommt die Wache zur Kerkertür und blafft dich an. Darauf kannst du unterschiedlich reagieren.

- Du lässt dich einschüchtern und wartest doch lieber auf Hilfe.
- Du hast weder eine Keule, noch einen Streitflegel und auch keine der „Müllwaffen“ bei dir? Du erhältst die Möglichkeit dich zu entscheiden, die Zelle doch einer genaueren Überprüfung zu unterziehen.
- Dein Stärkewert ist höher als 13? Greif durch die Gitterstäbe und erwürge die Wache. Danach kannst du dem Wächter den Kerkerschlüssel abnehmen.
- Du bist kein gewiefter Schurke – sonst hättest du ja die Tür knacken können ☺ – aber deine Geschicklichkeit ist höher als 13? Klau der Wache den Schlüssel vom Hosenbund.
- Du hast eine der drei selbst gebastelten Waffen bei dir? Stoss ihm das Nagelstilett ins Herz, schlitze ihm mit dem Glasrapier die Kehle auf, oder ramme ihm das lange Kurzschwert in den Wanst. Nimm der Wache danach den Kerkerschlüssel ab.

Du warst leider mit deinem Versuch die Wache zu becircen oder zu provozieren nicht sehr erfolgreich? Keine Sorge. Rufe einfach nochmal nach diesem ungehobelten Klotz. Dann kommt der Kerl ganz sicher zur Tür und dir stehen zwei weitere Möglichkeiten zur Verfügung. Du kannst zunächst einmal:

- Darauf warten was die Wache wohl zu deiner höflichen Aufforderung, dich wahrzunehmen, zu sagen hat. Was dazu führt, dass die Wache dich ziemlich unhöflich anblafft. Danach stehen dir dieselben Möglichkeiten, wie im Erfolgsfall (s.o.) zur Verfügung.
- Falls du die Keule, oder den Flegel bei dir trägst, kannst du dich dafür entscheiden, die Tür einzuschlagen.
  Bevor du zur Tat schreiten kannst, wirst du in dem Fall zunächst darauf hingewiesen, dass diese Handlungsweise die Wache wohl dazu bringen dürfte, dich anzugreifen. Das kannst du entweder ignorieren, worauf das Gespräch abbricht, um dir die Möglichkeit zu geben die Tür tatsächlich einzuschlagen.
  Oder du entscheidest dich dafür doch lieber erst zu hören, was der Wächter dir zu sagen hat. Das führt dich zurück zum angeblafft werden und den selben Möglichkeiten, die dir auch im Erfolgsfall (nochmal s.o. ☺) zur Verfügung gestanden hätten.

Schön, schön. Du stehst aber jetzt immer noch ohne Keule, Streitflegel, oder sonst eine Waffe da. Und weder deine Stärke noch deine Geschicklichkeit sind höher als 13. Und schon gar nicht höher als 16. Und nun?
Tja – in dem Fall ist hier „Ende der Fahnenstange“. Dir bleibt nur die Möglichkeit auf Hilfe zu warten. Und wie soll das gehen? Der Kerl redet ja nicht mit mir!
Doch, doch – tut er, keine Sorge. Wenn du jetzt die Tür erneut versuchst zu öffnen, brauchst du nicht mehr mit der Wache zu reden, um dich zu entschliessen auf Hilfe zu warten. Sobald du beim Öffnen scheiterst, startet das Gespräch und du erhältst die Möglichkeit auf Hilfe zu warten. Wie es in dem Fall weitergeht, hast du ja schon weiter oben lesen können.
Wie es weitergeht, nachdem du deine Zelle endlich verlassen hast, folgt sogleich. ☺ Ich darf ja wohl davon ausgehen, dass dir die Behälter im Vorraum deiner Zelle auffallen dürften, oder? Eben! Also – ausräumen das Zeug. Es gehört sowieso das Meiste davon dir.
Falls du dein Gepäck auf deine Gefährten verteilt haben solltest, sind diese und fast alle anderen Behältnisse in dem Gebiet, wo du dich gerade befindest, allerdings leer. Erst wenn du später noch einmal hierher zurückkommst – und das wirst du. Versprochen! – wird ein weiterer Raum zugänglich sein. Dort sollten sich ein paar Dinge finden lassen, die nicht zu deinen verschwundenen Habseligkeiten gehören. Allerdings findet sich dort auch noch etwas anderes. Aber dazu später.
Jetzt musst du zunächst einmal raus hier. Da du ohne die Hinweise des Schiffsjungen, nicht wissen kannst, dass es nicht empfehlenswert ist die hölzernen Fussmatten zu betreten, nehme ich mal an, dass du

kurz nachdem du den Vorraum verlassen hast über die erste Holzmatte latschen wirst. Das führt zu einem nicht ganz stubenreinen Ausruf deinerseits über Holz im Allgemeinen und die knarzende Variante dieses Materials im Besonderen. Ausserdem rufst du mit diesem „Ausrutscher“ die ersten Piraten auf den Plan. Die zwei oder drei Figuren sollten dir an sich keine Probleme machen. Schliesslich bist du jetzt wieder vernünftig ausgerüstet. Jetzt sollte an sich klar sein, dass du diesen Holzmatten ausweichen musst, wenn du ohne weitere Feindkontakte die Höhlen der Piraten verlassen willst. Und wenn du dich mit diesem Wissen etwas genauer in dem grossen Raum umschaust, müsste an sich auch klar sein, welcher Weg damit als einziger in Frage kommen dürfte (s. unten bei „Piratenkerker: Der Fluchtweg“). Ach ja – wenn du diesem Weg folgst, wird dir der Schiffsjunge bei dem Fass, das in den Geheimgang führt entgegen kommen und dich über den weiteren Verlauf seines Fluchtwegs aufklären. Folge seinen Anweisungen, wie unter „Piratenkerker: Der Fluchtweg“ beschrieben und du bist in Nullkommanichts draussen.
Dir ist das zwar sowas von klar, aber es ist dir auch sowas von egal? Du willst es dieser Piratenbande auf eigene Faust zeigen? Nun gut – aber sei gewarnt. In allen Gebieten der Pirateninsel – egal, ob drinnen oder draussen – ist dein Tod endgültig. Du bist hier im Endlevel des ersten Kapitels und da funktioniert das Todessystem des Fluchs mit dem kleinen Abstecher zu Dusrag leider nicht, sorry.
Du willst es dennoch versuchen? Alsdann, es gibt, ausser dem Fluchtweg des Schiffsjungen, zwei Wege aus den Höhlen heraus. Beide beginnen im Zentrum des Höhlensystems. Dort musst du zunächst also hin. Du willst zuerst das Hauptquartier „aufräumen“? Sicher, warum nicht. Pass aber auf, wenn du den westlichen Raum betrittst. Dort warten eine ganze Menge Piraten – unter anderem zwei Kampfmagier – darauf, von dir aufgescheucht zu werden. Ausserdem wirst du dort eine verschlossene Tür vorfinden. Die geht jetzt noch nicht auf, sorry. Da musst du später nochmal hierher zurück. Du bist fertig mit deinen „Aufräumungsarbeiten“. Gut so. Dann solltest du sehen, dass du dich so langsam nach draussen aufmachen kannst.
Im Norden des Piratenhauptquartiers liegt an einem Dock ein kleines Boot. Benutze es, um von hier wegzukommen. Du landest an einem weiteren Dock. Nun bist du im Zentrum des Höhlenlabyrinths angekommen. Hier stehen nur zwei einfache Piraten herum. Sie niederzumachen sollte an sich kein Problem sein. Du kannst unter drei Wegen wählen, um weiterzukommen. Einer davon ist eine Sackgasse. Die anderen beiden führen mehr oder weniger direkt nach draussen.
Für zwei der Wege, darunter auch die Sackgasse benötigst du ein weiteres Boot. Es liegt auf der anderen Seite des Docks an dem du gerade angekommen bist.
Benutze das Boot und wähle, um nach draussen zu gelangen, im darauffolgenden Gespräch die Antwort, die dich in den linken Gang führt. Der rechte Gang bringt dich in die Sackgasse.
Ach ja – beide Wege, der nach draussen und die Sackgasse, halten für dich noch je eine ganz und gar nicht friedliche Überraschung parat. Mehr zu diesen zwei Überraschungen findest du weiter unten im Abschnitt „Monströsitäten in den Tiefen der Piratenhöhle“. Aber Piraten, ja Piraten findest du auf diesen beiden Wegen nur in äusserst lebloser Form. Irgendwo da unten treibt sich auch noch ein verwundeter Höhlenbär herum. Er hatte wohl ein paar Probleme mit drei Piraten, oder vielleicht auch eher die drei Piraten mit ihm.
Der Weg nach draussen ist an sich recht einfach. Du musst, nachdem du mit dem Boot angekommen bist, nur der Höhle folgen und sie durch den Ausgang verlassen. Du kommst in einer weiteren Höhle heraus und praktisch genau gegenüber von dir ist auch schon der Ausgang nach draussen. Du bist auf der Oberfläche der Insel bei dem kleinen Höhleneingang angekommen.
Falls du „scharf“ auf Überraschungen bist, kannst du natürlich auch erst einmal die Höhle etwas genauer untersuchen. (s.o „Monströsitäten in den Tiefen der Piratenhöhle“) Das ist aber wirklich nur ziemlich mächtigen Charakteren zu empfehlen.
Ähnliches gilt, falls du auf die Idee kommen solltest die Sackgasse entlang zu fahren. Dort solltest du nicht nur mächtig, sondern auch noch recht gut im Umgang mit Fernkampfwaffen sein, falls du allein versuchen möchtest mit der „Überraschung“ fertig zu werden.
Der andere Weg nach draussen führt über das Dock nach Süden. Eine Treppe hinauf und durch die Tür. Du findest dich in der Höhle wieder, die du auch erreicht hättest, wenn du dem Geheimgang durch das Fass gefolgt wärst. Ausser vier Piraten und ein paar durchschnittlichen Schätzen ist hier mit keinen grösseren Vorkommnissen zu rechnen. Im Westen der Höhle führt eine Treppe zu einer Tür in die letzte Höhle auf dieser Seite. Du kannst natürlich auch das Seil benutzen, das im Nordwesten für den Fall dass du den Geheimgang benutzt hättest herumliegt bzw. –hängt.

In der obersten Höhle ist nur noch eine einzige Piratenwache, die sich dir in den Weg stellt. Und ausser ein paar Pilzen und durchschnittlichen Schätzen ist dort auch nichts Überwältigendes zu ergattern. Alsdann – benutze die Schiffsleiter, um nach draussen zu kommen.
Egal wie du deinen Weg nach draussen gestaltet hast, ob mit oder ohne den Schiffsjungen, ob mit oder ohne ein paar Auseinandersetzungen mit den Piraten in der Höhle, jetzt ist es an der Zeit dich um die Befreiung deiner Gefährten und der Mannschaft der Seenymphe zu kümmern.
Natürlich hat keiner etwas dagegen, wenn du auf dem Weg alles was auf der Insel so herumliegt – ich würde meinen, dass etliches von den erschlagenen Piraten übrig geblieben sein sollte – einsammelst und vielleicht auch noch den einen oder anderen Kräuterbusch einer genaueren Untersuchung unterziehst. Nur falls du möchtest selbstverständlich. ☺
Du kannst das Unterdeck der Seenymphe auf zwei Wegen betreten. Einmal ist da die Luke auf dem Vorschiff der Seenymphe, gleich neben dem Mast. Und dann gibt es noch eine weitere Luke in der Kajüte, die auch nach unten führt.
Ich würde vorschlagen du gehst zunächst in die Kajüte. Die Wache dort drin hat nämlich den Schlüssel für die Kerkertür auf dem Unterdeck, was die Befreiung deiner Leute extrem erleichtern sollte. ☺ Ausserdem sparst du dir so, den Weg zweimal machen zu müssen. Den Schlüssel brauchst du nämlich so oder so.
Also – rein in die Kajüte und der Wache den Garaus gemacht. Plündern nicht vergessen. Denk dran – du brauchst den Schlüssel. Jetzt steht nur noch eine letzte Piratenwache zwischen dir und deinen Gefährten. Sie wartet auf dem Unterdeck darauf dir „ins Messer zu laufen“. Lass sie nicht lange warten. Runter mit dir durch die Luke in der Kajüte und drauf auf die Wache.
Jetzt kannst du die Kerkertür aufschliessen und dich zunächst einmal mit dem Kapitän unterhalten. Währenddessen schliessen sich deine Gefährten dir wieder an und du kannst dich nach dem Gespräch zusammen mit ihnen nochmal in die Höhlen begeben. Schliesslich fehlen in deinem Gepäck auf jeden Fall noch zwei entscheidende Gegenstände. Die Axt und der Helm des Grosskönigs, sind nämlich hinter einer gewissen verschlossenen Tür im Piratenhauptquartier. Und ausserdem warten da auch noch zwei „Gestalten“ darauf von dir erledigt zu werden. Der Anführer und seine Hexe haben sich bis jetzt in den Höhlen noch nicht blicken lassen.
Aber halt – falls du mit dem Schiffsjungen geflohen bist, hat er dir noch etwas zu sagen. Er erzählt dir eine Geschichte von zwei Monstern, denen er bei seiner Suche nach dir nur knapp entkommen ist. Der letzte kleine Auftrag im Zusammenhang mit der Piratenquest nimmt hier seinen Anfang. Mehr dazu weiter unten im Abschnitt „Monströsitäten in den Tiefen der Piratenhöhle“.
Damit ist deine Flucht aus dem Piratenkerker endgültig erfolgreich abgeschlossen. Wie es mit den „kläglichen“ Resten der Piraten nun noch weitergeht, findest du in der Beschreibung zum Auftrag „Eine unbestimmte Gefahr“ weiter oben.

Piratenkerker: Der Fluchtweg

Achtet bei allem was Ihr tut darauf, dass Ihr keine der Bodenmatten aus Holzlatten betretet. Verlasst Eure Zelle und durchsucht zunächst den kleinen Vorraum, wo die Leiche der Wache liegt. Ihr solltet Etliches finden, dass eigentlich sowieso Euch gehört.
Danach verlasst diesen Vorraum und geht geradeaus bis zu den Fässern an der Stirnwand. Dort wendet Ihr Euch nach links an den drei Piratenleichen vorbei zu der offenen Tür.
Hinten links in der Ecke steht ein grosses Fass. Benutzt dieses Fass, um durch den Fluchttunnel nach oben zu gelangen.
Direkt vor Euch hängt ein Seil von oben herab. Und am Boden liegt die dazugehörige Seilrolle. Benutzt diese Rolle, um nach oben zu klettern.
Oben angekommen wendet Euch nach links zu der Schiffsleiter... und... raus hier.

Monströsitäten in den Tiefen der Piratenhöhle

Um diesen Auftrag zu erhalten, musst du dich zunächst im Verlauf der Quest „Flucht aus dem Piratenkerker“ dafür entscheiden mit dem Schiffsjungen zusammen zu fliehen. Nur dann wird der Schiffsjunge dich, nach Abschluss deiner Flucht, wenn du auch deine Leute aus der Gefangenschaft befreit hast, beiseite winken und dir von den Monstern in den tiefen Höhlen der Piraten berichten.

Natürlich kannst du die Quest auch erledigen, ohne dass sie aktiv ist. Dazu musst du nur in den Höhlen über die besagten Monströsitäten stolpern und beide erledigen. Dann ist die Angelegenheit schliesslich auch erledigt und wird auch als erledigt in deinem Tagebuch vermerkt.
Du hast diese Quest erhalten und machst dich auf die Suche nach den beiden Monstern, von denen der Schiffsjunge dir erzählt hat. Dazu betrittst du die Piratenhöhlen durch den kleinen Höhleneingang auf der Rückseite der Insel. In den Höhlen angekommen, ignorierst du den Höhleneingang, der ein paar Meter weiter östlich tiefer in das Höhlenlabyrinth führt.
Geh nach Norden an der skelettierten Leiche vorbei. Bei der Leiche findest du ein paar ganz nützliche Tränke. Nur für den Fall, dass du selber gerade nicht genug dabei haben solltest. Es ist einerlei, ob du den Weg rechts oder links wählst. Hier führen wieder einmal „alle Wege nach Rom“. Sehr wahrscheinlich wird dir der, weiter hinten sein Gelege bewachende, Wyrm sogar den Weg abnehmen und dich angreifen, bevor du seinen Eiern zu nahe kommen kannst. Ja du hast richtig gelesen. Dort hinten wartet eine ganz spezielle Art von einem Drachen. Ich hab mir sagen lassen, dass brütende Tiere und im Speziellen brütende Drachen es gar nicht gern sehen, wenn ihren Eiern Gefahr droht. Mach dich also auf einen ziemlich wütenden, brütenden Wyrm gefasst.
Es wäre sicher keine gute Idee diesem Vieh allein entgegen zu treten. Aber du bist ja nicht allein. Und zusammen mit deinen Gefährten dürfte dieser Mutterdrache, zwar durchaus eine Herausforderung darstellen, aber eine machbare Herausforderung. Vielleicht hat Ogru ja ein paar dieser Geschosshagel zur Hand. Die sollen ja schon bei den grösseren Verwandten dieser Spezies, den Roten Drachen, Wunder gewirkt haben. Nur so als sanfter Hinweise, auf eine mögliche Vorgehensweise, nicht wahr.
Nachdem du den Wyrm über den Jordan befördert hast, vergiss nicht dir seinen Hort etwas genauer anzusehen. Er findet sich weiter hinten in der Höhle. Links gegenüber dem Nest mit den Eiern.
Erledigt? Schön, schön. Dein Tagebuch vermerkt deinen Sieg über den Drachen wohlwollend. Na dann – auf zu Monster Nummer zwei. Dazu musst du zurück zum Eingang und von dort aus nach Osten und tiefer in die Höhlen.
Wenn du auf der nächsten Ebene der Höhlen angekommen bist, folgst du einfach dem Verlauf der Höhle. Ziemlich sicher wird dir kurz darauf ein verwundeter Höhlenbär über den Weg laufen. Mache seinem Leiden ein Ende. Und vergiss nicht die drei Piratenleichen – den Damen und Herren ist wohl die Begegnung mit dem Bär nicht ganz so gut bekommen – einer genaueren Überprüfung zu würdigen. Pack ein was du brauchen kannst. Die drei brauchen das Zeug ganz sicher nicht mehr. Am Ende der kleinen Höhle liegt ein Boot im Wasser. Benutze es und fahr mit dem Ding in den Gang hinein.
Du kommst beim zentralen Dock der Piratenhöhlen heraus. Möglicherweise warten dort noch zwei Piraten darauf beseitigt zu werden, wenn du das nicht schon früher erledigt hast. Und ein paar nützliche Kleinigkeiten, lassen sich hier sicher auch noch einsacken. Fertig? Fein! Weiter geht’s!
Benutze das Boot mit dem du gerade angekommen bist, um in den rechten Gang zu fahren. Aus dem linken bist du ja gerade gekommen. Das andere Boot vorne am Dock kannst du ignorieren. Mit dem kommst du ins Hauptquartier der Piraten. Und da willst du momentan ja nicht hin.
Wenn du am Ende des rechten Gangs aus dem Boot steigst stehst du einem Vieh gegenüber, einem Vieh… hmm, sieht aus wie ein Seeungeheuer mit erheblichem Übergewicht. Und das „Tierchen“ fängt ohne zu zögern damit an dich mit Blitzen und Säure zu beharken. Alsdann – draufhauen auf das Ding. Aber achte darauf mit was du drauf haust. Dieses Mistding ist nämlich immun gegen so ziemlich alles, ausser Feuer und Eis. Und unangenehmerweise zieht es sich nach einer gewissen Zeit in seinen Tümpel zurück, um dich aus mehreren Richtungen mit seinen Tentakeln erneut mit Blitzen einzudecken. Im Gegensatz zum Rumpf dieses Biests, sind seine Tentakel durchaus mit allem Möglichen verwundbar, auch mit Zaubern. Allerdings kommst du an die Dinger als Nahkämpfer nicht ran. Du kannst sie nur mit Fernangriffen erreichen.
Du hast gerade nicht derart viele Fernwaffen bei dir? Und an Pfeilen, Bolzen und ähnlichem mangelt es auch ein wenig? In dem Fall solltest du die beiden Leichen, die in der Nähe des Bootes vor sich hin modern, genau in Augenschein nehmen. Schnapp dir den Bogen und die Armbrust und vergiss nicht die Feuerpfeile und die Eisbolzen. Und „ballere“ mit allem was du und deine Gefährten haben auf die Tentakel dieser Missgeburt. Wenn die Tentakel Schaden nehmen, nimmt auch das Riesenvieh Schaden. Egal was für ein Schaden den Tentakeln zugefügt wird.
Leider wird das auch der Besitzerin der Tentakel recht schnell klar und sie zieht ihre „Wurmfortsätze“ ein und erscheint höchstselbst wieder auf der Bildfläche. Jetzt wäre – zumindest bei deinen auf Nahkampf gedrillten Charakteren – ein Waffenwechsel nicht schlecht. Bevorzugt auf Nahkampfwaffen die Feuer-

oder Eisschaden austeilen. Und dann – drauf auf die „Grosse“. Irgendwann muss das Biest doch ins Gras beissen, verdammt! Tut es auch – früher, oder später.
Falls es bei deinen Versuchen eher die Variante später sein sollte, könnte es sein, dass sich dieses „was auch immer“ erneut zurückzieht und seine Tentakel wieder auf dich loslässt. Du weisst ja jetzt wie es geht. Wechsle zu Fernkampfwaffen und Zaubern und beharke dieses Gesocks damit, bis die Besitzerin der Tentakel genug hat und das Zeitliche segnet, oder – was auch passieren könnte – die Tentakel wieder einzieht und selbst in die Kampfhandlungen eingreift. Dass du dann wieder mit deinen Nahkämpfern auf sie eindreschen solltest, müsste dir jetzt ja auch klar sein. Diese Spielchen wiederholt sich so lange, bis… genau, bis sie hinüber ist diese Monströsität. Damit ist die Quest erledigt und wird auch so im Tagebuch vermerkt. Auch hier, wie bei dem brütenden Wyrm, sollte es sich lohnen einen genauen Blick auf die Schätze zu werfen, die das Biest angehäuft hat, bevor du mit deinen Gefährten den Schauplatz des Grauens endgültig verlässt.
Falls du den Piraten hier drin noch nicht endgültig den Garaus gemacht hast, kannst du im Abschnitt „Eine unbestimmte Gefahr“ nachlesen, wie es dort weitergehen wird. Ansonsten bist du jetzt endgültig mit allem fertig, was es bei den Piraten zu erledigen gibt und du kannst zur Seenymphe zurück und Segel zum Handelsposten setzen lassen. Auch in dem Fall findest du das weitere Vorgehen im Abschnitt „Eine unbestimmte Gefahr“ beschrieben.

Kapitel 2: Zurück zu deinen Wurzeln

Allgemeine Hinweise

Diese Hinweise gibt’s jetzt noch nicht. Schliesslich will ich nicht gleich alles verraten, was im zweiten Kapitel auf dich wartet, nicht wahr. ☺

Althaven – Herzlich (?) willkommen in der Heimat

Unerledigte Angelegenheiten

Diese Quest erhältst du von der Wächterin der Hüter. Nachdem du im ersten Kapitel die Quest „Eine unbestimmte Gefahr“ erledigt hast und Odur von deinem Erfolg berichtest, sucht dich die Wächterin auf, während du schläfst.
Sie bittet dich so rasch wie möglich zu ihr ins Refugium der Hüter zu kommen, wozu sie ein Portal für dich erstellt.
Gormenias sollte offenbar etwas für die Wächterin erledigen, konnte den Auftrag aber nicht abschliessen, weil er sich um dringende Angelegenheiten im Süden – wohl auf den Inseln von Lantan – kümmern muss. Diesen Auftrag sollst du nun abschliessen. Worum es genau geht und warum gerade du für diesen Auftrag genau die richtige „Ersatzbesetzung“ bist, wird die Wächterin dir erzählen, sobald du bei ihr im Refugium angekommen bist.
Das ist alles, was du am Ende von Kapitel eins über diese „Unerledigten Angelegenheiten“ erfahren kannst. Benutze das Portal, sobald du soweit bist (Natürlich erst, wenn das zweite Kapitel zur Verfügung steht ☺)

Gefährten

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 zu diesem Quest aber noch nicht verraten.

Spezielle Quests

Dabei handelt es sich nicht um Aufträge im eigentlichen Sinn, sondern um ein paar besondere Features, über die Du im dritten Teil der Kampagne stolpern kannst. Im ersten Kapitel des dritten Teils sind solche „Features“ leider nicht enthalten, sorry.

Spezielle Quests aus dem ersten Teil

Du kannst wie bisher bei Ferriel, dem Dorfschmied bei der Binge, den Amboss benutzen. Oder natürlich auch die „geisterhafte“ Variante in der verlassenen Schmiede in Odurs Handelsposten. Deinen Meisterbrief kannst du aber erst in Kapitel zwei in Althaven „einheimsen.“
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. Im ersten Kapitel des dritten Teils findet sich ein Destillator im Keller des Gästehauses in Odurs Handelsposten.

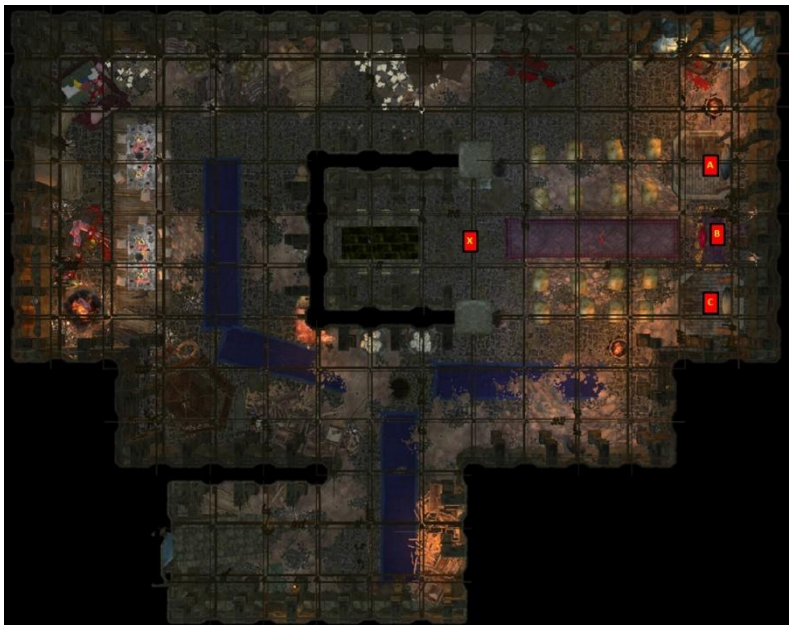
Falls du gerade nicht drauf kommst, wie du aus dem dritten in den ersten, oder auch zweiten Teil des Fluchs kommen sollst… nun ja, es gibt da ein ganz besonderes Amulett aus Kupfer, das dich zu einer ganz besonderen Person bringt. Und diese Person kann dich so ziemlich überall hin… Klar? ☺
Selbstverständlich kommst du auf diesem Weg auch wieder zurück. Obwohl… du könntest natürlich auch zu Fuss… und vom Halblingsdorf aus mit einem Lastkahn über den Fluss… aber das dürfte etwas länger dauern, denke ich. ☺

Rätsellösungen

Im ersten Kapitel gibt es nicht gerade viele Rätsel, sorry. Um genau zu sein, gibt es nur ein einziges Rätsel, das diesen Namen auch verdient.

Die Magie der Töne

Die Energiewand (X), welche von Brogan und seinen beiden Nonnen mithilfe der Glocke (B) und den beiden Gongs (A und C) im alten Grabmal erstellt wurde, versperrt dir den Weg tiefer in das Grabmal. Du musst die Barriere irgendwie beseitigen.
Beim Erstellen haben die beiden Nonnen und Brogan Glocke und Gongs auf eine bestimmte Art und Weise geschlagen. Das konntest du in der Cutscene verfolgen.



Zuerst hat Brogan einmal die Glocke (B) geschlagen. Danach wurde der Gong bei (C) zweimal geschlagen und jener bei (A) einmal. Daraufhin kam Gong (C) einmal dran und der Gong bei (A) zweimal. Danach erschien die Energiebarriere bei (X).
Um diesen Vorgang rückgängig zu machen, musst du die Prozedur der Erstellung „einfach“ umkehren. Also die Glocke und die beiden Gongs in umgekehrter Reihenfolge schlagen. Benutze dazu einfach die Gongs und die Glocke so wie nachfolgend beschrieben.
Zuerst den Gong bei (A) zweimal benutzen. Dann den Gong bei (C) einmal. Nun kommt der Gong bei (A) einmal dran. Zurück zum Gong bei (C) und zweimal benutzen das Ding. Jetzt noch einmal die Glocke bei (B). Und – siehe da – die Energiebarriere ist weg. Der Weg nach unten ist frei.
Diesen Hinweis findest du, in Form eines Buches, das eine der beiden Nonnen bei sich trägt, auch im Spiel selber. Das Buch ist in den Überresten der erschlagenen Nonne enthalten.

Die zerrissene Landkarte

Noch kein Rätsel. Aber später wird daraus eins. Versprochen. Alle Teile dieser Landkarte sind im dritten Teil des Fluchs zu finden.
Manche erhältst du von Leuten, denen du geholfen hast. Wie zum Beispiel das Stück der Landkarte, von dem dir Hakan erzählt. Es liegt in seiner Schmiede, nachdem du seinen Gebeinen die letzte Ruhe geschenkt hast.
Andere wirst du einfach finden müssen. Wenn du aufmerksam genug warst, hast du ein weiteres Stück in dem Raum mit den beiden „Piratenchefs“ im Hauptquartier der Piratenhöhle gefunden. Es liegt, halb unter ein paar Kissen versteckt, vor dem Bett am Boden.

Anhang Set-Items

Im ersten Kapitel des dritten Teils der Kampagne sind keine Sets zu finden. Mal sehen, was mir für die folgenden Kapitel dazu noch einfällt. ☺

Anhang Gebietskarten

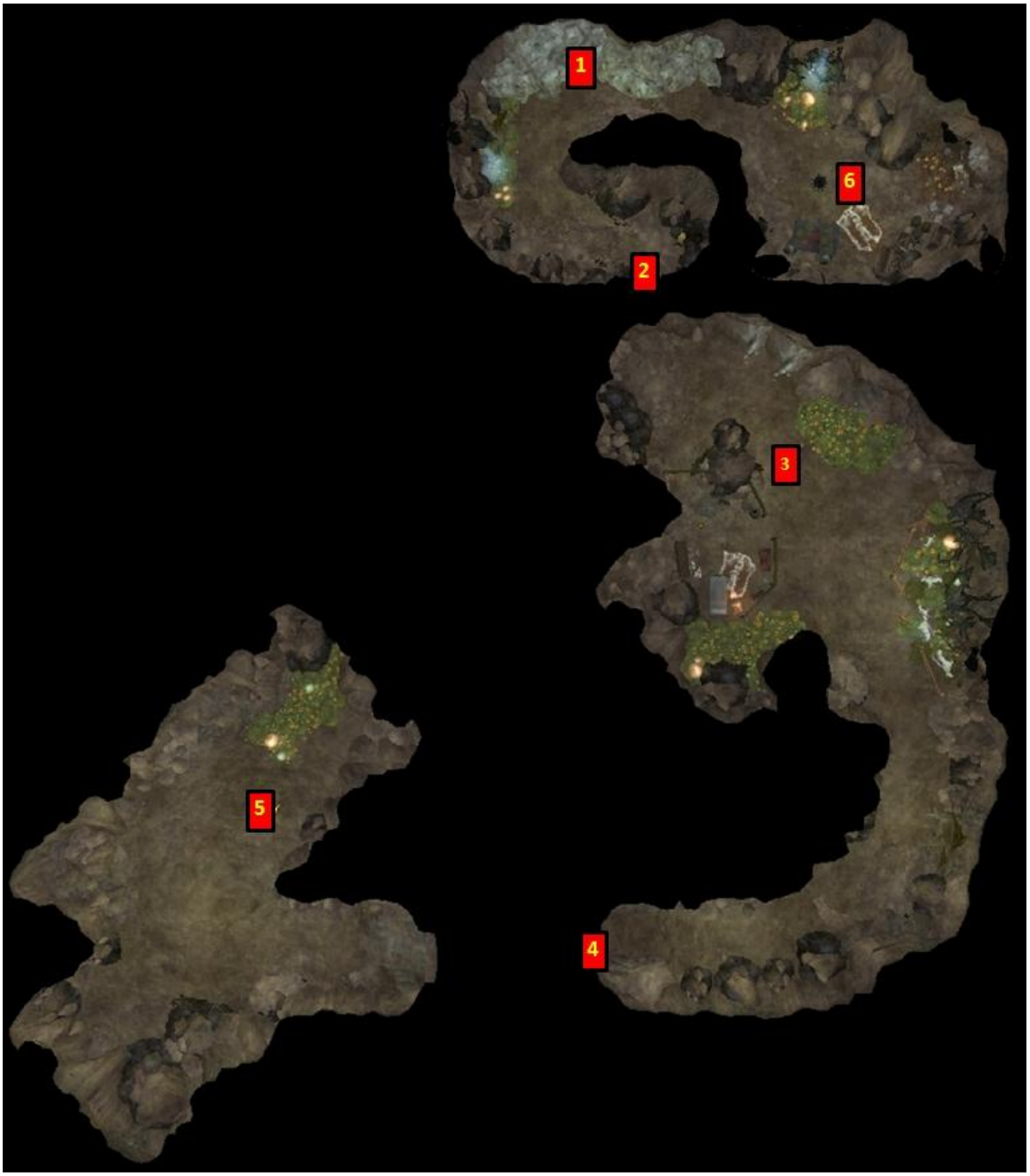
Hier findest Du Karten einiger – nicht aller – Gebiete. Darauf sind interessante Stellen markiert und es wird jeweils kurz erläutert, was es mit diesen Stellen auf sich hat.

Odurs Handelsposten

1. Hier kommst du mit der Seenymphe an. Und hier wartet auch der Kapitän auf deine Anweisungen, wenn er nicht gerade anderweitig beschäftigt ist.
2. Darius der junge Wächter steht hier und wartet darauf, dass du die Brücke überquerst.
3. Hier drin wartet Marius, Berusas Mann, darauf, dass du ihn ansprichst. Du erhältst von ihm den Auftrag „Wölfe und eine vermisste Frau“.
4. Die verlassene Schmiede solltest du genauer untersuchen, wenn du den Auftrag „Ein letzter Dienst für einen Schmied“ suchst.
5. Odurs Laden. Odur wartet hier auf deine Wünsche. Und solange der Auftrag „Ausrüstung für die Seenymphe“ noch nicht erledigt ist, oder du den Auftrag des Schmieds noch nicht hast, findest du hier drin auch den Kapitän.
6. Das Gästehaus des Handelspostens. Im Keller des Gästehauses findest du einen Destillator und von Kandro in der Küche erhältst du den Auftrag „Jugendliche Ausreden?“
7. Hier geht es zu den Feldern.

X An dieser Stelle solltest du warten, wenn du Junipa, die Frau von Mengdrich, treffen willst. Sie spielt eine Rolle in der kleinen Quest „Mengdrich und seine Frau“. Es könnte aber schon ein paar Minuten dauern, bis die Gute hier auftaucht. Und sie tut das nur bei Tag.

Die kleine Höhle auf den Feldern

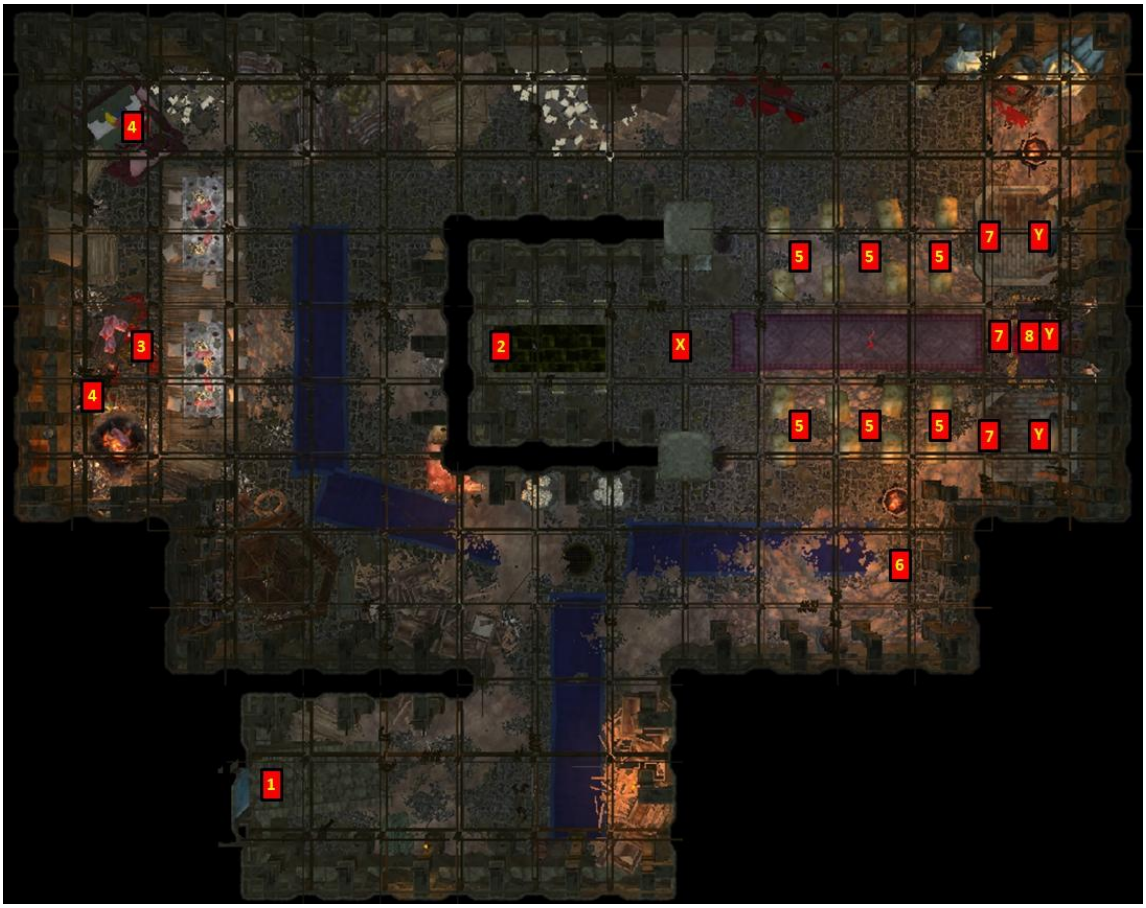


1. Hier betrittst du die kleine Höhle.
2. Diese Geheimtür musst du entdecken, um zu Berusa zu gelangen. Sie ist die „Zielperson“ in der Quest „Wölfe und eine vermisste Frau“.
3. Hier wartet Berusa darauf, dir ihr Leid zu klagen.
4. Dieser Durchgang wird erst benutzbar, wenn du Berusa versprochen hast, ihr zu helfen.
5. Wolfhart der Wolfsbruder von Berusa wartet hier darauf, von dir besiegt zu werden.
6. Nur ein Lagerplatz für die Feldarbeiter sonst nichts. Reine Ablenkungsmassnahme. ☺

Odurs Gästehaus

1. Hier kommst du ins Gästehaus, wenn du den Vordereingang benutzt.
2. Und hier geht's hinten wieder raus, falls die Tür nicht gerade mal wieder blockiert ist. ☺
3. Über diese Treppe kommst du ins Obergeschoss mit den Zimmern.
4. Hier steht Mengdrich, Junipas Mann. Ihn musst du ansprechen, um in der Quest „Mengdrich und seine Frau" weiterzukommen und ganz am Schluss, um die Quest endgültig abzuschliessen.
5. Rhana, Odurs Frau, wartet hier darauf, dir etwas zu verkaufen. Ausserdem spielt sie eine „kleine" Rolle in der Quest „Jugendliche Ausreden?". Schliesslich ist sie Kandros Mutter. Und von ihr erfährst du auch, dass es im Keller (Zugang über die Falltür bei (6) einen Destillator gibt.
6. Diese Falltür führt in den Keller. Um sie benutzen zu können, musst du vorher mit Rhana (s. unter (5)) gesprochen haben. Hier ist auch die Küche, wo Kandro darauf wartet dich im Rahmen der Quest „Jugendliche Ausreden?" zu der kleinen Höhle auf den Feldern zu schicken.
7. Hier warten Annemie und Luger auf dich, wenn du nach dem Piratenüberfall zum ersten Mal das Gästehaus betrittst. Sie sind die Eltern des kleinen Mädchens, das du aus Odurs brennendem Laden retten kannst.
8. Hier wartet Odur nach dem Piratenüberfall darauf, dir seine Aufträge zu erteilen.
9. Falls du die Quest „Wölfe und eine vermisste Frau" vor dem Piratenüberfall noch nicht angenommen hast, wartet hier Marius mit seinem Sohn nach dem Piratenüberfall darauf, dir diesen Auftrag zu erteilen. Er wartet auch, falls du vergessen haben solltest Berusas Rettung bei ihm zu vermelden. Dann aber zusammen mit seiner Frau und dem Sohn.

Die erste Ebene des verfallenen Grabmals



1. Hier betrittst du das Grabmal
2. Hier geht's nach unten. Allerdings erst, wenn die Energiebarriere bei (X) beseitigt ist.
3. Hier liegen die sterblichen Überreste von Hakan den Schmied, die du in der Quest. „Ein letzter Dienst für einen Schmied" in geweihter Erde bestatten sollst.
4. Die Überreste weiterer bedauernswerter Opfer der Gestaltwandler. Du kannst ihnen ebenfalls zu einer Ruhestätte in geweihter Erde verhelfen, wenn dir danach ist.
5. Zunächst sind hier „völlig harmlose" Nonnen und Mönche in ihrer Andacht versunken. Später werden dich von diesen Positionen Gestaltwandler angreifen.
6. Zwei Novizen unterhalten sich. Auch die beiden, werden sich später verwandeln und dir in den Rücken fallen.
7. Abt Brogan und seine beiden Helferinnen. Natürlich wirst du es später mit den drei ebenfalls in gewandelter Gestalt zu tun bekommen.
8. Ein Altar mit durchaus lohnendem Inhalt. Aber… Vorsicht Falle.

Y Eine Glocke und zwei Gongs, die in dem Rätsel „Die Magie der Töne" eine gewichtige Rolle Rolle spielen.

X Diese Energiebarriere blockiert den Weg nach Süden. Um sie zu entfernen, musst du das Rätsel (Y) lösen.

Der Handelsposten – von Piraten überfallen

1. Die Seenymphe. Hier kommst du an und hier wartet, wie bisher auch, der Kapitän auf deine Anweisungen, wenn er nicht gerade mit dir zusammen den Piraten eine Lehre erteilt.
2. Wenn du vom Grabmal zurückkommst, nachdem Hakans Gebeine bestattet sind, warten hier Flusspiraten darauf, dass du ihnen ein Ende bereitest.
3. Und die Bogenschützen dieser Bande von Halsabschneidern beharken dich von diesen Positionen aus mit ihren Feuer- und sonstigen Pfeilen.
4. Durch diese Tür musst du in den brennenden Laden, wenn du „Lugers Tochter“ retten willst.
5. Diese Barrikade musst du aus dem Weg räumen, um Odur und seine Leute aus ihrer misslichen Lage zu befreien.
6. Hier geht’s immer noch zu den Feldern.

A Hier steht jeweils ein leerer Wassereimer. Damit du Wasser zum löschen der Flammen bei (4) holen kannst.

B Es gibt in dieser Gegend zwar mehr als genug Wasser, aber wenn du nicht zu viel Zeit beim Löschen der in Flammen stehenden Tür bei (4) verlieren willst, solltest du das Löschwasser aus diesem Teich holen.

Die Pirateninsel

1. Durch diesen Höhleneingang kommst du in die tiefen Höhlen. In die trauen sich die Piraten nur selten hinein. Siehe dazu die Quest „Monströsitäten in den Tiefen der Piratenhöhle“.
2. Diese Falltür führt dich auf die erste Ebene der Piratenhöhlen.
3. Diese Luke führt direkt zum Unterdeck der Seenymphe
4. Tür zur Kajüte der Seenymphe. Dort drin gibt es eine weitere Luke, die zum Unterdeck führt.

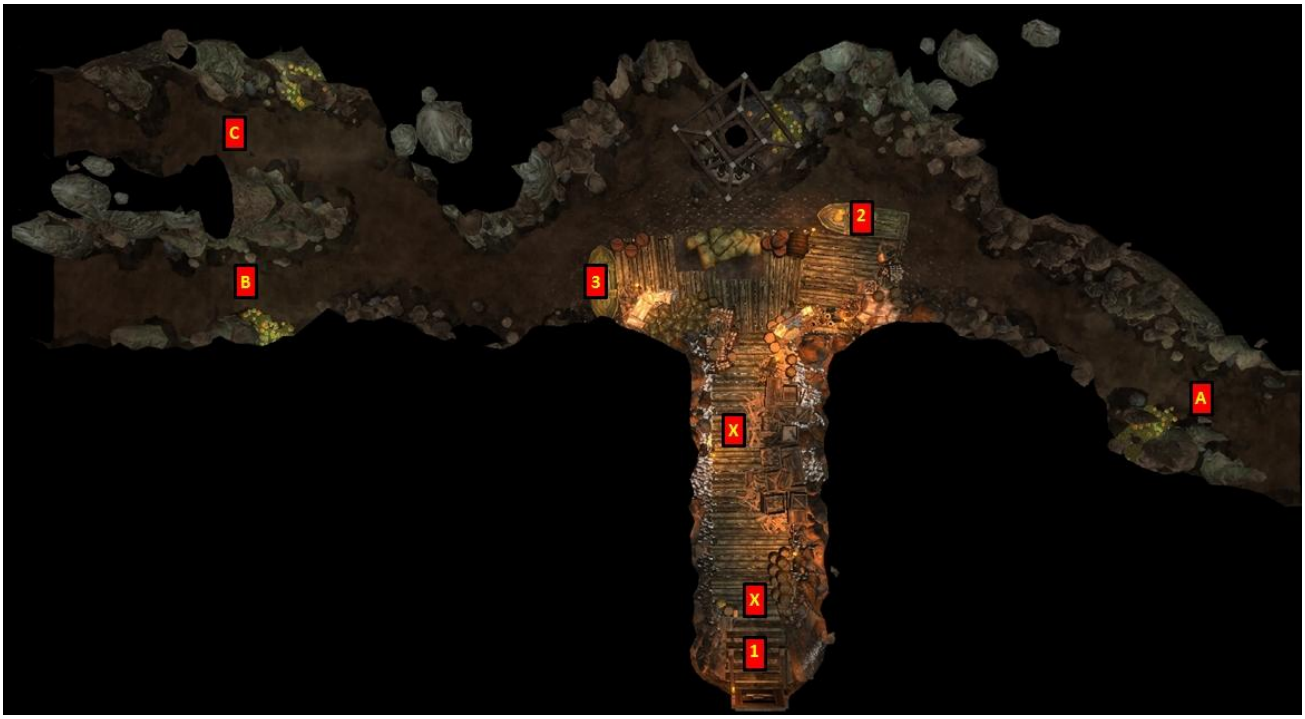
A Auf dieser Seite der Insel legt die Seenymphe an, wenn du dich entscheidest vorsichtig vorzugehen.

B Hier liegt die Seenymphe, wenn du dem Kapitän den Befehl erteilst direkt anzugreifen.

Y Hier warten die Piraten darauf dich anzugreifen, wenn die Seenymphe an der Rückseite der Insel angelegt hat.

Z Und hier ist diese Plage des Flusses zu finden, wenn du direkt angegriffen und an der Vorderseite der Insel angelegt hast.

Die Docks im Zentrum der Piratenhöhlen



1. Hier geht es zurück nach oben in die beiden oberen Ebenen der Piratenhöhlen
2. Mit diesem Boot kannst du den Gang (A) hinunterfahren und kommst so zum Hauptquartier der Piraten.
3. Dieses Boot musst du benutzen um einen der beiden linken Gänge (B oder C) entlang zu fahren. Die Gänge führen in die tiefen Höhlen, wo die „Monströsitäten in den Tiefen der Piratenhöhle“ darauf warten, von dir ins Nirwana befördert zu werden.

A Dieser Gang führt zum Hauptquartier der Piraten.

B Durch diesen Gang kommst du auf die zweite Ebene der tiefen Höhlen und von dort aus durch die erste Ebene entweder nach draussen oder zu einem ganz und gar nicht netten Wyrm, der in der ersten Ebene sein Nest und zu allem Überfluss auch noch seinen Hort bewacht.

C Dieser Gang führt in eine Sackgasse. Dich erwartet dort das Seeungeheuer mit seinen Tentakeln.

X Ein Pirat, der darauf wartet, seinem Schicksal in die messerscharfe Klinge zu fallen.

Das Hauptquartier der Piraten

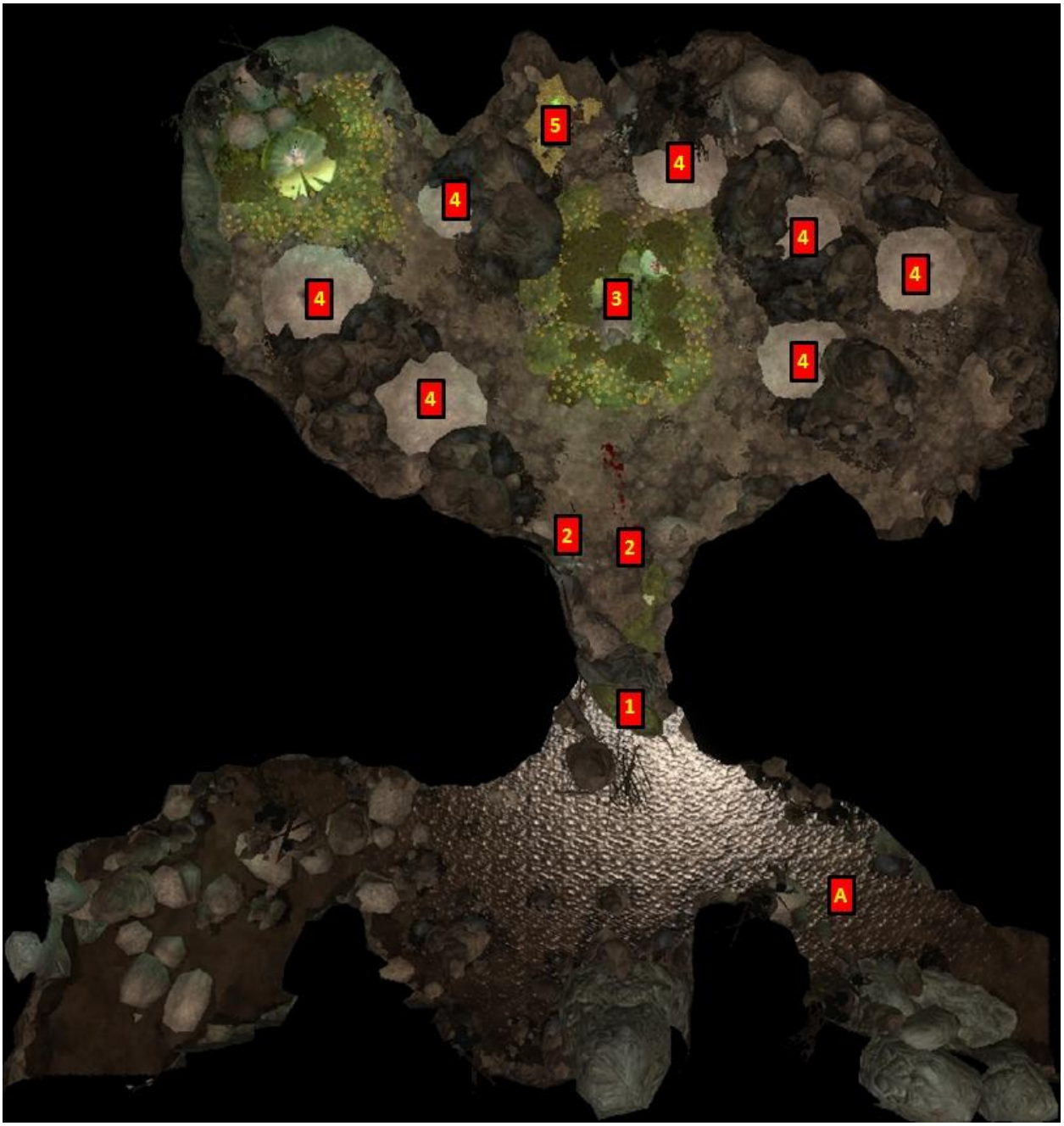
1. Mit diesem Boot fährst du durch den Gang bei (B) zurück zum Dock im Zentrum der Höhlen.
2. In diese Zelle hat dich die Piratenhexe am Ende der Cutscene auf der Insel „verfrachtet“.
3. Diese verschlossene Tür musst du knacken, wenn du aus deiner Zelle fliehen willst.
4. Die Wache patrouilliert zwischen den beiden Punkten (a und b). An ihr musst du vorbei, um an deine Ausrüstung in der Truhe bei (5) heran zu kommen.
5. In dieser Truhe ist alles drin, was du am Leib trugst, als dich die Hexe mit einem Zauber „ausgezogen“ hat. Der restliche Inhalt deines Gepäcks ist auf eine ganze Menge Truhen, Kisten, Regale und was auch sonst noch innerhalb des Gebiets des Hauptquartiers – und nur dort – verteilt.
6. In diesem Raum findest du das Fass, durch das du in den Geheimgang gelangen kannst, der nach oben führt. Ausserdem triffst du hier den Schiffsjungen, falls du dich entschieden hast, nicht auf Hilfe zu warten, sondern allein auszubrechen.
7. Diese Tür bleibt dir zunächst verschlossen. Der Raum dahinter wird erst zugänglich, nachdem du deine Leute aus ihrer Gefangenschaft im Bug der Seenymphe befreit hast.
8. Der Anführer der Piraten.
9. Und hier steht seine Hexe hinter einer Falle. Gleich neben ihr liegt ein Stück einer Landkarte am Boden.

A Hier findest du Material aus dem du Waffen fertigen kannst.
B Dieser Gang führt zum Dock im Zentrum der Höhlen.
X Diese Truhen solltest du unbedingt ausräumen. Trotz der Fallen! In einer davon findest du die Axt und den Helm des Zwergenkönigs wieder.
Y Das Betreten dieser Holzmatten solltest du unbedingt vermeiden, wenn du ohne „Feindkontakt“ aus den Piratenhöhlen entkommen willst.
Z Hier warten einer oder mehrere Piraten darauf von dir aufgescheucht zu werden.

Der brütende Wyrm

1. Hier geht's nach draussen. Du kommst durch diesen Ausgang zu dem kleinen Höhleneingang auf der Rückseite der Insel.
2. Hier geht es tiefer in die Höhlen. Dort drin wartet der verwundete Bär und das Boot, mit dem du zu dem Dock im Zentrum der Höhlen gelangst.
3. Eine skelettierte Leiche mit ein paar Tränken.
4. Hier bewacht der Wyrm sein Gelege und wartet auf dich. Nun ja – meistens wartet er nicht sondern kommt dir entgegen, sobald du die Höhle betrittst.
5. Der Hort des Wyrms.

Die Höhle mit dem Seeungeheuer



1. Mit diesem Boot kommst du durch den Gang bei (A) wieder zurück zum Dock im Zentrum der Höhlen.
2. Leichen mit Fernkampfwaffen und Munition.
3. Das Seeungeheuer in seiner „vollen Pracht“. Wenn es sich denn blicken lässt.
4. Die Tentakel dieser Bestie erscheinen an diesen Stellen. Immer nur drei gleichzeitig. Dafür aber rein zufällig an unterschiedlichen Stellen.
5. Zu einem richtigen Monster gehört auch ein richtiger Schatz. Hier ist er.

A Dieser Gang führt zurück zum Dock im Zentrum der Höhlen.