Der Fluch der Zwerge – Teil 3

„Wege ins Dunkel“

Walkthrough
und
Rätsellösungen

ALLGEMEINE HINWEISE **4**

EINFÜHRUNG **4**

KAPITEL 1: AUF DEM FLUSS **5**

DIE SEENYMPHE – FLUSSABWÄRTS **5**
Ein letzter Dienst für einen Schmied *5*
Ausrüstung für die Seenymphe 8
Weitere Quests beim Handelsposten *8*
Mengdrich und seine Frau 8
Wölfe und eine vermisste Frau 9
Jugendliche Ausreden? 10
Zum Wolf werden 11
Nicht dokumentiert, oder… „Wo, bitte, gibt's hier einen Destillator?“ 11
DIE SEENYMPHE – FLUSSPIRATEN **12**
Eine unbestimmte Gefahr *12*
Lugers Tochter 16
Von Piraten eingesperrt 18
Piratenjagd auf dem Fluss 18
Flucht aus dem Piratenkerker 19
Piratenkerker: Der Fluchtweg 23
Monströsitäten in den Tiefen der Piratenhöhle 23

KAPITEL 2: ZURÜCK ZU DEINEN WURZELN **25**

ALLGEMEINE HINWEISE ZUM 2. KAPITEL **25**
UNERLEDIGTE ANGELEGENHEITEN **26**
Unsichere Strassen *28*
Einfach nur ein Wald? *32*
Holzfäller in Not 38
Immer noch Ärger im Druidenwald 38
Findet Riegam Mibalas *39*
DIE ANSCHLAGTAFEL BEI DER STADTWACHE **41**
Ohne Papiere geht gar nichts *41*
Die Bibliothekskinder *42*
Silk der schwarze Elf *42*
Domino, die vermisste Dame der Freude *43*
Beim Friedhof verschwunden *45*
Das einsame Grab 45
DIE AUFTRÄGE DER GRÜNEN WIDDER **46**
Werde Mitglied der Grünen Widder *46*
Ein Handelsmeister auf Freiersfüssen *47*
Die Aufträge von Dreinek dem Säckelmeister der Grünen Widder *47*
Ein Patt im Lagerhaus 48
Drachenleder und Drachenschuppen 49
Befreiung des Gildengenossen 50
Ein Gefallen für eine alte Freundin 51
Die Schriftrollen im Hinterzimmer der Grünen Widder *52*
Die Hafenbanditen 52
Die Edelsteinlieferung 53
Rattenohren für einen Forscher 53
Die Schriftrollen der Alten 53
Der Familienschmuck 54
DAS PROBLEM DES LORDSIEGELBEWAHRERS **54**
Der Stein des ersten Siegels *56*
Ein Kanalwärter wird vermisst 60
ALTHAVEN WEITERE NEBENQUESTS **60**
Eine Schiffseignerin in Nöten *60*
Verschwundene Vorräte *61*
Brionnas Kräuter *62*
Nächtliche Probleme beim Lehensgut *63*
Das Dilemma des Handelsmeisters *64*
Die Rollen der Weisheit Belotars *64*
Verschwundene Metallbarren *65*

Der Poet ohne Worte ... *66*
Ehre wem Ehre gebührt ... *67*

KAPITEL 3: ELFEN UND DROW ... **67**

EIN KLEINER EINBLICK ZU BEGINN ... **67**

GEFÄHRTEN ... **68**

Ogrus Ruf ... *68*

SPEZIELLE QUESTS ... **69**

DER HAUSKAUF ... **69**
WERKZEUGE FÜR EINEN GRAVEUR ... **70**
MURKALS STECKENPFERD ... **70**
ZUM SCHMIEDEMEISTER WERDEN ... **71**
SPEZIELLE QUESTS AUS DEM ERSTEN TEIL ... **71**

RÄTSELLÖSUNGEN ... **72**

DIE MAGIE DER TÖNE ... **72**
DIE TOTEMKRISTALLE ... **72**
SILMARIELS RÄTSEL ... **73**
DIE SECHS HEBEL IN DER KANALISATION ... **73**
DIE ZERRISSENE LANDKARTE ... **73**

ANHANG SET-ITEMS ... **75**

DAS SET DES WEGELAGERERS ... **75**
DARKCATS SET ... **75**

ANHANG GEBIETSKARTEN ... **77**

ODURS HANDELSPOSTEN ... **77**
DIE KLEINE HÖHLE AUF DEN FELDERN ... **78**
ODURS GÄSTEHAUS ... **79**
DIE ERSTE EBENE DES VERFALLENEN GRABMALS ... **80**
DER HANDELSPOSTEN – VON PIRATEN ÜBERFALLEN ... **81**
DIE PIRATENINSEL ... **82**
DIE DOCKS IM ZENTRUM DER PIRATENHÖHLEN ... **83**
DAS HAUPTQUARTIER DER PIRATEN ... **84**
DER BRÜTENDE WYRM ... **85**
DIE HÖHLE MIT DEM SEEUNGEHEUER ... **86**
DER VERWUNSCHENE HAIN ... **87**
DIE RUINE IM VERWUNSCHENEN HAIN ... **88**
DIE DECKS DER SONNENKLIPPER ... **88**
DIE GRUFT AUF DEM FRIEDHOF ... **89**
DAS LEHENSGUT ... **90**
DER TEMPEL DER WAUKEEN ... **91**
DIE ADELSGRUFT ... **91**
DER DRUIDENHAIN ... **92**
DIE KANALISATION ... **93**
DAS HAFENVIERTEL ... **94**

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 Geduld 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, hat er eine Vorahnung. 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 du dich zum Wolf verwandelst werden zunächst alle Gegenstände, die du trägst, abgelegt. Keine Sorge, du kriegst alles wieder zurück. Ausserdem bleibt dir dein während der Verwandlung verschlossen. Während du ein Wolf bist stehen dir also nur die Waffen und das Fell des Wolfes als Ausrüstung zur Verfügung. Auch deine Rüstungsklasse wird die eines Wolfes sein. Vielleicht wird sie dadurch sogar höher wie deine sonst ohne Gegenstände gültige Rüstungsklasse. Und du wirst die Stärke, Konstitution und Geschicklichkeit eines Wolfes haben. Deine anderen Attribute, wie auch deine Talente und Fertigkeiten bleiben hingegen ebenso unverändert, wie die Lebenspunkte die du zum Zeitpunkt der Verwandlung hattest. Nur die Boni von deiner Ausrüstung sind natürlich nicht mehr verfügbar. Schliesslich trägst du die Ausrüstung ja nicht mehr. Ausserdem kannst du als Wolf noch so viele Zauber beherrschen, du wirst sie nicht nutzen können, sorry. Und da du keinen Zugriff auf dein Inventar hast, nützt dir auch die Schnellzugriffsleiste nichts. Deine Werte entsprechen während der Verwandlung also ziemlich genau denen deines Gegners. Einzig dein Selbst (Intelligenz, Weisheit, Charisma) und dein 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 und alles was du sonst noch bei dir trägst (der komplette Inhalt deines Inventars) 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. Ihr nächster Zauber befördert dich innert Sekunden in eine Kerkerzelle in den Tiefen des Piratenschlupfwinkels. 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 meinen 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, im 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 wenige 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.
Sobald du den Laden verlassen hast beginnt draussen ein kurzes Gespräch mit Darius. Im Verlauf dieses Gesprächs, wird sich Pirmia, falls du sie retten konntest, lauthals nach ihrer Mami schreien. Konntest du sie nicht retten, entfällt diese Einmischung. Darius wird dich darauf hinweisen, dass es noch ein Problem gibt. Der Auftrag „Von Piraten eingesperrt“ wird dadurch aktiv. 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 wirst 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 noch mal 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 so was von leer. 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 wieder findest 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 anflirten. 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 noch mal 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 so was von klar, aber es ist dir auch so was 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.
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 anderen zwei Kampfmagier – darauf, von dir aufgescheucht zu werden. Ausserdem wirst du dort eine verschlossene Tür vorfinden. Die geht jetzt noch nicht auf. Da musst du später noch mal 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 linken Seite des Docks an dem du gerade angekommen bist.
Benutze das Boot und wähle, um nach draussen zu gelangen, im darauf folgenden 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 Tür zu der Kajüte.
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 noch mal 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 du tust darauf, dass du keine der Bodenmatten aus Holzlatten betrittst. Verlass die Zelle und durchsucht zunächst den kleinen Vorraum, wo die Leiche der Wache liegt. Du solltet etliches finden, dass eigentlich sowieso Euch gehört.
Danach verlass diesen Vorraum und geh geradeaus bis zu den Fässern an der Stirnwand. Dort wendest du dich nach links an, den drei Piratenleichen vorbei, zu der offenen Tür.
Hinten links in der Ecke steht ein grosses Fass. Benutz dieses Fass um durch den Fluchttunnel nach oben zu gelangen.
Direkt vor dir hängt ein Seil von oben herab. Und am Boden liegt die dazugehörige Seilrolle. Benutz diese Rolle, um nach oben zu klettern.
Oben angekommen wende dich 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 unangenehmer Weise 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 höchst selbst 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 zum 2. Kapitel

Das zweite Kapitel ist im Gegensatz zu der Geschichte am Fluss bei Odur nicht ganz so linear aufgebaut. Es gibt nur wenige Gebietsübergänge und Türen, die du nicht sofort benutzen kannst. Ausser gleich zu Beginn. Dort kannst du dich zunächst nur in eine Richtung wenden. Die anderen beiden Möglichkeiten, dich zu bewegen, stehen dir zu diesem Zeitpunkt des Kapitels noch nicht zur Verfügung. Aber sobald du dich nach der kleinen Einführungssequenz mit dem Hafenmeister unterhalten hast, kannst du dich praktisch überall hin wenden.
Ein Gebietsübergang und eine Tür stehen dir allerdings erst zur Verfügung, wenn du jeweils einen bestimmten Auftrag erfüllt hast. Du kommst zu Beginn nicht von der Überlandstrasse zum Friedhof bzw. zum Lehensgut und umgekehrt. Und in der Kanalisation ist eine Tür verschlossen, für die du einen bestimmten Schlüssel brauchst. Naja – das Tor vom Anleger in Althaven aus ins Hafenviertel ist auch noch verschlossen. Zumindest solange bis du die Quest „Werde Mitglied der Grünen Widder“ abgeschlossen hast.
Ich habe versucht die Stadt Althaven und den Hafen so lebendig wie möglich zu gestalten. Zumindest am Tag herrscht in beiden Arealen reger Betrieb. Und weil das so ist, habe ich diesmal den grössten Teil der Aufträge, die du annehmen kannst nicht auf einzelne Personen verteilt. Es gibt selbstverständlich immer noch etliche Quests, die du nur erhalten kannst, wenn du mit einer bestimmten Person redest. Aber es gibt drei Stellen in Althaven und im Hafen, wo es die Aufträge sozusagen im „Dutzend billiger“ einzusammeln gilt.
In der Stadt Althaven ist das einmal die Anschlagtafel vor dem Gebäude der Stadtwache. Und im Gebäude der Stadtwache selber der Hauptmann der Wache. Im Hafen musst du dir Zugang zum Gebiet der Gesellschaft zum Grünen Widder verschaffen (Quest: „Werde Mitglied der Grünen Widder“ weiter unten), damit du in das Gildenhaus dieser Gesellschaft rein kommst. Dort drin gibt es zwei Personen, die du ansprechen kannst. Einmal den Säckelmeister Dreinek (seine Aufträge – mit Ausnahme des Ersten - sind hauptsächlich etwas für Schurken) und dann noch einen finsteren Gesellen in einem „versteckten“ Hinterzimmer. Beide haben eine recht ansehnliche Anzahl an Aufträgen für dich.
Ach ja – es gibt wie in der Binge in Teil 1 auch in Althaven ein Diebstahlsystem. Nicht ganz so „hart“, wie bei den Zwergen, wenn du erwischt wirst, aber für einen Charakter, der nicht wirklich ein guter Schurke ist, sollte das Risiko erwischt zu werden dafür wesentlich grösser sein.
Und was passiert mir, wenn mich einer beim Klauen erwischt? An sich nicht viel. Dein Einbruch wird abgebrochen, du verlierst alle geklauten Gegenstände und findest dich vor dem Gebäude in das du eingebrochen bist wieder. Wir wollen ja nicht den Retter bzw. die Retterin der Stadt in den Kerker sperren. Wer soll denn dann die Stadt retten? ☺
Ausserdem ist in der Stadt selber und bei Tag auch im Hafen das Tragen von Waffen verboten. Über die Einhaltung dieses Verbotes wacht – na wer wohl? Genau – die Stadtwache.
Also pass‘ in der Stadt und bei Tag auch im Hafen auf, dass du mit gezogener Waffe keiner Wache über den Weg läufst. Beim ersten Mal, wenn dich eine Wache mit der Waffe in der Hand erwischt, geht es noch ohne Geldstrafe ab und du und deine Begleiter stecken einfach die Waffen weg. Erwischt dich derselbe Wachsoldat erneut, setzt es eine geharnischte Belehrung und du bist um 100 Goldstücke ärmer.
Wirst du von einer anderen Wache erwischt, passiert dir auch bei der beim ersten Mal nichts weiter, aber… genau, wenn du diesem Wachsoldaten nochmal mit einer Waffe in der Hand über den Weg läufst, sind die nächsten 100 Goldstücke fällig.

Rekapitulieren wir. Beim ersten Mal kostet s noch nichts. Beim zweiten Mal bei derselben Wache kostet es 100 Goldstücke, beim dritten Mal 200, beim vierten Mal 300 und ab dem fünften Mal 400 Goldstücke. Und falls du „so arm wie eine Kirchenmaus“ sein solltest und dir aufgrund akuter Schwindsucht in deiner Geldbörse die Strafe nicht leisten kannst, fliegst du ganz einfach aus der Stadt raus. Beim nächsten Mal „zählt“ der gute Wachmann dann wieder weiter.
Also tu dir einen Gefallen und steck die Waffen in Althaven und bei Tag auch im Hafen weg. Einmal haut dich dadurch nicht laufend irgendeine Wache an und zum Anderen behalten deine Gefährten dann nämlich ihre Waffen einfach in den Händen. Das ist kein Bug, sondern so gewollt, damit du wenigstens eine kleine Belohnung für dein „gesetzestreues“ Verhalten kriegst. So musst du nämlich nicht jedes Mal deinen Gefährten die Waffen wieder in die Hand drücken, wenn du die Stadt verlässt.
Da fällt mir doch gerade noch etwas ein. Das Städtchen Althaven ist ein „ehrenwerter“ Ort. Und seine Bürger schätzen es die Nacht ruhig in ihren Häusern im Schutze der Stadtmauern und der geschlossenen Stadttore zu verbringen. Deswegen lassen die Wachen am Tor auch nachts niemand in die Stadt rein oder aus der Stadt heraus.
Bitte was? Ja bin ich denn ein Kleinkind, das nachts nicht auf die Strasse darf? Soweit kommt’s gerade noch!
Hätte ich mir ja denken können, dass du ein „Nachtschwärmer“ bist. ☺ Aber keine Sorge. Dein Wunsch, dich auch nachts frei zu bewegen, kann erfüllt werden. Du brauchst einfach einen Passierschein. Und wie du an so einen Pass kommst erfährst du weiter unten bei der Quest „Ohne Papiere geht gar nichts“. Also nur die Ruhe.

Wie gewohnt habe ich versucht alle Aufträge so ausführlich wie möglich im Tagebuch zu dokumentieren. Und das eine oder andere Buch wird dir sicher auch in die Hände fallen. Also – fleissig lesen ist angesagt. Falls du dazu keine Lust hast, ist das auch kein Beinbruch. Wenn etwas wirklich wichtig ist, kriegst du das schon mit.
Es dürfte sich auch lohnen, trotz der, in der Stadt bzw. bei den Grünen Widdern „gebündelten“, Aufträge, sich mit möglichst vielen Leuten zu unterhalten.
Auch bei den Händlern habe ich versucht etwas Abwechslung in die verschiedenen Gespräche zu bringen. Sprich einfach mit denen, die diese Möglichkeit haben, auch einmal über etwas anderes, als nur den Kauf und Verkauf von Gegenständen und lass dich überraschen.
Aber jetzt geht’s ans „Eingemachte“. Schliesslich willst du ja hier lesen, wie du am besten vorgehen solltest. Selbstverständlich soll dich der hier geschilderte Ablauf nicht daran hindern, etwas anders zu machen. Der Weg, den ich hier beschreibe, ist nur einer von vielen möglichen, die du gehen kannst.

Unerledigte Angelegenheiten

Das ist die Hauptquest des zweiten Kapitels und du erhältst sie 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 hast. Benutze das Portal, sobald du soweit bist. Es wird Dich ins Refugium der Hüter des alten Wissens führen. Sprich dort mit der Wächterin. Du erfährst von ihr, dass Gormenias sich in Althaven aufgehalten hat, um herauszufinden, was es mit diesem seltsamen Zeichen auf einem der Sockel im Refugium auf sich hat. Das Mitglied, auf dessen Sockel das Zeichen erschien, hielt oder hält sich in Althaven auf.
Du sollst Gormenias Auftrag zu Ende führen und herausfinden, was in Althaven vorgefallen sein könnte, das dazu geführt hat, dass dieses seltsame Zeichen erschienen ist.
Nun dürfte auch klar sein, warum gerade du dich um diese Geschichte kümmern sollst. Schliesslich ist Althaven deine Heimatstadt und du kennst dich dort sicher besser aus, als Gormenias. Also dann – auf nach Althaven. Doch halt – zunächst solltest du dich noch mit den Statuen im Refugium unterhalten.

Auch wenn die Wächterin es noch so dringend macht. Die Statuen haben ein paar Hinweise für dich, die dir auf die eine oder andere Weise hilfreich sein könnten.
Aber jetzt ab mit dir! Nach Althaven. Benutze das Portal, durch das du gerade erst das Refugium betreten hast. Es führt dich direkt nach Althaven auf die Seenymphe. Auf die Seenymphe? Aber sicher! Die Wächterin hat dafür gesorgt, dass dein Schiff sich bereits auf den Weg gemacht hat, während du unterwegs ins Refugium warst.
Nachdem du das Portal benutzt hast, findest du dich in der Kajüte der Seenymphe wieder. Sie liegt im Hafen von Althaven vor Anker. Du verlässt die Kajüte und der Schiffsjunge spricht dich an.
Führe das Gespräch mit ihm und du erfährst zunächst nur ziemlich unzusammenhängendes Zeug. Nach ein paar Zeilen fällt auch dem Schiffsjungen auf, dass er „Blech“ daher redet und du kannst dich entscheiden, ob du die Informationen von ihm hören willst, oder doch lieber selber herausfindest, wo sich was in Althaven befindet.
Auf jeden Fall wird der Schiffsjunge dich – falls Ogru sich in deiner Gruppe befindet - am Schluss darauf aufmerksam machen, dass in Althaven derartige Kreaturen ausserhalb des Hafens in der eigentlichen Stadt nicht gerade gern gesehen werden. Um es milde auszudrücken. Du könntest jetzt natürlich Ogru aus deiner Gruppe rausschmeissen, aber das wäre vielleicht doch etwas… schade.
Nun es gibt eine andere Möglichkeit. Ogru macht sich einfach unsichtbar, sobald du mit ihm das Stadtgebiet betrittst. Also erschrick bitte nicht, wenn Ogru hin und wieder ziemlich „durchsichtig“ wird, ja. ☺
Momentan führt dich dein Weg ausschliesslich in die Stadt. Weitere Möglichkeiten, dich irgendwohin zu begeben, sind dir zu diesem Zeitpunkt versperrt. Du kannst den Gebietsübergang auf der Mohle benutzen und landest vor einem versperrten Gittertor und der Fährdienst, mit dem man üblicherweise von der Stadt in den Hafen übersetzen kann, macht gerade Pause. Also – gehen wir halt in die Stadt.
Doch davor haben die Götter – hrmhm – also ich, sorry… ☺ ja, um in die Stadt zu gelangen, musst du durch die Hafenmeisterei.
Na dann – gehen wir halt zuerst in die Hafenmeisterei rein. Kaum richtig drinnen, läufst du in einen handfesten Streit hinein. Eine ziemlich resolute Dame, der offenbar ein Schiff gehört, das im Hafen drüben am Pier liegt, fetzt sich mit dem Hafenmeister. Der will ihr nämlich nicht erlauben die Ladung des Schiffes zu löschen, solange sie keine Ladepapiere vorweisen kann. Was es mit dieser Dame, die übrigens einen etwas seltsamen Dialekt spricht und den Ladepapieren auf sich hat, erfährst du weiter unten bei der Beschreibung des Auftrags „Eine Schiffseignerin in Nöten“.
Nachdem die Dame sich wutschnaubend in Richtung Hafen verzogen hat, nimmt der Hafenmeister endlich auch dich zur Kenntnis und will dir nicht erlauben ohne „amtliche Bewilligung“ die Stadt vom Hafen aus zu betreten. Du kannst machen und antworten was du willst. Am Schluss bleibt dir nichts anderes übrig, als diesen korrupten Beamten zu bestechen. Um 200 Goldstücke ärmer kannst du danach aber endlich die Stadt betreten.
Ab diesem Moment ist das zweite Kapitel nicht mehr sonderlich linear aufgebaut. Mit einigen wenigen Ausnahmen, kannst du dich nun in- und ausserhalb der Stadt frei bewegen.
Aber jetzt zu deiner Hauptaufgabe hier in Althaven. Du sollst schliesslich herausfinden, was es mit diesem seltsamen Zeichen auf sich hat. Zu diesem Zweck musst du zumindest einen Teil der Quest „Unsichere Strassen“ erledigen und ausserdem die Quest „Einfach nur ein Wald?“ abschliessen, damit du schliesslich die Quest „Findet Riegam Mibalas“ erhältst. Sobald du besagten Riegam Mibalas gefunden und die Bedrohung, der er ausgesetzt ist, beseitigt hast, ist die Hauptquest fast abgeschlossen. Fast?
Nun ja – um einen Auftrag abzuschliessen, musst du ja noch zum Auftraggeber zurück und ihm – in dem Fall ist es aber wohl eher eine Sie… nämlich die Wächterin – erzählen, dass du „fertig“ bist.
Dummerweise kannst du deine Erfolgsmeldung aber erst „abliefern“, wenn Kapitel drei fertig ist. Meister Riegam Mibalas ist sozusagen deine „Fahrkarte“ ins dritte Kapitel. Nachdem du ihm geholfen hast, sprichst du nochmal mit ihm und er sorgt dafür, dass du zurück ins Refugium der Hüter des alten Wissens gelangst und der Wächterin Bericht erstatten kannst. Dazu muss allerdings das dritte Kapitel erst einmal fertig sein, sorry.
Also – lass dir ruhig Zeit mit der Hauptquest und schau dich in Althaven und Umgebung in aller Ruhe um. Du willst aber zu allererst diese verflixte Hauptquest abschliessen?
Kein Problem! Das geht natürlich auch. Dort wo du Meister Riegam findest, gibt es unter anderem auch eine Tür. Und die Tür führt zurück ins zweite Kapitel. Tu Dir also keinen Zwang an. Und lies gleich hier unten dran weiter, wie du an den ersten Auftrag „Unsichere Strassen“ heran kommst und welchen Teil dieses Auftrags du auf jeden Fall erledigen musst, um in der Hauptquest weiterzukommen.

Unsichere Strassen

Diesen Auftrag findest du, wenn du dir die Anschlagtafel vor der Stadtwache genauer durchliest. Um den Auftrag definitiv zu erhalten, solltest du danach noch mit Geronimus, dem Hauptmann der Stadtwache sprechen.
Du kannst den Auftrag auch bekommen, ohne die Anschlagtafel gelesen zu haben. Geh einfach direkt zum Wachhauptmann und sprich ihn an. Das musst du so oder so irgendwann tun, wenn du im Rahmen der Quest „Ohne Papiere geht gar nichts“ einen Pass besorgen musst, damit du die Stadt auch nachts betreten und verlassen kannst. Sobald du den Guten nach einem Pass fragst, nimmt das „Unheil“ seinen Lauf und du kriegst den Auftrag.
Natürlich kannst du auch einfach die Stadt verlassen und selber darauf kommen, dass die Strassen unsicher sind. Irgendwann läufst du garantiert in einen Hinterhalt der Wegelagerer. Und wenn du danach zu Geronimus, dem Wachhauptmann gehst, wirst du von ihm den Auftrag ebenfalls „offiziell“ erhalten.
Und um was geht es nun eigentlich bei diesem Auftrag? Die Strassen ausserhalb der Stadt Althaven werden seit einiger Zeit von einer Bande von Strassendieben und Wegelagerern heimgesucht. Vielleicht sind es ja auch mehrere Banden, die unschuldigen Reisenden auflauern und sie ausrauben. So genau weiss das Geronimus nicht. Ich aber schon. ☺ Natürlich sind es mehrere Banden. Insgesamt vier an der Zahl.
Eine lauert den Reisenden, praktisch direkt vor den Toren Althavens, auf dem Weg zum Druidenwald auf. Eine weitere legt ihren Hinterhalt an der Überlandstrasse. Kurz nachdem du das Gebiet von Althaven kommend betreten hast. Auf eine weitere Ansammlung dieser elendigen Halunken triffst du, wenn du die Brücke über den Wasserfall im Süden der Überlandstrasse überqueren willst. Und die letzte Falle der Wegelagerer findest du, wenn du Althaven durch das Stadttor bei der Burg des Adelsrates in Richtung Friedhof verlässt.
Damit du mit der Hauptquest weiter kommst, musst du nur die Spitzbuben beim Druidenwald in die „ewigen Jagdgründe“ schicken. Die anderen Hinterhalte kannst du auch später erledigen.
Wie es mit der Hauptquest weitergeht nachdem du die Bande von Strauchdieben, die dir auf dem Weg zum Druidenwald aufgelauert haben, erledigt hast, erfährst du weiter unten bei dem Auftrag „Einfach nur ein Wald?“.
Aber zunächst einmal wollen wir uns mit der Säuberung der Strassen in der Gegend von Althaven befassen.
Vorab noch ein paar allgemeine Hinweise zu diesen Räuberbanden. Bei deiner ersten Begegnung mit einer dieser Banden hast du die Möglichkeit diese Halsabschneider durch Überreden, Bluffen oder Einschüchtern zu vertreiben. Diese Möglichkeit gibt es allerdings wirklich nur, wenn du zum ersten Mal auf eine der Banden triffst. Auch wenn du darauf verzichtest diese Möglichkeit wahrzunehmen steht sie bei keiner der folgenden Begegnungen mehr zur Verfügung. Falls du dich entscheidest es „im Guten“ zu versuchen, hauen die bösen Buben und Mädchen im Erfolgsfall dann auch brav ab. Allerdings ist dieses Verschwinden leider nicht von Dauer. Das wird dir gegebenenfalls auch Geronimus sagen, wenn du ihm erzählst, dass du eine der Banden vertrieben hast.
Sobald du auf eine weitere Bande triffst, wird der Wortführer der Bande auf das Schicksal seiner Genossen reagieren und dir keine Möglichkeit mehr geben, deine „diplomatischen“ Fähigkeiten einzusetzen. Je mehr Banden du erledigt hast, desto unhöflicher werden die Gespräche mit dem Wortführer und desto direkter gehen die folgenden Banden zum Angriff über. Und natürlich laufen dir, wenn du das nächste Mal an der Stelle vorbeikommst, wo du die erste Bande verscheucht hast, diese unbelehrbaren Idioten wieder über den Weg. Und diesmal hast du keine Wahl mehr. Du musst sie endgültig und mit „schlagenden“ Argumenten davon überzeugen, dass sie niemanden mehr überfallen. Will sagen…. Hau diese elendigen Drecksäcke zu Klump!
Die Taktik der Banden ähnelt sich grundsätzlich, ist aber auch abhängig von den Möglichkeiten, die das jeweilige Gelände bietet. Jede Bande besteht aus 10 Mitgliedern, davon ist immer wenigstens einer ein Charakter mit magischen Talenten (Magier, Hexer, Hexenmeister, Kleriker & Co.). Ebenso immer dabei sind Fernkämpfer. In der Regel wenigstens ein Meisterbogenschütze und sicher zwei normale Bogenschützen. Der Rest sind Nahkämpfer, wovon zwei sicher immer der „gepanzerten“ Fraktion angehören. Die restlichen Nahkämpfer können Schurken, Mönche, Waldläufer und was mir sonst noch so eingefallen ist sein.
Logisch, dass die Nahkämpfer sich dir als erstes in den Weg stellen, während der Zauberer und die Bogenschützen deine Gruppe aus der Ferne beharken. Je nach Gelände ist es einfacher oder schwerer an

die Fernkämpfer heranzukommen. Aber eins sind diese Drecksäcke immer – brandgefährlich. Vor allem natürlich der Zauberwirker, aber auch die Bogenschützen haben recht massive Pfeile und Bögen zur Hand. Ich darf annehmen, dass du weisst, was zu tun ist, oder? Eben, sag ich doch. Drauf auf den Zauberer und dann den Meisterschützen und seine Kollegen mit den Bögen niedergemacht. Und falls danach noch ein Nahkämpfer stehen sollte, den deine Gruppe übersehen hat… sollte er nicht mehr allzu lange auf den Beinen bleiben, nicht wahr.
Ach – hätt ich doch beinahe vergessen. Manchmal hat die Bande auch einen Kleriker dabei, der sich um die Verwundeten kümmert. Und die Schurken lieben es sich in den Schatten zu verstecken und aus dem Hinterhalt anzugreifen. Vielleicht wäre es auch keine schlechte Idee Ogru vor einer solchen Begegnung ein paar Schutzzauber auf sich selbst wirken zu lassen.
Jetzt aber zu der Bande, die vor dem Druidenwald auf dich wartet. Damit du auch „brav“ in diesen Hinterhalt laufen kannst, verlässt du Althaven durch das Stadttor im Westen. Folge dem Weg nach rechts und marschiere in Richtung Wald. Kurz bevor du den Übergang zum Wald erreichst hält dich eine junge „Dame“ auf und spricht dich an. Zunächst ist das „Mädel“ noch recht höflich, aber du merkst recht schnell, auf was die Geschichte hinausläuft. Du kannst sie, falls es deine erste Begegnung mit einer der Banden ist, jetzt natürlich überreden mit ihren Kumpanen zu verschwinden, aber das wäre – zumindest, was die Hauptquest betrifft – nicht zielführend. Du kommst nämlich erst in den Wald, wenn die bösen Buben und Mägdelein das Zeitliche gesegnet haben. ☺
Also – lenke das Gespräch in die entsprechende Richtung, was dir sicher nicht schwer fallen dürfte. Und dann – mach dem Treiben der Strauchdiebe endgültig ein Ende.
Die Aufstellung der Gegner (s.o. Taktik) wird dir im Verlauf des Gesprächs in ein oder zwei Kameraeinstellungen gezeigt. Die Schützen stehen links und rechts vom Übergang am Waldrand und dazwischen der Meisterschütze. Davor ist der Zauberwirker - ich glaube beim Wald ist es eine Hexerin – platziert. Und die Nahkämpfer stehen direkt vor deiner Nase bzw. flankieren deine Gruppe links und rechts. Alsdann… auf sie!
Die Leichen der Bande pflastern deinen Weg zum Wald? Gut so! Vergiss nicht, die Beute einzusammeln. Mal abgesehen davon, dass du Geronimus die Schädel der Banditen bringen kannst – er will sie ja schliesslich auf Pfähle spiessen und zur Abschreckung am Wegrand aufpflanzen lassen, haben die Banditen etliches zu bieten. Unter anderem findest du bei der Hexerin den Ring des Wegelagerers, einer von neun Gegenständen des „Sets des Wegelagerers“ und bei einem der Schützen einen recht brauchbaren Bogen.
Alles eingepackt? Schön, schön. Dann kannst du dich jetzt auf den Weg in den Druidenwald machen. Doch halt! Kaum näherst du dich dem Übergang, rennt dir ein völlig abgerissener, halbnackter Mann mit einer Axt in der Hand entgegen. Loki Logger, der Anführer der Holzfäller, will seinen Auftrag „Holzfäller in Not“ los werden. Dieser Auftrag führt dich direkt in besagten Wald. Näheres zu den Holzfällern und ihrer Not weiter unten.
Ob du jetzt gleich in den Wald gehst, oder nicht, bleibt dir überlassen. Du kannst auch zunächst zurück in die Stadt und Geronimus von deinen Taten berichten. Oder du machst dich auf den Weg zur Überlandstrasse und nimmst dir dort die nächsten Wegelagerer zur Brust. Je nachdem, wie hoch deine Belastbarkeit ist – die Räuber haben doch eine ganze Menge schweres Zeug mit sich herumgeschleppt – empfiehlt es sich möglicherweise, dass du tatsächlich erst einmal zurück in die Stadt zu Geronimus gehst und dann auch noch ein paar Händlern einen Besuch abstattest, um den ganzen „Müll“, den du eh nicht brauchen kannst, ☺ loszuwerden.
Ich für mein Teil gehe jetzt zur Überlandstrasse und kümmere mich um die beiden Banden die dort warten. Die Strasse zurück und das Stadttor links liegen lassen. Dem Weg entlang der Klippe nach oben zum Übergang nehmen und rein in das Gebiet Überlandstrasse.
Der Hinterhalt, den diese Halsabschneider an der Strasse gelegt haben, ist praktisch nicht zu verfehlen. Folge einfach dem Weg entlang der Klippe weiter bis dir einer der Räuber entgegenkommt und dich anspricht. Der wird jetzt ziemlich sicher nicht mehr ganz so freundlich sein, aber das ist ja eh wurscht. Schliesslich wird er nicht mehr sehr lange diese schöne Welt mit seiner Gegenwart besudeln. Ob höflich, oder nicht. ☺
Auch hier werden dir mit zwei Kameraeinstellungen die Positionen der Gegner gezeigt. Die Aufstellung ist diesmal etwas anders, als beim Wald. Dort hattest du die Gegner hauptsächlich vor dir. Diesmal sind ein paar auch in deinem Rücken. Gemeinerweise auch der Meisterschütze dieser Gruppe. Er steht ganz oben bei dem kleinen Lagerplatz. Die beiden Bogenschützen stehen rechts auf einer kleinen Anhöhe, die leider etwas schwer zu erklimmen ist.

Direkt bei dir sind Schurken, Waldläufer und natürlich auch zwei Vertreter der gepanzerten Fraktion. Und – nicht zu vergessen – der Zauberwirker. Dieses Mal eine Hexenmeisterin. Sie steht zurückgezogen – wie sollte es auch anders sein – ziemlich weit den Weg hinunter. Die solltest du dir aller schnellstens zur Brust nehmen. Wenn das Miststück erst einmal ihre Schutzzauber auf sich gesprochen hat, kommst du eine ganze Weile nicht mehr an sie ran. Also – hol dir dieses Biest von einer Hexe. Erledigt? Gute Arbeit!
Auf dem Rückweg zum Meisterschützen – der steht dummerweise nämlich genau auf der anderen Seite der gegnerischen Aufstellung, solltest du auf jeden Fall den beiden Bogenschützen einen Höflichkeitsbesuch abstatten. Das hat schon einer deiner Gefährten erledigt? Sauber, sauber.
Na dann weiter. Ignoriere irgendwelche Nahkämpfer, die auf dich losgehen einfach. Manchmal ist nehmen einfach seliger denn geben. ☺ Dieser hinterhältige Meisterschütze ist schliesslich dein nächstes Ziel. Umhauen, diese fiese Ratte!
So – und jetzt… steht noch einer der Nahkämpfer, oder versteckt sich noch irgendwo einer der Schurken? Ja? Worauf wartest du? Mach den Rest dieser Bande auch noch fertig! Erledigt?
Na also – geht doch! Wieder ein paar böse Buben weniger, die dir die Laune vermiesen könnten. Auch hier ist jetzt erst einmal einsammeln angesagt. Bei einem der Schurken findest du den Mantel des Wegelagers und die Hexenmeisterin hat sich die Armschienen des Wegelagerers unter den Nagel gerissen. Zwei weitere der neun Gegenstände aus dem „Set des Wegelagerers“ haben ihren Weg zu dir gefunden.
Es könnte sein, dass du beim einsammeln der Beute von ein paar Ratten gestört wirst. Vielleicht haben sie auch schon in deinem Kampf mit den Banditen ein wenig „mitgespielt“. Die Viecher sind an sich keine Gegner für dich. Ab und zu ist allerdings ein „infiziertes“ Exemplar bei der Gruppe dabei. Und die birgt schon ein wenig Risiko. Das Viech ist nämlich ansteckend und kann dir oder einem Mitglied deiner Gruppe eine Krankheit anhängen. Du fragst dich, was du mit all den Rattenohren anfangen sollst, die sich im Inventar dieser Biester befinden? Aufheben und einpacken ist angesagt. Es gibt nämlich einen Auftrag „Rattenohren für einen Forscher“. Mehr dazu weiter unten.
Du hast alles eingepackt, was nicht niet- und nagelfest war? Und? Bist du überladen? Falls ja, ist es sicher keine schlechte Idee, deinen Feldzug gegen die Wegelagerer hier kurz zu unterbrechen und dich zurück in die Stadt zu begeben. Einmal kannst du dann Geronimus von deinem Erfolg berichten und die Banditenschädel abliefern. Und zum Anderen, wirst du bei den Händlern sicher etliches von dem Zeug los, das dein Inventar zum Platzen bringt.
Überladen? Ich? Blödsinn! Wozu gibt es schliesslich nimmervolle Beutel. In dem Fall – auf zu neuen Taten. Die nächsten Wegelagerer warten auf der Brücke darauf, dass du ihnen den Garaus machst. Folge einfach dem Weg nach Süden entlang der Klippen bis zur Brücke. Sobald du bei der Brücke angekommen bist, tritt dir diesmal nicht ein Bandit alleine entgegen. Die „holde Jungfrau“ die da über die Brücke auf dich zukommt, hat gleich ihr ganzes Gefolge dabei. Gemeinerweise siehst du diesmal nicht alle Gegner auf ihren Positionen. Die Kameraeinstellung zeigt dir nur wie die Banditin in Begleitung zweier Nahkämpfer über die Brücke auf dich zukommt. Und du erkennst im Hintergrund zwei Bogenschützen und noch weiter hinten einen Magier. Wo – zum Donnerwetter - ist der Rest der Bande? Nun ja – vielleicht hast du am Bildrand noch einen Mönch gesehen. Aber sonst… nichts. Die fehlenden „Herrschaften“ halten sich in deinem Rücken bzw. an deiner rechten Flanke auf. Es handelt sich um einen Waldläufer (rechte Flanke), einen Schurken (links hinter dir bei einem Felsbrocken) und den Meisterschützen (sehr weit hinten) auf dem Weg entlang des kleinen Baches.
Hier ist guter Rat teuer. Nein, nein – du musst mir nichts dafür bezahlen, dass ich auch nicht weiss, was hier die beste Lösung sein könnte. Ich selber hab bei meinen Tests in der Regel den Meisterschützen als erstes aufs Korn genommen. Bis du bei dem Magier auf der anderen Seite der Brücke bist, hat dieses Aas sich nämlich derart mit Schutzzaubern zugeknallt, dass er einfach nicht zu treffen ist. Also – hol dir den Meisterschützen. Auf dem Rückweg kannst du deinen Gefährten, die sich bei der Brücke mit den Nahkämpfern herum prügeln ein wenig den Rücken frei machen. Speziell der Schurke kann ganz schön nerven, wenn er Ogru, oder auch deiner Zwergenbegleitung mit hinterhältigen Angriffen das Leben schwer macht. Aber halte dich nicht zu lange mit den Nahkämpfern auf. Die kannst du auch nachher noch umhauen, falls sie dann noch stehen, heisst das. Jetzt sind die beiden Bogenschützen und der Magier auf der anderen Seite der Brücke deine nächsten „Opfer“. Falls die Schutzzauber des Magiers schon einen Teil ihrer Wirkung verloren haben, nimm ihn dir als erstes vor. Ansonsten erledige die beiden Bogenschützen zunächst und verhau dann den bösen, bösen Zauberer. Falls deine Begleitung nicht schon länger tot in der Gegend herumliegt und vor sich hin stöhnt, sollten jetzt an sich auch die Nahkämpfer

erledigt sein. Es steht noch einer, oder gar mehrere dieser Säcke? Na dann – mach Kleinholz aus den kläglichen Resten der Bande.
Und erneut ist einpacken erste Heldenpflicht. ☺ Hier gibt es zwar nicht ganz so viel zu holen, aber einige Pfeile, ein Paar ganz nette Panzerhandschuhe und – vor allem – ein weiteres Teil für das „Set des Wegelagerers“. Der Magier trägt doch tatsächlich den Helm des Wegelagerers. Gegenstand Nummer vier von neun Gegenständen, aus denen das Set besteht. Und – fast hätt ich's mal wieder vergessen – natürlich solltest du auch die Schädel dieser Halunken nicht vergessen einzusammeln.
Auch hier könnte es sein, dass dich ein paar Ratten beim Einsammeln der Beute stören. Obwohl… so nahe, wie diese Biester bei der Brücke zuhause sind, werden sie sich wahrscheinlich schon vorher eine blutige Nase geholt haben und jetzt ziemlich tot in der Gegend herum liegen.
Weiter hinten gleich bei dem Gebietsübergang liegt ein zusammengebrochener Wagen. Da wartet auch noch ein klein wenig Zeug darauf eingesammelt zu werden. Unter anderem kannst du dir dort einen weiteren Nimmervollen Beutel holen. Der Übergang führt übrigens zum Lehensgut und zum Friedhof und ist jetzt sogar benutzbar. ☺
Falls du immer noch nicht überladen bist, kann es jetzt an sich weitergehen. Schliesslich wartet da noch eine vierte Bande darauf, dass du ihr über den Weg läufst. Also auf zum Friedhof.
Langsam – nicht gleich den gerade erst entdeckten Übergang benutzen. Das ist zwar der schnellste Weg zum Friedhof, aber die bösen Räuber warten auf der anderen Seite. D.h. du musst den Friedhof überqueren, um den Hinterhalt zu erreichen.
Ja und? Hab ich seit Neuestem auf Friedhöfen Angst vorm schwarzen Mann, oder was? Falls es Nacht ist und du auf dem Friedhof noch nicht für Ruhe gesorgt hast, ist es innerhalb der Mauern des Friedhofs alles andere, als friedlich. Deshalb gibt es dort auch eine kleine Abfrage nach deinen Wünschen im Zusammenhang mit dem Schwierigkeitsgrad der Kämpfe, die dort auf dich warten. Aber lassen wir das. Dazu kommen wir bei den Quests „Domino, die vermisste Dame der Freude“ und „Beim Friedhof verschwunden“.
Gehen wir also einmal davon aus, dass es Tag ist und die Sonne vom Himmel strahlt. Bei Nacht würde ich ansonsten den Weg zurück in die Stadt und über den Burgfried des Adelsrates zum Stadttor dort oben hinaus empfehlen.
Also – es ist Tag und du kannst den „neuen“ Übergang benutzen, um zum Friedhof zu kommen. Dort angekommen betrittst du den Friedhof und gehst zum Tor auf der anderen Seite wieder hinaus. Wende dich von dort aus nach rechts und folge dem Weg den Berg hinauf. Ziemlich weit oben warten die Damen und Herren Strassendiebe ungeduldig auf dein Kommen. Spann sie nicht allzu lange auf die Folter und zeig ihnen, wo der Hammer hängt.
Der Ablauf gleicht dem bereits bekannten Muster. Zunächst zeigt sich nur einer dieser Bande und verwickelt dich in ein Gespräch. Im Verlauf des Gesprächs werden dir in zwei Kameraeinstellungen die Positionen der einzelnen Gegner gezeigt. Du bist sozusagen umringt von Nahkämpfern. Ausserdem hängt dort auf jeden Fall ein Kleriker herum. Und dir werden zwei Meisterschützen das Leben schwer machen. Zusätzlich sind auch noch zwei Bogenschützen auf einem sehr schwer zugänglichen Plateau auf der anderen Seite des Weges postiert. Dafür hat sich aber der Zauberwirker heute frei genommen. Du hast also hier keinen Magier zu befürchten. Ausser dem Kleriker selbstverständlich. Und den solltest du dir auch gleich vorknöpfen. Direkt vor dir geht es den „begrünten“ Teil des Hanges hinauf. Da steht der Kerl herum. Erledigt? Gut so!
Jetzt ist der Meisterschütze Nummer eins dein Ziel. Er steht ebenfalls dort oben auf einem kleinen Felsvorsprung. Mach ihn nieder! Und weiter geht's zu Meisterschütze Nummer zwei. Der steht weiter hinten. Du musst den grünen Hang zwischen den Felsen hinauf. Auch dieser Halunke ist Geschichte? Na dann – weg hier und zu den beiden Bogenschützen auf dem Plateau auf der anderen Seite. Um an die heranzukommen, musst du zunächst ein ganzes Stück Wegs den Hang hinunter. Erst dort unten gibt es einen Zugang rechts hinauf zurück zu den beiden Bogenschützen. Falls dir unterwegs die Nahkämpfer das Leben schwer machen wollen, ignoriere sie. Die Bogenschützen sind dein Ziel. Und? Erledigt, die beiden hinterhältigen Pfeilakrobaten? Perfekt!
Alsdann – zurück zu den Nahkämpfern. Falls denn noch einer lebendig in der Gegend herum hüpft, solltest Du ihn schnellstens davon überzeugen, dass seine Zeit in diesem schönen Landstrich zu Ende ist. Hau drauf und Schluss!
Ein letztes Mal ist bei den Wegelagerern einsammeln angesagt. Diesmal lohnt es sich im Gegensatz zu der Bande an der Brücke wieder etwas mehr. Ein paar ganz nette Schwerter sind auf jeden Fall dabei. Und – natürlich – nochmal Gegenstände aus dem „Set des Wegelagerers“. Und zwar die Halskette des

Wegelagerers beim Kleriker und der Gürtel des Wegelagerers beim Meisterschützen Nummer eins. Alles eingepackt? Na dann – auf zu Geronimus. Vollzug melden. Schädel abliefern. Und – nicht zu vergessen – Belohnung abholen.
Und das war's jetzt mit den Wegelagerern? Nicht ganz, nein. Geronimus ist der Ansicht, dass diese Banden irgendwo noch einen Chef haben müssen. Schliesslich hast du bei der ganzen „Metzelei" nie einen Räuberhauptmann niedergemacht. Wo ist also der Kopf dieser Bande? Suchen ist angesagt.
Bevor du jetzt die ganze Gegend durchsuchst, machen wir es einfach. Vielleicht warst du ja sogar schon bei einem deiner „Ausflüge" beim Hauptquartier dieser Banden und standest vor verschlossenen Türen. Es gibt im Westen des Gebiets, in dem der Friedhof liegt eine kleine, zwischen Felsen versteckte, Hütte. Sie liegt in der nordwestlichen Ecke zwischen den Felsen. Am einfachsten findest du die Hütte, wenn du das Gebiet mit dem Friedhof vom Hafenviertel aus betrittst. Biege gleich nach dem Betreten des Gebiets nach links in die Hügel ab und geh am Rand des Gebiets entlang nach Norden. Dann kommst du unweigerlich zu der Hütte. Vielleicht laufen dir unterwegs noch ein paar Ratten über den Weg. Ansonsten ist ausser der Hütte hier nichts Interessantes zu finden.
Sobald du die Hütte betreten hast, wirst du von zwei Schurken aus dem Hinterhalt angegriffen. Die beiden sollten dir und deinen Leuten keine grossen Probleme machen. Umhauen, das Gesocks. Und durch die Tür. Du landest in einem höhlenartigen Raum. Sieht nach dem Lager der Banditen aus. Allerdings ist keiner da. Naja – wer soll auch hier sein. Schliesslich hast du die Bande so ziemlich ausgerottet. Viel ist, ausser ein paar Esswaren, hier drin nicht zu holen. Also – weiter suchen. Vorbei an einem Lagerfeuer mit einem Braten am Spiess geht es zu einer weiteren Tür. Aufmachen und rein mit Dir. Und da ist er auch schon, der Hauptmann dieser Bande von Halsabschneidern. Wenn du magst, kannst du ihm im folgenden Gespräch ein wenig „auf den Zahn fühlen". Du erfährst, dass er und seine Leute von dieser Drow-Matrone angeheuert wurden, um dich zu erwischen. Naja – das ist dann ja wohl ziemlich danebengegangen. Am Ende des Gesprächs wird sich der Chef dieser Banden in jedem Fall auf dich stürzen. Er ist nicht gerade ein schwerer Gegner. Also – umhauen. Und dann ausräumen, die Bude. Hier drin gibt es eine ganze Menge zu holen. Zunächst einmal beim „Chef" selber. Er trägt die fehlenden drei Gegenstände, die das „Set des Wegelagerers" komplettieren, bei sich. Ausserdem – nur für den Fall, dass du dich entschlossen hast, nicht lange zu fackeln und ihn gleich anzugreifen – schleppt er noch einen Siegelbrief mit dem Auftrag der Valsharess mit sich herum. Und was gibt es sonst hier drin noch zu holen? Nun – da wäre einmal ein weiteres Stück zu der Karte des Unterreichs, die so langsam kompletter wird. Das Kartenstück liegt in dem kaputten Schrank an der linken Wand. Sonst ist allerdings in dem Schrank nichts Wertvolles zu holen. Weiter hinten in dem Raum, auch an der linken Wand steht die eigentliche Schatztruhe des Hauptmanns dieser Banditen. Dort drin liegt unter anderem eine uralte Schriftrolle („Über den Dolchsturz"). Diese Rolle suchst du, falls du den Auftrag „Die Schriftrollen der Alten" angenommen hast. Näheres zu diesem Auftrag weiter unten.
An sich bist du jetzt hier drin fertig und kannst dich zu Geronimus begeben, um deine Belohnung abzuholen und die Quest „Unsichere Strassen" abzuschliessen.
Du wunderst dich über das Portal in der gegenüberliegenden Wand? Das hat keine weitere Funktion. Mal abgesehen davon, dass wohl die Auftraggeber des Banditen durch dieses Tor zu ihm gekommen sind. Schon klar, dass du das Ding am liebsten benutzen würdest, um ins Unterreich zu gelangen. Aber – leider, leider… das geht nicht.
Also – zurück nach Althaven und bei Geronimus den Vollzug gemeldet. Finis.

Einfach nur ein Wald?

Diesen Auftrag findest du, wenn du dir die Anschlagtafel vor der Stadtwache genauer durchliest. Unter den Aushängen des Adelsrates befindet sich eine schon etwas ältere Einladung zu einer „Gemeindeversammlung". Die solltest du lesen. Um den Auftrag definitiv zu erhalten, musst du danach noch mit Geronimus, dem Hauptmann der Stadtwache sprechen und ihn auf die Versammlung ansprechen. Er erzählt dir unter anderem von einer Gruppe Holzfäller, die am Waldrand Bäume schlagen wollten und seither nicht mehr gesehen wurden. Dann mach dich mal auf den Weg zum Wald. Verlass die Stadt durch das Stadttor im Westen und folge dem Weg nach rechts in Richtung Norden. Sobald du dich dem Übergang zum Wald näherst, läufst du in einen Hinterhalt von Strassenräubern. Näheres dazu gleich hier oben dran bei der Beschreibung der Quest „Unsichere Strassen".
Nachdem du die Strassenräuber besiegt hast, kannst du ich zum Übergang in den Wald aufmachen. Aber kaum dass du ein paar Schritte in Richtung Wald gemacht hast, kommt dir Loki Logger, der Anführer der

Holzfäller, von denen Geronimus dir erzählt hat, entgegengerannt. Er bittet dich inständig ihm zu helfen seine Leute aus dem Wald zu befreien. Das ist der Beginn der Quest „Holzfäller in Not“. Die Quest um die verschwundenen Holzfäller ist eng verknüpft mit deinem Auftrag, den Wald näher zu untersuchen. Deshalb werde ich die detaillierte Beschreibung, wie dieser Auftrag zu erledigen ist auch hier zusammen mit der Quest des Waldes abhandeln. Unter dem Punkt „Holzfäller in Not“ findest du weiter unten nur eine Zusammenfassung der Hauptpunkte dieses Auftrags und – selbstverständlich – einen Hinweis darauf, wo die Detaillösung zu finden ist. Nämlich hier. ☺
Loki will dich unbedingt in den Wald begleiten, um seine Leute zu retten. Nach einigem Hin und Her kannst du ihn aber davon überzeugen, dass er sich besser erst einmal etwas erholt und wieder „einen Menschen“ aus sich macht. Er wird in der Hafenkneipe Zum alten Matrosen darauf warten, dass seine Leute zu ihm zurückkommen und macht sich auch gleich auf den Weg dorthin. Und endlich kannst du den Wald betreten, ohne von irgendjemand aufgehalten zu werden.
Das Waldgebiet ist – nun sagen wir einmal – etwas ungewöhnlicher, als du es gewohnt bist. Schliesslich ist der Wald ja auch „ein wenig seltsam“ drauf. Das fängt damit an, dass du es wahrscheinlich ziemlich schwierig finden wirst, dich dort drin zu bewegen. Die Kameramodi „Erforschung“ und „Strategie“ zeigen dir hauptsächlich Blätter und Baumstämme. In diesem Wald gibt es praktisch keinen Baum, der automatisch ausgeblendet wird. Es empfiehlt sich also den Charaktermodus zu verwenden, um sich fortzubewegen.
Ausserdem ist es nachts extrem dunkel dort und du siehst höchstens ein paar Meter weit. Und um es noch ein wenig gemeiner zu machen hat es entlang des Randes des Gebiets lauter Gebietsübergänge. Leider führen die Dinger dich nicht aus dem Wald heraus, sondern teleportieren dich zufällig irgendwo anders hin in diesem verflixten Dickicht. Auch der Übergang, durch den du den Wald betreten hast, führt dich nicht mehr zurück vor den Wald. Du bist fürs Erste im Wald gefangen. Es empfiehlt sich die grosse Gebietskarte geöffnet zu haben, damit du dich wenigstens einigermassen zurechtfinden kannst. Im Prinzip ist dieses Waldgebiet nichts anderes, als ein natürliches Labyrinth.
Weiter unten findest du im „Anhang Gebietskarten“ unter dem Punkt „Der verwunschene Hain“ eine Karte des Gebietes, die dir hoffentlich auch ein wenig dabei hilft, deinen Weg zu finden.
Du betrittst den Wald in der südöstlichen Ecke der Gebietskarte (ganz unten rechts). Natürlich kannst du dich in dem Wald grundsätzlich frei bewegen und erst einmal auf Erkundungstour gehen. Die Gegner in diesem Wald sind nicht dermassen stark, dass deine Gruppe Schwierigkeiten bekommen könnte. Also – wenn du lieber erst ein wenig „Pfadfinder“ spielen willst. Nur zu.
Ich gehe jetzt aber einmal davon aus, dass du dich sofort auf die Suche nach den Holzfällern machst. Und deshalb…
Geh vom Eingang aus zunächst ein paar Schritte geradeaus und biege dann nach rechts ab. Du wirst dort auf die ersten Gegner treffen. Ein oder zwei Geisterwölfe und ein mutierter Dachs. Ziemlich sicher greift dich auch ein geisterhafter Rieseneber an. Der versinnbildlicht für den Wald offenbar den Geist der Wut. Wehr dich deiner Haut und erledige die lieben Tierchen. Die Viecher kamen aus einer hufeisenförmigen Senke, die zurück zum östlichen Gebietsrand führt. An sich kannst du die Senke fürs Erste ignorieren. Aber wo du schon mal hier bist… sieh dich etwas genauer um und dir wird ganz am Ende der Senke am östlichen Rand des Gebiets ein Totem ins Auge springen. Tut es nicht? Versuch’s mal mit drücken der Taste „Y“. Gefunden? Na also. Im Inventar des Totems der Gelassenheit – so heisst das Ding nämlich – findest du ein Kristall. Und zwar das Kristall der Gelassenheit. Passt irgendwie gar nicht zum Namen des rasenden Riesenebers, oder? Die Wut bewacht die Gelassenheit? Was das wohl zu bedeuten hat? Egal, pack das Kristall mal ein. So sparst du dir einen Weg, den du nachher schon nicht mehr gehen musst.
Aber jetzt wieder raus aus der Senke und weiter nach rechts in nördlicher Richtung. Halte dich möglichst rechts und dir wird ein Lagerplatz und im Hintergrund eine verfallene Ruine auffallen. Das wollen wir uns doch mal etwas genauer anschauen, nicht wahr. Alsdann – auf zu den Zelten und der Ruine dahinter. Tja, schön wär’s ja. Denn kaum hast du ein paar Schritte in Richtung Nordosten zu den Zelten gemacht, startet eine Cutscene und du siehst die Holzfäller, die miteinander reden. Folge dem Gespräch ein Weilchen. Bleibt dir eh nichts anderes übrig. Ist schliesslich eine Cutscene. Du erfährst in dieser Scene etwas mehr über den Wald und das was den Holzfällern zugestossen ist. Mal abgesehen von den Kommentaren deiner Zwergenbegleitung natürlich. Wenn die Cutscene vorbei ist, solltest du aber jetzt wirklich dieses Lager und die Ruine einer genaueren Überprüfung unterziehen. Na dann – gehen wir mal etwas näher ran.
Nein! Nicht schon wieder! Doch! Die nächste Cutscene. Vor der Ruine erscheint der Geist einer alten Frau. Und im ersten Moment glaubst du deine Ziehmutter Nogori zu erkennen. Aber das kann doch gar

nicht sein. Sie ist doch vor so langer Zeit von dir gegangen. Der Geist spricht mit dir und gibt dir mehr oder weniger den Befehl die Holzfäller zu finden, weisst dich gleichzeitig aber auch darauf hin, dass du die Holzfäller wirklich nur finden und bloss nicht direkt zu ihnen gehen sollst. Du sollst ihnen nur sagen, dass sie bleiben sollen, wo sie sind und dann zu dem Geist zurückkommen. Der Geist will dir offenbar noch mehr sagen, aber trotz seiner Proteste scheint ihn irgendetwas abzudrängen und er verschwindet wieder. Du allerdings dummerweise auch.
Nach einem kurzen „Blackout“ findest du dich mit deiner Gruppe an einer anderen Stelle des Waldes wieder. Und zwar im Nordwesten. Links oben am Rand der Gebietskarte. Und – wie könnte es auch anders sein – du stehst inmitten von durchgeknallten und geisterhaften Tieren. Unter anderem steht dir auch der Geist des Stolzes gegenüber. Und zwar in Gestalt einer grossen, geschmeidigen Raubkatze. Könnte fast ein etwas sehr grosser Tiger sein, das Vieh. Die Vorstellungskraft des Waldes geht wohl gar nicht so seltsame Wege. Ich darf doch davon ausgehen, dass du nicht in der Stimmung bist mit diesen Biestern in Verhandlungen über einen Waffenstillstand einzutreten, oder? Dacht‘ ich’s mir doch. Na dann – niedermachen, das Gezücht. Fertig?
Schön, dann können wir uns ja endlich wieder der Suche nach den Holzfällern widmen. Das heisst… Moment mal. Bei dem ersten Geist vorhin war doch so ein Totem und da drin war ein Kristall. Schau dich mal etwas genauer um in der nordwestlichen Ecke des Waldes. Gefunden? Nein? Die Y-Taste könnte da sicher helfen. ☺ Etwas versteckt hinter einem abgestorbenen und umgefallenen Baum steht noch ein Totem. Und zwar das Totem der Bescheidenheit. Und im Inventar dieses Totems liegt ein weiteres Kristall. Und wie nicht anders zu erwarten – denk an den Namen des Totems – heisst dieses Kristall – genau – Kristall der Bescheidenheit. Noch so ein Widerspruch. Die Bescheidenheit wird vom Stolz bewacht. Dieser Wald hat wohl eine etwas seltsame Art von Humor, oder seine Gedanken sind „leicht“ durcheinander gekommen. Das wird sich schon irgendwann aufklären. Nur nicht vergessen auch dieses Kristall mitzunehmen, sonst latschst du später nochmal hierher zurück. *g*
So! Aber jetzt – die Holzfäller. Die Jungs stehen sich in einem kleinen Lager im Westen die Beine in den Bauch. Am rechten Rand der Karte, ziemlich genau in der Mitte, findest du sie. Und es gibt sogar einen recht schnellen Weg dorthin. Nur finden muss man ihn. Wende dich von dem Totem der Bescheidenheit aus zunächst in südöstlicher Richtung. Bleib dabei immer auf der rechten Seite. Dort geht nämlich nach ein paar Metern hinter Büschen versteckt ein sehr schmaler Hohlweg durch einen Einschnitt im Gelände nach Westen. Folge dem Hohlweg bis er endet und biege dann nach links, oder rechts ab. Beide Wege führen dich zu den Holzfällern.
Der Weg rechts herum ist frei von Feinden allerdings etwas mühsam zu begehen, weil du zunächst nach Norden musst, bis es nicht mehr weiter geht. Und dann am äussersten Rand des Gebiets entlang nach Süden, bis du den Lagerplatz der Holzfäller erreichst.
Wendest du dich nach links, läufst du in die nächsten verrückten Tiere hinein. Ein Dachs, ein oder zwei verrückte Riesenhasen und ein paar gestörte Rehe fallen dich an. Sorge für Ruhe auf der Lichtung, damit du deinen Blick gemütlich gen Westen richten kannst. Dort ist nämlich der Lagerplatz mit den Holzfällern. Na dann – nähere dich „vorsichtig“ dem Lager. Wenn du nahe genug bist, entdecken dich die Holzfäller und du kannst ihnen die Botschaft des Geistes überbringen. Sobald du das erledigt hast, schlägt der Wald erneut zu und du findest dich nach einem kurzen Blackout im nördlichen Teil des Waldes wieder.
An sich könntest du dich jetzt zurück zu der Ruine begeben und dem Geist Bericht erstatten. Aber wo du schon mal im Norden des Waldes bist…
Geh von deiner Position aus geradeaus nach Norden, bis du fast am nördlichen Rand des Gebietes angekommen bist. Dort biegst du dann nach Nordosten und gleich darauf nach Osten ab. Eigentlich solltest du jetzt bereits Bekanntschaft mit einem weiteren geisterhaften Wächter gemacht haben. Du stehst dem Geist des Hasses, verkörpert durch einen riesigen Schreckensbären, gegenüber. Manchmal ist auch noch ein geisterhafter Wolf anzutreffen. Aber sonst hast du dort mit keinen weiteren Gegnern zu rechnen.
Also – sorge auch hier oben dafür, dass Ruhe einkehrt. Und vergiss nicht – überall, wo sich bisher einer dieser „emotionalen“ Geister aufgehalten hat, war auch ein Totem. Suchen unter Verwendung der Y-Taste ist ein probates Mittel, um dieses Totem zu finden. Und? Gefunden? Das Totem steht ziemlich weit hinten am Rand des Sumpfes, versteckt zwischen Bäumen und Büschen. Es ist das Totem der Liebe und in seinem Inventar findest du das Kristall mit demselben Namen – Liebe.

Wenn dieser Wald etwas macht, dann zieht er es auch durch. Der Hass wacht über die Liebe. Sei es wie es sei, du hast das Kristall eingepackt und solltest dich jetzt auf den Rückweg zu der Ruine machen. Schliesslich wartet dort ein Geist darauf, dass du dich bei ihm meldest.
Dazu gehst du einfach wieder zurück zu deiner Ausgangsposition, von der aus du nach Norden zum Geist des Hasses aufgebrochen bist und folgst dem Hohlweg in südlicher Richtung. Halte dich dabei links und achte auf einen weiteren Hohlweg, der am Ende des ersten im spitzen Winkel links ab noch Nordosten und direkt zu der Ruine führt.
Sobald du dich der Ruine näherst entdeckt dich der Geist und spricht dich und deine Gefährten an. Es ist tatsächlich der Geist deiner Ziehmutter und sie bittet dich dringend nach Kristallen zu suchen. Nach vier Kristallen, um genau zu sein. Aber bevor Nogoris Geist dir Genaueres sagen kann, schlägt der Wald wieder zu. Nogoris Geist wird vertrieben und du landest nach einem erneuten Blackout ziemlich genau in der Mitte des Waldes. Gar nicht so weit entfernt vom Lager der Holzfäller.
Schon gemein, was dieser Wald mit einem anstellt, nicht wahr. Aber er hat nicht mit deiner Schläue gerechnet. Schliesslich hast du schon drei der vier Kristalle eingesammelt. Und von dort, wo du jetzt gerade eben gelandet bist, ist der Weg zu Kristall Nummer vier eigentlich recht einfach. Mal abgesehen davon, dass unterwegs noch ein paar durchgeknallte Rehe und Hasen und ein oder zwei Geisterwölfe warten.
Naja – wenn du vorhin bei der Suche nach den Holzfällern links abgebogen bist, landest du nach dieser Aktion des Waldes inmitten von Gegnern. Aber das solltest du ja nun so langsam gewohnt sein, oder. ☺
Gehen wir einmal davon aus, dass du rechts abgebogen bist und die Gegner bereits erledigt hast. In dem Fall gehst du von deiner Position aus geradeaus nach Süden, bis du auf zwei umgefallene Bäume stösst, die über Kreuz vor dir liegen. Spätestens wenn du dort angekommen bist, fallen die oben erwähnten Rehe, Hasen und Wölfe über dich her. Achte ein wenig darauf, woher die Geisterwölfe kommen. Da musst du nachher nämlich hin. Du hast den gequälten „Tierchen“ Frieden gebracht? Na dann – auf nach Westen bis zum Rand des Gebietes und dann nach Norden abbiegen. Eigentlich sollte dann der Geist des Geizes in Gestalt eines übergrossen Grizzlies über dich herfallen. Tut er auch? Toll, dann hat das ja auch funktioniert. ☺
Wenn du den Geiz besiegt hast, suchst du nach dem letzten Totem, dem Totem der Freigebigkeit und holst dir den letzten noch fehlenden Kristall mit demselben Namen. Es steht übrigens gleich hinter dem Geisterbär neben einem Baum. Vielleicht fällt dir auf, dass dieses letzte Totem einfacher zu finden war, weil es so richtig schön geleuchtet hat. Das tun die anderen drei Totems jetzt zwar auch, was es natürlich auch bei denen vereinfachen würde sie zu finden, wenn man sie denn nicht schon längst gefunden hätte, nicht wahr. ☺
Also dann – mach dich auf den Weg zurück zur Ruine und dem Geist deiner Ziehmutter Nogori. Den Weg solltest du so langsam ja kennen, oder? Nein? Na schön, weil du es bist. ☺
Geh zurück zu den beiden über Kreuz liegenden umgefallenen Bäumen. Von dort aus folgst du dem südlichen Rand des Gebietes, bis du fast wieder an dem Punkt bist, wo du den Wald ganz zu Anfang betreten hast. Erinnere dich – da ging es kurz danach rechts ab. Genau an der Stelle biegst du jetzt links ab und gehst nach Norden und dann nordöstlich – dorthin, wo du die Holzfäller zum ersten Mal gesehen hast. Nogoris Geist wird dich entdecken und ansprechen.
Deine Aufgabe, die dir von Nogori gestellt wird, ist ein Rätsel, aber ich hoffe, dass es, nach all den Geistern und Totems, kein zu schweres Rätsel ist. Du sollst mithilfe der Kristalle, die du in irgendwelche Totems einsetzen musst, das Gleichgewicht im Wald wieder herstellen und dann Nogoris Geist in die Ruine folgen.
Der Geist deiner Ziehmutter geht mit ein paar hübschen Effekten – kommt vor allem nachts gut, wenn die blauen Fackeln sich selbst entzünden *g* - in die Ruine und verschwindet weiter hinten durch einen Torbogen.
Alsdann – hinterher. Aber nicht so schnell rennen, ja. Gleich im ersten „Raum“ der Ruine stehen nämlich die Totems – vier an der Zahl - herum. Das Totem des Hasses, das Totem des Geizes, das Totem des Stolzes und das Totem der Wut. Nicht zu fassen, was! Dir ist trotz allem nicht klar, wie du mithilfe der Kristalle und dieser vier Totems das Gleichgewicht wieder herstellen sollst? Dann geh einfach nochmal raus aus der Ruine und verlasse den Vorplatz entweder durch den Hohlweg rechts oder den etwas breiteren Durchgang links. Du bekommst dann je nachdem, welche Fragen du stellst etwas mehr oder halt auch etwas weniger Hilfe.
Denk aber daran, dass es für die Lösung des Rätsels nur dann Erfahrungspunkte gibt, wenn du dich dafür entscheidest etwas weniger Hilfe in Anspruch zu nehmen. Das ist dir alles sowas von zuwider und

ausserdem findest du Rätsel lösen sowas von ätzend und überhaupt und sowieso und… dann solltest du einen Blick in die „Rätsellösungen“ und dort in den Punkt „Die Totemkristalle“ werfen.
Sobald du das Rätsel gelöst hast, erscheint im hinteren Teil der Ruine ein Gebietsübergang. Den musst du benutzen, um Nogoris Geist zu folgen.
Du kommst im Inneren der Ruine, in einem erstaunlich gut erhaltenen Raum mit zwei Altären, heraus. Auf dem Altar rechts neben dem Eingang liegt eine der Rollen Belotars. Einpacken das Ding. Irgendjemand hat garantiert Verwendung dafür. Wer das ist erfährst du weiter unten bei der Quest „Die Rollen der Weisheit Belotars“.
Jetzt solltest du mit Nogoris Geist reden. Nach ein paar lobenden Worten teilt dir der Geist mit, dass es noch weitere Aufgaben zu bewältigen gilt. Aber bevor dir der Geist Einzelheiten erzählt, sollst du zunächst einmal dafür sorgen, dass die Holzfäller endlich nachhause kommen. Und dich auch davon überzeugen, dass sie heil dort angekommen sind. Keine Sorge, für einmal ist nicht schon wieder sinnentleerte Lauferei angesagt – zumindest nicht in diesem verflixten Wald. Schliesslich habe ich ein Herz für, von wunden Füssen geplagte, Abenteurer. ☺
Geh einfach durch die Tür wieder raus, durch die du reingekommen bist und schon stehst du im Lager bei den Holzfällern. Sie begrüssen dich höchst erfreut und wollen nur eins – raus aus dem Wald. Das sollte kein Problem sein, denn der Wald hat wohl auch sein Herz für die Holzfäller entdeckt. Jedenfalls stehen sie praktisch direkt in einem Gebietsübergang. Den benutzen die vier dann auch und – schwupps – weg sind sie.
Folge den Jungs und begib dich in den Hafen und dort in die Kneipe „Zum alten Matrosen“. Du erinnerst dich doch noch, oder? Genau – dort wollte Loki auf seine Männer und dich warten. Rede mit Loki und seinen Leuten, nimm deine Belohnung in Empfang und gut ist.
Jetzt ist halt doch wieder etwas Fortbewegung zu Fuss gefragt. Du musst ja wieder zurück zu Nogoris Geist in die Ruine im Wald. Also – ab mit dir. Am schnellsten geht es wohl mit dem Fährdienst den Anteevy der Fährmann anbietet. Du bist wieder im Wald? Schön – dann auf zur Ruine.
Benutze den Gebietsübergang, um ins Innere zu kommen. Jetzt hat Nogoris Geist wesentlich mehr Zeit für dich und erzählt dir eine ganze Menge. Ich verzichte hier lieber darauf, die ganze Geschichte nochmal aufzuschreiben. Einmal gibt es im Spiel dazu das Buch mit Nogoris Geschichte und im Gespräch mit ihrem Geist wird das alles ja dann auch noch zusammengefasst.
Damit du aus dieser Ruine wieder rauskommst, und auch noch die letzten Details über das Verschwinden eines gewissen Magiers vom Geist des Waldes „ausgeplaudert“ werden können, musst du diesen Waldgeist aber erst mal davon überzeugen, dass er dir vertrauen kann. Und zu diesem Behufe, hat der „gute“ Geist sich ein paar Prüfungen einfallen lassen. Keine Angst, du musst nur eine von drei Prüfungen bestehen und welche der drei das ist, bleibt auch noch dir überlassen. Jede Prüfung hat ihren eigenen Raum, der wird hinter dir abgeschlossen, sobald du drin bist.
Die erste Prüfung ist die Prüfung der Geschicklichkeit. Hinter der gleichnamigen Tür wartet ein kleiner Raum voller Fallen auf dich. Die solltest du – allein schon wegen der Erfahrungspunkte, die du dafür erhältst – auf jeden Fall entschärfen.
Ausserdem gilt es verschiedene – selbstverständlich verschlossene – Behältnisse zu entdecken. Wenn du eine Prüfung deiner „Schurkenfähigkeiten“ (DC-HARD) bestehst, erhältst Du auch für das Entdecken der Behälter Erfahrungspunkte, ansonsten werden sie einfach angezeigt. Sobald du das erste Behältnis entdeckt hast, musst du das Schloss knacken, was dir natürlich auch wieder Erfahrungspunkte bringt. Im Inventar des Behälters sind eine Notiz und ein kleiner „Schatz“. Nimm das Zeug an dich. Sobald das erledigt ist, wird das nächste Behältnis freigeschaltet und kann entdeckt und geknackt werden. Insgesamt geht dieses Spiel so weiter bis du insgesamt sechs Behältnisse entdeckt, geöffnet und den Inhalt an dich genommen hast. Im sechsten Behälter ist dann, anstelle des Schatzes, ein Tresorschlüssel zu einem versteckten Wandtresor zu finden. Dieser Tresor ist als einziger Behälter von Anfang an zu entdecken. Also hast du ihn vielleicht schon längst gefunden, wenn du endlich den Tresorschlüssel in den Händen hältst. Aufmachen das Ding und den Inhalt einpacken.
Nun wird die Ausgangstür – eine Geheimtür in einem der Bücherregale an der Stirnwand des Raumes – freigeschaltet und kann entdeckt werden. Gefunden? Na dann – raus hier. Die Tür führt dich zurück zu Nogoris Geist.
Die zweite Prüfung ist die Prüfung der Stärke. Hinter der gleichnamigen Tür wartet ein Riese von einem Gegner auf dich. Der Typ ist mit zwei mächtigen Krummschwertern ausgerüstet, hat Stufe 10 als Externar und Stufe 10 als Finsterer Streiter. Seine Statistikwerte sind „jenseits von Gut und Böse“ und er hat einen Herausforderungsgrad von 29.

Sobald du den Raum betrittst und dich auf ihn zu bewegst, hält der von sich selber absolut überzeugte „Angeber“ dir einen Vortrag. Du solltest ernst nehmen, was er sagt. Der Kerl haut wirklich so ziemlich alles kurz und klein, was bei drei nicht im Klo verschwunden ist. ☺ Es sei denn…
Jaaa? Am Schluss seines Vortrags hast du die Wahl, ob du diesen „Dreschflegel“ wirklich in seiner vollen Stärke erleben willst, oder doch lieber eine etwas abgeschwächte Variante dieses Rüpels vermöbeln möchtest. Was – unter uns gesagt – immer noch ein ganz schön heftiges Stück Schwertarbeit darstellt.
Wie auch immer… um den Kampf zu starten ziehst du an dem Hebel der direkt vor dir auf einem Podest steht. Der Hebel öffnet das grosse Gittertor, hinter dem dein Gegner auf dich wartet. Geh durch das Tor und mach den Kerl nieder. Sobald er tot am Boden rumliegt, öffnet sich die Tür, vor der er auf dich gewartet hat und führt dich zurück zu Nogoris Geist.
Ach ja – vergiss nicht die Leiche zu plündern. Die beiden Krummschwerter dieses Monsters sind auf jeden Fall das eine oder andere Goldstück wert, denke ich.
Die dritte Prüfung ist die Prüfung des Geistes. Und hinter der gleichnamigen Tür findest du – ja was wohl? – ein Rätsel. So etwas Ähnliches wie Memory, wartet dort auf dich.
In dem Raum stehen neun Altäre. Acht kleinere, je vier an der linken und rechten Wand des Raumes und ein grosser an der Stirnwand, gleich rechter Hand, wenn du den Raum betrittst. Das ist auch der einzige Altar, der zu Beginn benutzbar ist. Na dann – mach auf das Ding. Im Inventar findest du einen von acht Gegenständen aus dem Besitz des grossen Recken Silmariel.
Sobald du den Gegenstand an dich nimmst, wirst du in einer von zwei möglichen Kameraeinstellungen eine Totale der linken oder der rechten Wand mit den jeweils vier kleinen Altären zu sehen bekommen. Und über einem der Altäre erscheint das Abbild von einem der acht Gegenstände Silmariels, die du auch im grossen Altar finden kannst.
Zu Beginn ist es eher unwahrscheinlich, dass es sich um das Abbild von genau dem Gegenstand handelt, den du gerade aus dem grossen Altar herausgeholt hast. Falls es doch genau dieser Gegenstand sein sollte, merk dir den Altar, über dem das Abbild erschien und pack den Gegenstand nachher ins Inventar von genau diesem Altar.
Es war nicht der gleiche Gegenstand. Tja – Pech, würde ich sagen. Jetzt musst du dir den Altar und den Gegenstand, der als Abbild über dem Altar erschienen ist merken.
Das Abbild bleibt ungefähr sechs Sekunden sichtbar und verschwindet dann wieder. Danach sind alle acht kleinen Altäre benutzbar. Such dir einen der verbleibenden sieben Altäre aus und pack den Gegenstand auf gut Glück in dessen Inventar. Alle kleinen Altäre, ausser dem, in dessen Inventar du den Gegenstand gelegt hast, werden dadurch auf „nicht benutzbar“ gesetzt. Falls du zufällig den richtigen Altar erwischt hast, erscheint daraufhin der Gegenstand auf dem kleinen Samtkissen oben auf dem Altar und der Altar wird für den Rest des Rätsels nicht mehr benutzbar. Ansonsten gibt’s einen „bösen“ Sound, etwas Visuelles für die Augen und der Gegenstand wird im Altar zerdeppert.
Danach sind alle kleinen Altäre nicht mehr benutzbar und du kannst dich wieder dem grossen Altar zuwenden. Dort drin findest du nun wieder einen der Gegenstände. Nimm ihn raus und es folgt wieder ein Kamera-Shot auf die kleinen Altäre links oder rechts an der Wand. Ein weiterer Gegenstand – meist ein anderer, als zuvor – erscheint für sechs Sekunden über einem der kleinen Altäre.
Das geht so lange weiter, bis auf jedem der kleinen Altäre der korrekte Gegenstand Silmariels liegt. Dann öffnet sich die Tür unten an der Treppe und die führt dich zurück zu Nogoris Geist.
Du möchtest wissen, um was für Gegenstände es sich handelt? Aber gerne doch. Es sind Silmariels Axt, Silmariels Foliant, Silmariels Hammer, Silmariels Kristall, Silmariels Laute, Silmariels Pokal, Silmariels Schild und Silmariels Schwert.
Wer hat gesagt, dass ich das wissen will? Schon vergessen? Ich hasse Rätsel! Schon verstanden. Du hättest gern die Lösung. Kein Problem. Schau weiter unten bei den „Rätsellösungen“ und dort in dem Punkt „Silmariels Rätsel“.
Nachdem du eine der drei Prüfungen erfolgreich bestanden hast, beruhigt sich der Wald endgültig und Nogoris Geist erzählt dir, was der Waldgeist dir bisher nicht sagen wollte. Hier nimmt die Quest „Findet Riegam Mibalas“ ihren Anfang. Nach einem mehr oder weniger bewegenden Moment des endgültigen Abschieds von deiner Ziehmutter Nogori, kannst du dich jetzt auf den Weg zurück machen. Benutze einfach die Tür, durch die du vorhin ins Innere der Ruine gekommen bist und du findest dich – so sagte es dir zumindest Nogoris Geist – vor dem Wald, ganz in der Nähe Althavens wieder.
Denkste! Du stehst am Eingang der „friedlichen“ Version des Waldes und sobald du ein paar Schritte in diesen Wald getan hast, stürmt Llarumee eine Druidin und Heilerin auf dich zu. Sie hat da ein paar „kleinere“ Probleme mit dem Wald. Ganz so friedlich, wie Nogoris Geist angenommen hat, ist er wohl

immer noch nicht. Die Quest „Immer noch Ärger im Druidenwald“ nimmt hier ihren Anfang. Diese Quest hat mit der eigentlichen Hauptquest nichts zu tun und du kannst sie auch noch später in Angriff nehmen, wenn du im Moment genug von Wäldern und ihren Problemen hast.
Deshalb gehe ich jetzt einfach einmal davon aus, dass du Llarumees Auftrag erledigt hast und dich auf den Rückweg nach Althaven begibst. Dorthin musst du nämlich um den Auftrag „Findet Riegam Mibalas“ in Angriff zu nehmen.
Bevor du dich jetzt ins nächste Abenteuer stürzt und diesen Riegam Mibalas suchst, solltest du zunächst bei Geronimus, dem Hauptmann der Stadtwache vorbei. Einmal wartet dort eine Belohnung für die Befriedung des Waldes auf dich und nur bei Geronimus kannst du die Quest „Einfach nur ein Wald?“ endgültig abschliessen. Zum Anderen hat der gute Geronimus eine dringliche Anfrage des Adelsrates auf seinem Schreibtisch. Du sollst dich so bald wie möglich bei Haarnoulf von Beckenstein, dem Lordsiegelbewahrer melden. Mehr weiss Geronimus allerdings leider auch nicht. Ich schon. ☺
Beim Lordsiegelbewahrer wartet der Auftrag „Das Problem des Lordsiegelbewahrers“ darauf von dir angenommen zu werden.
Damit du, auch wenn du diesen Walkthrough nicht gelesen hast, davon in Kenntnis gesetzt wirst, dass dich Geronimus „sehnlichst“ erwartet, wirst du, sobald du dich dem Stadttor näherst, von einer der Wachen am Tor angesprochen. Die Wache teilt dir mit, dass Geronimus dich sucht und dass du doch bitte in Bälde bei ihm antanzen sollest.
Tu das und rede mit Geronimus. Damit ist der Auftrag um den Druidenwald erledigt und wird im Tagebuch auch entsprechend „ausgebucht“. Du erhältst deine Belohnung und kannst dich dann entweder gleich der Suche nach Riegam Mibalas widmen, oder auch erst einmal auf der Burg vorbeischauen, um zu erfahren, was der Lordsiegelbewahrer von dir will. Das ist deine Entscheidung. Hängt vielleicht auch ein wenig von der Tageszeit ab. Nachts kommst du nämlich nicht in die Burg rein. ☺
Als nächstes werden hier die beiden Nebenquests, die mit dem verwunschenen Wald zu tun haben abgehandelt. Und danach geht es weiter unten mit dem Auftrag „Findet Riegam Mibalas“ und der Hauptquest weiter.

Holzfäller in Not

Bei Geronimus, dem Stadthauptmann erfährst du zum ersten Mal davon, dass eine Gruppe von Holzfällern, die am Rand des Druidenhains Bäume schlagen wollte, seither nicht mehr gesehen worden ist. Den Auftrag selber erhältst du dann vom Anführer der Holzfäller, Loki Logger. Er kommt dir entgegengerannt, sobald du dich dem Übergang zum Wald näherst, nachdem die davor lauernden Banditen von dir in die Hölle geschickt wurden.
Da dieser Auftrag sehr eng mit der Quest „Einfach nur ein Wald?“ verknüpft ist, findest du die detaillierte Beschreibung, wie du am besten vorgehen solltest, auch dort. Hier also nur die Kurzfassung.
Du musst die vermissten Holzfäller im Wald suchen und finden. Das ist nicht ganz so einfach, wie es sich anhört, aber dazu mehr bei der Quest „Einfach nur ein Wald?“. Du wirst den Holzfällern mehrmals begegnen. Allerdings narrt dich der Wald eine ganze Weile und teleportiert dich immer dann wieder an einen anderen Ort im Wald, wenn du gerade dachtest, dass du sie endlich aufgetrieben hast. Erst nachdem du im Wald ein wenig aufgeräumt und ihm das sehnlichst erwünschte Gleichgewicht wieder geschenkt hast, wird der Wald dich zu den Holzfällern durchlassen. Aber dann ist es an sich ganz einfach. Noch eine kurze Cutscene musst du über dich ergehen lassen und dann sind die Holzfäller auf dem Weg zurück zu ihrem Anführer, der in der Hafenkneipe „Zum alten Matrosen“ auf sie wartet.
Um den Auftrag abzuschliessen und damit du bei der Quest „Einfach nur ein Wald?“ weiterkommst, musst du dich in der Kneipe davon überzeugen, dass die Holzfäller auch wirklich gesund und munter zu ihrem Anführer zurückgekehrt sind. Rede mit Loki Logger in der Kneipe und nimm deine Belohnung – einen magischen Säbel – von Loki in Empfang. Du kannst auch mit seinen Leuten noch ein kurzes Gespräch führen. Sie lassen dich hoch leben und bedanken sich artig. Aber ansonsten gibt es in der Kneipe dann für dich bei den Holzfällern nichts mehr zu tun. Den Auftrag kannst du als erledigt abhaken.

Immer noch Ärger im Druidenwald

Nachdem du die Quest „Einfach nur ein Wald?“ abgeschlossen hast und das Innere der Ruine verlässt, landest du in der „guten“ Version des Waldes. Geh ein paar Schritte auf die junge Druidin zu, die du weiter hinten siehst und sie kommt auf dich zugerannt.

Anscheinend ist es im Wald immer noch nicht ganz geheuer und du sollst dem ein Ende machen. Im Gegensatz zu der „durchgeknallten Variante“ kannst du dich in diesem Wald nicht verirren. Du gehst einfach immer nur der Nase nach und läufst unweigerlich nacheinander in die verwirrten Tiere rein, die den Wald unsicher machen. Ganz am Ende deines „Spaziergangs“ näherst du dich einem grossen Steinkreis. Innerhalb des Steinkreises zieht ein ziemlich grosser Schreckensbär gemütlich seine Runden um einen Felsbrocken herum. Oberhalb dieses Felsens kreist ein grüner Kristall und wenn du dich dem Kristall näherst startet eine kurze Cutscene. Am Schluss der Szene wird der Schreckensbär feindlich und greift dich an.
Du musst dich verteidigen. Gemeinerweise ist der Bär unsterblich und wenn du ihn zu schwer verletzt, heilt er sich selber bei dem Felsen in der Mitte. Falls du es noch nicht bemerkt haben solltest, dieser Felsen ist benutzbar und sobald du ihn anklickst, wird der Bär friedlich, eine Cutscene startet und aus dem Bär wird Kerosan.
Ein schwer verletzter Kerosan, leider Gottes. Du hast ihm in seiner Form als Bär schliesslich ziemlich zugesetzt. Am Ende des nun folgenden Gesprächs bittet Kerosan dich, zu Llarumee zu gehen und sie zu holen, damit sie ihn heilen kann. Keine Sorge, du musst nicht den ganzen Weg wieder zurückgehen. Du wirst direkt zu Llarumee transportiert.
Bei ihr angekommen, sprichst du sie an und erzählst ihr, dass Kerosan ihre Hilfe braucht. Das lässt sich die Gute nicht zweimal sagen und verschwindet schnurstraks in Richtung Steinkreis.
An sich ist diese Quest damit zu Ende und wird auch als erledigt im Tagebuch eingetragen. Aber wo du schon einmal da bist, solltest du vielleicht den Wald noch ein wenig „geniessen“ und nochmal zurück zum Steinkreis gehen.
Dort ist jetzt der Zugang zum Unterschlupf der Druiden unter dem Baum offen und du kannst ihren Schrein betreten. Tu das auch. Wenn du reinkommst, unterhält sich Llarumee gerade mit Kerosan, der überhaupt nicht mit ihrer „mütterlichen“ Fürsorge einverstanden ist und sich ziemlich rasch nach draussen begibt.
Schau dich ein wenig hier drin um. Es gibt zwar nicht viel zu sehen. Aber eine Bank lädt zum Ausruhen ein und auf einem Brett an der Säule in der Mitte des Raumes liegt eine Rolle Belotars, die du für die Quest „Die Rollen der Weisheit Belotars“ benötigst.
Ausserdem kannst du mit Llarumee reden. Sie ist eine Heilerin, hat aber auch einen Laden. Und falls du die Quest „Der Poet ohne Worte“ schon angenommen hast, kannst du sie auch nach alten Inschriften fragen. Sie erzählt dir von zwei Statuen die weiter vorne, relativ nahe beim Eingang zum Wald, darauf warten von dir inspiziert zu werden. Und sie schickt dich auch noch zu Kerosan, weil der vielleicht von weiteren alten Inschriften etwas wissen könnte.
Alsdann – raus aus dem Schrein und Kerosan angehauen. Auch der weiss von zwei möglichen Stellen, wo es solche Inschriften geben könnte. Eine ist gleich hier beim Steinkreis. In der Nähe des kleinen Wasserfalls liegt ein umgestürzter Baum. Und darunter findest du eine Steinplatte von der du einen Kohleabdruck nehmen kannst. Die andere ist auf dem Weg nach vorne. Kurz nachdem du bei dem Bogen, den der Fluss macht, nach Süden abgebogen bist, liegt auf der linken Seite am Fuss des Hügels ein Haufen Felsbrocken und Steine. Dort liegt ebenfalls noch eine Steinplatte mit einer Inschrift.
Dir ist das alles viel zu viel Sucherei und du hättest lieber eine Karte auf der die vier Fundstellen gekennzeichnet sind? Kein Problem. Guckst du weiter unten im „Anhang Gebietskarten“ unter „Der Druidenhain“

Findet Riegam Mibalas

Diesen Auftrag erhältst du, wenn du nach Bestehen einer der drei Prüfungen des Waldgeistes mit Nogoris Geist redest. Zunächst schickt dich Nogoris Geist zu einem Bettler in Althaven. Du hast ihn vielleicht schon gesehen und ihm vielleicht sogar auch schon das eine oder andere Goldstück zugesteckt. Er sitzt in dem kleinen Garten gleich beim Tempel in Althaven.
Wie Nogoris Geist dir berichtet, handelt es sich keineswegs um einen Bettler. Oh nein! Der Bettler heisst Kaliphas und ist der Hohepriester des Tempels. Er wurde von demselben Bösewicht, der auch für die Vorgänge im Wald verantwortlich ist, mit der schwärzesten schwarzen Magie „behandelt“. Wie im Übrigen auch der gesamte Tempel ein böse verzerrtes Trugbild der Realität sein soll.
Na dann – auf zu diesem Bettler. Geh zum Tempel und sprich ihn an. Sobald du ihn bei seinem richtigen Namen nennst, wird er sich verwandeln und seine wahre Gestalt – zumindest für deine Augen – wieder annehmen.

Nach einem kurzen Gespräch stellt sich heraus, dass es an sich recht einfach ist, den Tempel von dem düsteren Einfluss der schwarzen Magie des Oberschurken zu befreien. Es reicht aus, wenn ein Wissender den Tempel betritt und das Trugbild wird platzen wie eine Seifenblase. Naja – es könnte sein, dass der falsche Kaliphas, der sich immer noch im Tempel aufhält, nicht ganz einverstanden ist, wenn du den Bann brichst. Aber damit wirst du doch wohl fertig, oder?
Alsdann rein in den Tempel. Der falsche Hohepriester erwartet dich bereits und findet es tatsächlich absolut nicht witzig, dass du den Tempel befreien möchtest. Überraschenderweise greift er dich aber nicht an, sondern ruft seine Göttin mit Riesengetöse und Krawall zu Hilfe. Ein paar Augenblicke später stehst du in einem ganz anderen Tempel. Dunkles Blau und Türkis sind hier die vorherrschenden Farben. Du bist in einem Tempel der Umberlee gelandet und vor dir steht – Riegam Mibalas. All seiner Macht beraubt, da ihm, bei seinem Sieg über den Oberbösewicht, sein Stab abhanden gekommen ist. Und ausserdem… Sieg? Dieser Mistkerl von einem schwarzen Magier, hat alle getäuscht und sich in einen mächtigen untoten Geist, oder so etwas Ähnliches verwandelt.
Aber bevor du den Kampf mit diesem Ungeheuer aufnimmst, sollst du Riegams Stab finden und ihn zu ihm zurückbringen. Schliesslich will der Gute auch ein wenig mitmischen, wenn du auf den Endgegner des zweiten Kapitels losgehst.
Alsdann – mach dich auf die Suche. Schliesslich hat dir Riegam Mibalas gesagt, wo du den Stab finden kannst. Ganz einfach – in einem der beiden kleinen Nebenräume liegt das Ding am Boden. Ganz einfach? Aber klar doch – das wäre ja viel zu langweilig, oder.
Kaum hast du den Hauptraum des Tempels betreten, fällt hinter dir und deinen Gefährten die Tür ins Schloss und das Unheil nimmt seinen Lauf. Und es ist ein etwas kniffliges Unheil, sorry. ☺
Der Oberschurke ist nämlich bereits zurückgekommen und hetzt dir zunächst einmal ein paar seiner Diener auf die Pelle. Die sind absolut kein Problem. Reines Kanonenfutter! Die dienen nur dazu, dich und deine Begleiter zu verwirren.
Sobald du sie umgehauen hast und auf den Hauptdarsteller dieser Szenerie losgehst, verschwindet der Kerl aus der Ecke, in der du ihn gerade versucht hast anzugreifen und erscheint in einer der drei anderen Ecken des Raumes wieder. Gleichzeitig wird eine Statue an der gegenüberliegenden Wand aktiviert und spuckt weitere Tempeldiener aus. Ach ja – es gibt vier Statuen in diesem Tempelraum, die für diese Aktion zur Verfügung stehen und der Stinkstiefel wird ausgiebig Gebrauch von den Dingern machen, wenn du dich nicht schnell darum kümmerst, dass keine Statuen mehr da sind.
Aha – kapiert. Als erstes die Statuen zerdeppern. Genau so ist es, ja. Aber – gemein, dass auf ein „ja“ meist ein „aber“ folgt, gell ☺ - also ja, aber… sobald der Oberbösewicht seine Position in eine andere Ecke verschiebt – und das tut er jedes Mal, wenn er angegriffen wird – deaktiviert sich die aktuelle Statue und eine andere wird aktiv.
Ja und? Dann greifen wir ihn halt erst einmal nicht an. Genau so ist es, ja. Aber – wenn du deine Gefährten mit der aktuellsten KI „aufgerüstet“ hast, wird es ziemlich schwierig ihnen zu verbieten einen Gegner anzugreifen, wenn er sie angreift. Und um die Gemeinheit auf die Spitze zu treiben, kann der Fiesling nur dann verletzt werden, wenn sich in dem Raum keine Tempeldiener befinden. Es ist also völlig nutzlos ihn anzugreifen, solange er die Möglichkeit hat, seine „Hilfstruppen“ via Statuen zu beschwören.
Lösungsansatz:
Entweder du stellst deine Gefährten auf Marionettenmodus und riskierst, dass sie von den erscheinenden Tempeldienern in Grund und Boden geprügelt werden, während du eine Statue zerdepperst und durch einen Scheinangriff auf den Mistkerl dafür sorgst, dass die nächste aktiviert wird, oder…
gib ihnen den Befehl Stellung zu halten, während du dich um die Statuen kümmerst. Solange die nämlich hier drin rumstehen, kann er immer wieder neue Diener herbeirufen und bleibt dadurch unangreifbar. Bis auf die kurzen Momente nach einem Stellungswechsel, die er benötigt um die nächsten Helfer herbeizurufen, natürlich. Aber so einen Moment zu erwischen, ist reines Glück und kommt als erfolgversprechende Taktik kaum in Frage.
Es gibt da nämlich noch etwas, das du wissen solltest. Dieser Riesenschädel – um nichts anderes handelt es sich nämlich – ist ein Stufe 21 Magier mit einer entsprechend mächtigen Auswahl an Zaubern. Er hat eine Rüstungsklasse von 52 und trägt die Haut eines Halb-Leichnams. Was nichts anderes heissen soll, als… den kriegst du nicht so einfach klein. Seine Achillesferse sind, die mit 171 recht knapp bemessenen Lebenspunkte und seine trotz der hohen Rüstungsklasse vorhandene Anfälligkeit gegen körperliche Angriffe mit Hieb- Stich- oder Wuchtwaffen. Als Zauberwirker bist du mehr oder weniger chancenlos

gegen das Mistvieh. Der nimmt nur im Ausnahmefall Schaden, wenn er von magischen Angriffen getroffen wird.
Egal – kümmere dich erst einmal um die Statuen. Der Rest wird sich dann schon ergeben. Sobald nämlich keine Statuen mehr übrig sind, hört auch das ständige Stellung wechseln auf und du kommst endlich an den Riesenschädel heran. Alsdann – auf ihn! Wenn man lange genug auf ihm herum prügelt, fällt auch dieser Gegner irgendwann tot um, keine Sorge.
Und falls Du mit der Heiligen Clanwaffe auf ihn los gehst, fällt er sogar recht schnell um. Mit dem Ding kannst Du ihm nämlich wirklich schaden. Da nützen ihm seine ganzen Resistenzen und Immunitäten nicht mehr sehr viel.
Es empfiehlt sich allerdings ihn nicht zum Zaubern kommen zu lassen. Also unterbrich seine Versuche zu zaubern immer wieder mit deinen Angriffen, dann kann dir diese Knochenkugel mit Löchern nicht sehr viel anhaben. Geschafft? Fein, fein.
Warte einen Moment bis aus dem am Boden herumliegenden Schädel ein handlicher Beutesack geworden ist und pack ein, was es da drin zu holen gibt. Sollte an sich ganz nette Beute sein. Und dann – raus hier.
Moment! Da war doch noch der Zauberstecken von Riegam Mibalas. Den solltest du auch noch suchen. Mal abgesehen von den zwei Tempeldienern, die dich angreifen sobald du dich der richtigen Tür näherst, stellt das aber wirklich kein Problem dar. Die zwei sind zwar etwas stärker, als ihre Kollegen, die von den Statuen „ausgespuckt“ wurden. Aber nach der Aktion mit diesem Schädelmonster, geradezu ein Spaziergang. Der Stab und die beiden Tempeldiener befinden sich in dem kleinen Raum rechts von der Tür zurück zu Riegam im Vorraum. Dort drin ist noch eine Truhe mit ein paar „Kleinigkeiten“. Sonst aber nichts weiter.
Und der Raum links vom Ausgang? Etwas spartanisch, aber ansonsten ganz nett eingerichtet. Und sonst? Nichts! Du kannst gerne nachschauen, wenn du möchtest. ☺
Alles erledigt? Stab eingepackt und Beute eingesammelt? Ja? Na dann – zurück zu Riegam. Rede noch mit Meister Mibalas, um diesen Auftrag abzuschliessen. Dann war’s das hier drin.
Nun ja – wenn das dritte Kapitel fertig ist, kommst du von hier aus zurück zum Refugium der Hüter des alten Wissens. Dazu musst du Riegam Mibalas ganz einfach noch einmal ansprechen und ihm sagen, dass du alles erledigt hast. Und ab geht’s!
Schliesslich musst du der Wächterin noch Bericht darüber erstatten, was in und um Althaven passiert ist. Und irgendwie schwirrt dir vielleicht auch noch im Kopf herum, dass ein gewisser Forstling Rotbuche ganz sicher nichts dagegen hätte, wenn du bei Gelegenheit einmal bei ihm und dem Hohen Rat der Elfen vorbeischaust.
Ich bin aber doch noch gar nicht mit allem fertig, was in Althaven zu erledigen ist. Mach dir deswegen keine Sorgen. Die Tür nach draussen ist jetzt nicht mehr abgeschlossen und wenn du sie benutzt bringt sie dich vor Riegams Turm an der Überlandstrasse. Von da aus sind es nur ein paar Schritte zurück nach Althaven.
Tja – das war sie also, die Hauptquest. Fast zumindest. Du musst ja zu Beginn von Kapitel drei noch zurück ins Refugium der Wissenshüter, damit der Auftrag „Unerledigte Angelegenheiten“ endgültig abgeschlossen werden kann.

Die Anschlagtafel bei der Stadtwache

Auf dieser Anschlagtafel findest du neben ein paar eher allgemeinen Informationen auch etliche Aufträge. Zwei dieser Aufträge „Unsichere Strassen“ und „Einfach nur ein Wald?“ betreffen die Hauptquest des zweiten Kapitels und werden auch dort abgehandelt. Die anderen Aufträge folgen gleich hier im Anschluss.

Ohne Papiere geht gar nichts

Zu diesem „Auftrag“ kommst du auf zwei Arten. Entweder durch eigene Erfahrung – du versuchst die Stadt bei Nacht durch eins der beiden Tore zu verlassen, oder du liest von der Anweisung des Adelsrates, die Stadttore des Nachts geschlossen zu halten, an der Anschlagtafel vor der Stadtwache. Du erfährst bei beiden Möglichkeiten auch gleich, wie du zu einem Pass kommen kannst.
Es gibt zwei Anlaufstellen an die du dich wenden kannst. Eine davon ist der oberste Stadtbeamte auf der Burg. Haarnoulf von Beckenstein, der Lordsiegelbewahrer. Aber den kannst du dir eigentlich gleich schenken. Von dem kriegst du keinen Pass, wenn du nicht einen wirklich triftigen Grund angeben kannst,

wieso du einen brauchst. Und einen solchen wichtigen Grund hast du eigentlich erst, wenn du für die Stadtwache arbeitest.
Und damit sind wir bei der zweiten Möglichkeit. Du redest mit dem Hauptmann der Stadtwache über deinen Wunsch auch nachts die Stadt ungehindert betreten und verlassen zu können. Er wird dir zunächst das gleiche sagen, wie du oben auf der Burg hören würdest. Aber wenn du nachhakst, kriegst du von ihm einen Pass.
Allerdings nur wenn du dich bereit erklärst, ihm bei einem Problem zu helfen. Die Strassen ausserhalb der Mauern der Stadt werden von Wegelagerern unsicher gemacht. Und denen sollst du das abgewöhnen. Näheres dazu oben bei der Quest „Unsichere Strassen“. Keine Frage, dass du dich dazu bereit erklärst, oder? Eben, sag ich doch. Und schon hast du deinen Passierschein und keine Probleme mehr an den Stadttoren, wenn es Nacht ist und du sie benutzen willst.

Die Bibliothekskinder

Von den nächtlichen Vorgängen in der Bibliothek erfährst du, wenn du auf der Anschlagtafel vor der Stadtwache in der Rubrik „Mitteilungen des Adelsrates“ schmökerst.
Das ist ein Auftrag, der eine Geschichte erzählt und dich in keine Kämpfe verwickelt. Du kannst unterschiedlich vorgehen. Es wird dir zwar empfohlen, dass du nachts in die Bibliothek gehen sollst, um selber zu sehen, was dort abläuft. Aber ausser dass du mit den Geistern der Kinder reden und immer dasselbe „Gedicht“ hören kannst, passiert dort nichts anderes, als am Tag auch. Nämlich nichts. ☺
Damit der Auftrag richtig ins Rollen kommen kann, musst du bei Tag in die Bibliothek und mit dem Bibliothekar ein Gespräch führen. Sobald du an der Anschlagtafel den Auftrag „abgestaubt“ hast, wird der Gute dir auch etwas über die Kinder und seine Vermutungen, um welche Kinder es sich handeln könnte, erzählen.
Auf dem Weg zur Bibliothek kannst du schon mal einen ersten Hinweis darauf ergattern, was passiert ist. Lies dort die Anschlagtafel und erfahre, dass drei Gauklerkinder verschwunden sind, für deren Auffinden eine Belohnung ausgesetzt ist. Alles Weitere erzählt dir dann der Bibliothekar ausführlich.
Jetzt musst du nur noch dahinter kommen, wie es passiert ist und warum die Geister der verschwundenen Kinder in der Bibliothek spuken. Das Gedicht, das sie unaufhörlich rezitieren, gibt dir einen Hinweis, wo du suchen könntest. Und auch das alte Haus, wo der alte Mann, der sich das Leben genommen hat, wohnte, könnte Hinweise enthalten. Um dort rein zu kommen musst du allerdings zunächst die Quest „Der Familienschmuck“ an Land ziehen. Mehr zu dieser Quest weiter unten.
Um es kurz zu machen und für schnelle Spieler. ☺ Du musst die Bibliothek zunächst gar nicht verlassen, um diesen Auftrag in Angriff zu nehmen. Du musst nur einen einigermassen guten Rang im Suchen und Entdecken haben. Den könnte auch einer deiner Gefährten haben. Das spielt keine Rolle.
Und dann? Dann gehst du ins Archiv im Keller der Bibliothek. Dort liegt in der Mitte eine Bodenmatte. Geh in den Suchen-Modus und lauf über diese Matte, oder lass den Gefährten mit den höchsten Werten in Suchen und Entdecken im Suchen-Modus über die Matte gehen.
Es passiert nichts? Dann sind die Werte nicht gut genug. In dem Fall brauchst Du doch die Quest „Der Familienschmuck“, um den Auftrag zu erledigen. Sobald du im alten Haus warst und dort einen Brief des alten Mannes gefunden und gelesen hast, gehst du nochmal in die Bibliothek und wiederholst das eben geschilderte Vorgehen (Im Suchen-Modus über die Matte latschen *g*).
Eine Cutscene startet und nach einigen Grabarbeiten findest du die sterblichen Überreste der Kinder. Ab damit zu Bruder Pinter in den Tempel. Der Rest ergibt sich dann im Gespräch mit Bruder Pinter praktisch von allein. Du kassierst die Belohnung, die Geister der Kinder sind glücklich und die Quest ist abgeschlossen. Fertig.

Silk der schwarze Elf

Unter der Rubrik der Stadtwache hängt an der Anschlagtafel der Wache unter anderem ein Steckbrief. Gesucht wird der titelgebende schwarze Elf, Silk. Ein ganz, ganz schwerer Junge. Wenn du dir die Belohnung die auf seinen Kopf ausgesetzt ist, holen willst, brauchst du eben diesen Kopf.
Dieser Auftrag ist an sich ein Teil der grössten Nebenquest des zweiten Kapitels, „Das Problem des Lordsiegelbewahrers“. Deswegen wird auch bei dieser Quest erläutert wie du zu Silks Kopf kommst. Dass dieser schwarze Elf (un)verständlicherweise seinen Kopf nicht freiwillig hergeben will, sollte dir an sich ja klar sein, oder? ☺

Egal! Sobald du ihm seinen Spitzbubenschädel von den Schultern gehauen hast, bringst du das „gute Stück“ zu Geronimus, dem Hauptmann der Stadtwache. Er zahlt dir die Belohnung aus und bedankt sich auch artig im Namen der Stadt und des Adelsrates bei dir für deine hochlöbliche Tat. Und gut ist. Auftrag erledigt und im Tagebuch entsprechend „ausgebucht“. Fertig.

Domino, die vermisste Dame der Freude

Vom Verschwinden einer jungen Frau namens Domino kannst du zwar auch auf andere Art und Weise erfahren – hauptsächlich durch intensives fragen nach Informationen in der Goldenen Muschel im Hafenviertel. Aber es ist eher unwahrscheinlich, dass du in die Goldene Muschel kommst, bevor du die Anschlagtafel der Wache gefunden hast. Deshalb gehe ich bei diesem Lösungsweg davon aus, dass du bisher noch nicht in der Goldenen Muschel warst. Also… fangen wir an.
An der Anschlagtafel der Stadtwache hängen unter der Rubrik der Wache zwei Vermisstenmeldungen. Eine davon betrifft das Verschwinden, der im Titel erwähnten Domino. Die andere verschwundene Person ist Draga, die Tochter des Verwalters des Lehensgutes, Fraans Grossklein. Zu Fraans Grosskleins Tochter komme ich gleich im nächsten Abschnitt unter „Beim Friedhof verschwunden“.
Hier geht es darum herauszufinden, was dieser Domino zugestossen ist. Um es für Spieler, die es eher „zügig“ möchten, vorwegzunehmen – du musst deine Suche auf den Friedhof konzentrieren. Und zwar ausschliesslich bei Nacht. Einfach ein paar Absätze nach unten scrollen. Dort geht es dann direkt auf dem Friedhof weiter.
Für alle, die es gern etwas „gemütlicher“ haben ☺, hier die Langversion. In der Vermisstenmeldung, steht der erste Hinweis. Die junge Frau ist im Hafenviertel verschwunden, wo sie auch gearbeitet hat. Und zwar war sie wohl im Haus zur goldenen Muschel beschäftigt. Dort solltest du zunächst einmal hin und ein paar Fragen stellen.
Was es mit diesem Haus auf sich hat, wirst du zwar recht schnell feststellen, wenn du dort eintriffst. Aber falls du es gern vorher noch lesen möchtest, findest du ein paar Erläuterungen zu diesem Haus unter dem Punkt „Spezielle Quests“ beim Unterpunkt „Die Goldene Muschel“.
Also begib dich zum Hafenviertel, begib dich direkt dorthin. Wenn du über LOS kommst, ziehe nicht… Ööööhmm… `tschuldigung, falscher Text. *g*
Wenn du im Hafen angekommen bist, gehst du zur goldenen Muschel und redest als erstes mit der Besitzerin dieses Etablissements. Oriella ist ihr Name und sie steht direkt vor dir, wenn du das Haus durch die Vordertür betrittst.
Sprich sie auf Informationen zu den Geschehnissen der letzten Tage im Hafen an. Sie wird dich an ihre „Mädchen“ verweisen, weil sie selber das Haus nur sehr, sehr selten verlässt und deshalb auch von nichts eine Ahnung hat, die arme Frau.
In der goldenen Muschel kannst Du dich eine ganze Weile herumtreiben, dem Smalltalk der Leute an der Theke lauschen, die Gäste auf den Gängen nerven, in ein paar Zimmer reinplatzen und, und, und… Auf diese Weise erfährst du aber nicht gerade sehr viel über das Verschwinden der jungen Frau. Ausser das was du eh schon weisst. Dass sie verschwunden ist, nämlich.
Es ist ein etwas systematischeres Vorgehen empfehlenswert. Nachdem du mit Oriella gesprochen hast, gehst du als erstes in das „Rote Zimmer“. Es ist das erste Zimmer auf der linken Seite, wenn du zum Vordereingang hereinkommst. Sobald du das Zimmer betreten hast, ruft Oriella hinter dir her und du erfährst, dass die Dame, die üblicherweise ihre Dienstleistungen in diesem Zimmer zur Verfügung stellt, derzeit leider nicht vorhanden ist. Scheint sich bei dieser Dame wohl um die besagte Domino gehandelt zu haben. Als nächstes musst du jemand finden, der dir etwas mehr zu Domino sagen kann.
Machen wir es kurz – es gibt nur zwei Damen hier, die etwas wissen, Annia und Indiaka. Annia steht auf dem Flur, wenn du vom Vordereingang aus rechts herum gehst. Und Indiaka ist die Favoritin des Hauses, entsprechend teuer und vor allem ohne Goldeinsatz eher jemand von der stummen Sorte, wenn es um Informationen geht. Sie hat ihre Suite in der hinteren linken Ecke des Hauses, wenn du vom Vorderausgang her kommst.
Es reicht aus, wenn du mit einer der beiden redest, um zu erfahren wo du hin musst. Aber nur bei Indiaka wird auch dein Tagebuch aktualisiert. Und Annia schickt dich auf jeden Fall auch nochmal zu Indiaka, wenn du mit ihr redest. Rede mit beiden, oder nur mit einer. Das ist an sich egal. Auf jeden Fall musst du zum Friedhof. Und du solltest dafür sorgen, dass es Nacht ist, wenn du dort ankommst. Ansonsten ist auf dem Friedhof nämlich „Friede, Freude, Eierkuchen“ angesagt. Bei Tag ist der Friedhof halt sowas von friedlich und macht seinem Namen alle Ehre.

Wenn du zum ersten Mal auf den Friedhof gehst, wirst du von einer Stimme aus dem OFF unterbrochen und gefragt, wie du die Kämpfe, die dich an diesem ruhigen und friedlichen Ort erwarten gerne hättest. Sauschwer oder nur schwer. ☺
Egal wie du dich entscheidest, die Kämpfe auf dem Friedhof gehören zum schwersten, was der Fluch bisher zu bieten hatte. So ist es zumindest aus der Riege unserer Tester zu vernehmen gewesen. Du musst zur Rückseite des Mausoleums in der Mitte des Friedhofs und dort durch die Gittertür ins Innere, um Domino zu finden. Also dann – Prügeln und Metzeln in epischem Ausmass erwartet dich. Wenn du es endlich bis kurz vor den Eingang geschafft hast, taucht ein uralter Vampir auf, verhöhnt dich ein bisschen, hetzt dir nochmal ein paar seiner Lakaien auf den Hals und verschwindet wieder.
Mach die letzten Gegner auch noch fertig und dann rein mit dir in die Gruft, die sich in diesem Mausoleum befindet. Sobald du drin bist, ruft Domino aus dem Hintergrund um Hilfe und bittet dich sie so schnell wie möglich herauszuholen.
Keine Chance! Der uralte Vampir ist schon da und hat auch noch ein wenig Verstärkung mitgebracht. Er greift dich nach einem kurzen Monolog sofort an. Und seine zwei Kumpane von der untoten Sorte tun es ihm gleich. Im Vergleich mit dem was dir draussen geboten wurde, ist das hier drin beinahe ein Kinderspiel. Du musst nur dafür sorgen, dass der Vampir nicht anfangen kann zu zaubern. Also konzentriere dich zunächst nur auf ihn. Sobald er flach liegt, solltest du seine Nummer zwei – einen Bogenschützen – aufs Korn nehmen. Der ballert aus dem Hintergrund nämlich mit einem der mächtigsten Bögen, die es im Fluch gibt auf dich und hat zu allem anderen auch noch unendliche Munition. Platt gemacht diese Wanze? Sehr gut! Und? Steht die andere Knochengestalt noch? Ja? Na dann – auf ihn mit Gebrüll und in die Hölle geschickt den Knochenhaufen. Erledigt? Jetzt hast du erst einmal Ruhe hier drin. Ich würde eine kleine Rast empfehlen, bevor du weitermachst.
Ausgeruht und frisch geht es nun ans weitere Werk. Zunächst mal ist einsammeln der Beute angesagt. Der Vampir hat ganz hübsch was zu bieten und der Bogen des Schützen sollte –wenn du ihn nicht selber behalten willst – auch ein paar Goldmünzen bringen. Bei der Säule in der Mitte steht noch eine schmucke Urne mit durchschnittlichem Inhalt herum. Und ausserdem stehen und liegen hier drin noch ein paar Gegenstände herum, die du für andere Quests benötigst.
In einer Urne gleich rechts neben der eingestürzten Mauer findest du Tinahas Arme, die bei der Quest „Das einsame Grab“ benötigt werden. Auf einem Sarkophag steht ein Blumentopf, der eine Halskette im Inventar hat. Die brauchst du, um die Quest „Das Dilemma des Handelsmeisters“. Und last but not least liegt in dem Schutt der eingestürzten Mauer eine Steinplatte von der du einen Kohlenabdruck nehmen solltest, den du für die Quest „Der Poet ohne Worte“ benötigst, wenn du die Quest denn schon hast. Alles eingepackt, hoffe ich doch.
Na dann – retten wir endlich die junge Frau. Domino wartet hinter abgeschlossenen und mit Fallen „verschönten“ Gittertüren im hinteren Bereich der Gruft darauf, dass du sie endlich befreist.
Entschärfe die Falle an der ersten Gittertür und knack das Schloss, um zu ihr vorzudringen. Du kannst weder Fallen entschärfen noch Schlösser knacken? Naja – dann hau die Tür halt ein. Wenn du den kleinen Vorraum vor der nächsten Gittertür betrittst wird dich Domino ansprechen und versuchen zu warnen. Zu spät! Die Vettel, von der sie übernommen wurde, ist bereits zu stark. Das Gittertor öffnet sich und dieses hässliche Stück von einer – ja was ist eigentlich eine Vettel, ausser hässlich – egal, jedenfalls geht diese alte, verschrumpelte Schachtel auf dich los. Lass ihr keine Zeit auch nur auf den Gedanken zu kommen, dir irgendetwas anzutun. Mach diesen Haufen Elend fertig. Ein letztes Mal ist Beute machen angesagt, bevor du die Gruft endgültig verlassen kannst.
Falls du oder einer deiner Gefährten bei dem Kampf mit der Vettel etwas abbekommen hast, solltest du in Erwägung ziehen noch einmal zu rasten. Es könnte ja sein, dass du draussen auf dem Friedhof ein paar untote Bösewichter übersehen hast. Und wenn es nicht zufällig schon wieder Tag ist, wenn du die Gruft verlassen hast, gehen diese Mistkerle ohne zu zögern auf dich los. Allerdings werden sie, wenn du die schwere Variante der Kämpfe gewählt hast, nach dem gewaltsamen Ableben ihres Chefs wenigstens in keinem Fall mehr wieder belebt, falls du ihren Gräbern zu nahe kommst.
Nachdem du auch die letzten Gegner draussen ins Nirwana geschickt hast, solltest du dir noch einen Moment Zeit nehmen und die Aussenwände der Gruft einer hochnotpeinlichen Untersuchung unterziehen. Dort findet sich nämlich noch eine weitere Steinplatte für die Quest „Der Poet ohne Worte“.
Jetzt geht es zurück zu Geronimus. Da wartet ja noch eine Belohnung auf dich. Sprich mit dem Stadthauptmann, damit der Auftrag abgeschlossen wird. Das war‘s.

Beim Friedhof verschwunden

An der Anschlagtafel der Stadtwache hängen unter der Rubrik der Wache zwei Vermisstenmeldungen. Eine davon betrifft das Verschwinden, einer jungen Frau aus dem Hafen namens Domino. Dazu kannst du unter dem Punkt „Domino, die vermisste Dame der Freude“ gleich hier oben dran Näheres erfahren. Die andere verschwundene Person ist Draga, die Tochter des Verwalters des Lehensgutes, Fraans Grossklein. Und um die geht es in diesem Auftrag.

Du musst zunächst einmal zum Lehensgut und dort mit Fraans Grossklein reden. Dazu gehst du in Richtung Friedhof aus Althaven hinaus und dann über den Friedhof zum Lehensgut. Solange die Banditen an der Brücke über dem Wasserfall aus der Quest „Unsichere Strassen“ nicht erledigt sind, ist das der schnellste Weg zum Lehensgut. Danach kannst du den Weg etwas verkürzen, wenn du den Übergang hinter der Brücke benutzt. Von dort aus geht es dann nämlich direkt zum Lehensgut.

Geh ins Haus des Verwalters und rede dort mit seiner Haushälterin Mathild. Auf dem Weg zum Haus stolperst du ziemlich sicher in eine Unterhaltung zwischen den beiden Vorarbeitern des Verwalters. Hier nimmt die Quest „Nächtliche Probleme beim Lehensgut“ ihren Anfang. Dazu mehr weiter unten.

Sprich Mathild auf die Vermisstenmeldung an und sie wird dir sagen, dass du dich wohl besser mit Fraans Grossklein selber unterhalten sollst, der sich wohl irgendwo draussen auf dem Gut aufhalten soll. Keine Sorge, du musst den gebeutelten Mann nicht lange suchen, denn kurz darauf betritt er „freiwillig“ die Szene und spricht dich an.

Rede mit ihm und frag ihn möglichst eingehend über seine verschwundene Tochter aus. Was du von ihm erfährst, sollte dich an sich darauf bringen, dass du zurück zum Friedhof musst und dich dort etwas genauer umsehen solltest. Vielleicht ist dir dort ja bereits eine kleine Hütte mit ein paar Särgen und Grabsteinen daneben aufgefallen. Und falls du an der verschlossenen Tür der Hütte gerüttelt hast, weisst du auch schon, dass sich vermutlich jemand dort drin aufhält, der partout nicht rauskommen will.

Alsdann – auf zum Friedhof und zu der Hütte. Wenn du an der Tür rüttelst, erhältst du jetzt eine Reaktion. Und es ist Draga, die Tochter des Gutsverwalters, die reagiert. Überzeuge sie, dass sie die Hütte verlassen soll und sprich mit ihr. Was sie dir zu erzählen hat kannst du in Kurzform während des Gesprächs mit ihr erfahren und in einer wesentlich ausführlicheren Version auch in einem Buch nachlesen, das sich nach dem Gespräch mit ihr in deinem Gepäck befindet.

In dem Gespräch hast du unterschiedliche Möglichkeiten mit der Situation umzugehen. Du kannst Draga einfach zu ihrer Base mach Niewinter gehen lassen. Ob und wieviel Geld du ihr für die Reise gibst, hat keinen Einfluss auf die Erledigung der Quest. Höchstens ein wenig auf deine Reputation.

Du hast auch die Möglichkeit sie zu überreden, zu ihrem Vater zurückzukehren. Im Erfolgsfall wird sie losziehen und ihm gehörig den Kopf waschen.

Egal wie du dich entscheidest, Draga wird auf jeden Fall vom Friedhof verschwinden und du musst zurück zu ihrem Vater, um ihm Bericht zu erstatten.

Auf das Gespräch, das du mit Fraans Grossklein führst, nachdem du Draga gefunden hast, haben deine Entscheidungen von gerade eben, dann durchaus einen Einfluss. Je nachdem, ob du Draga – mit oder ohne Geld – hast ziehen lassen, oder ob du sie überreden konntest, zu ihrem Vater zurückzugehen, reagiert Fraans Grossklein unterschiedlich.

Am Ende des Gesprächs wird er dich aber so oder so zu Geronimus in der Stadtwache schicken, damit du dir dort deine Belohnung abholen kannst. Erst nachdem du bei Geronimus warst, wird die Quest dann endgültig auch in deinem Tagebuch, als erledigt gekennzeichnet und du kannst dich neuen Aufgaben zuwenden.

Das einsame Grab

Und weil wir gerade so schön auf dem Friedhof unterwegs sind, kommt jetzt noch eine kleine Nebenquest, die du auf dem Friedhof „ergattern“ kannst.

Du erhältst sie, wenn du bei Nacht auf den Friedhof gehst. Im nördlichen Teil nahe bei der Friedhofsmauer findest du ein Grabkreuz und eine verfallene Grabplatte am Boden davor. Klicke die Grabplatte an und der Geist – oder besser gesagt, das was von dem Geist noch übrig ist – von Tinaha erscheint dir.

Damit Tinahas geplagte Seele endlich die Busse tun kann, nach der sie sich nun schon seit Äonen sehnt, musst du dafür sorgen, dass ihre Gebeine zurück zu ihrem Sarkophag kommen.

Ist ja wohl klar, dass diese Gebeine nicht einfach irgendwo auf einem Haufen herumliegen, oder? Wäre ja auch zu einfach. Die Gebeine sind auf insgesamt vier Orte im zweiten Kapitel des dritten Teils verteilt.

Aber ganz so schlimm, wie sich das anhört, ist es nicht. Du wirst alle diese Orte früher oder später bei der Erledigung von anderen Aufträgen sowieso aufsuchen müssen. Nur finden musst du die Gebeine dann halt noch. Naja – und zum Grab von Tinaha zurückbringen natürlich auch. Also – wo sind die Gebeine versteckt?
Tinahas Beine findest du im Tempel der Waukeen in Althaven. Auch wenn du Tempel ansonsten lieber von aussen betrachtest, als rein zu gehen, kommst du im Rahmen der Quest „Die Bibliothekskinder“ nicht darum herum in einen rein zu gehen. Und da es nur einen Tempel in Althaven gibt, ist das derjenige, den Waukeen ihr Zuhause nennt. Du findest Tinahas Beine in dem kleinen Altarraum rechts neben dem grossen Altar, vor dem Bruder Pinter betet. Sie sind in einer Urne neben der Tür, durch die du den Raum betrittst.
Tinahas Arme sind in der Gruft derer zu Reichenstein auf dem Friedhof zu finden. Also sozusagen gleich um die Ecke. In diese Gruft musst du rein, wenn du im Rahmen der Quest „Domino, die vermisste Dame der Freude“ nach besagter Domino suchst. Du findest die Arme, der armen Tinaha rechts neben der eingestürzten Mauer in einer alten Urne.
Tinahas Rumpf befindet sich im Archiv der Bibliothek. Dorthin musst du, um die sterblichen Überreste der Kinder zu finden, deren Schicksal du in der Quest „Die Bibliothekskinder“ aufklären sollst. Der Rumpf liegt – etwas versteckt – in einer alten Urne links hinten neben der Treppe die zurück nach oben führt.
Tinahas Hände und Füsse findest du in der Adelsgruft. Dort musst du rein, wenn du „Das Problem des Lordsiegelbewahrers“ lösen sollst. Die Hände sind in einer alten Urne rechts neben der Gittertür zur ersten Grabkammer auf der linken Seite. Die Füsse sind weiter hinten in der Adelsgruft in dem Quergang nach Osten. Sie befinden sich - ebenfalls in einer alten Urne - auf der rechten Seite des Quergangs neben einer Säule.
Jetzt hast du alle verstreuten Gebeine Tinahas zusammen und kannst dich zu ihrem einsamen Grab auf dem Friedhof begeben. Du sollst die Beine in ihr Grab legen. Also benutze die alte Grabplatte und lass der Geschichte ihren Lauf. Am Schluss einer kurzen Cutscene, kannst du dich entscheiden, wie diese kleine Geschichte enden soll. Ob mit einem Happy End und einer bussfertigen, befreiten Tinaha, oder wird es böse enden? Vielleicht überlässt du das Ende auch dem Zufall. Diese Möglichkeit steht dir schliesslich auch offen. Egal wie du dich entscheidest, am Schluss erhältst du eine mächtige Robe. Die Robe ist etwas für die Bösen, wenn du ein böses Ende erlebt hast und etwas für die Guten beim guten Ende. Damit ist diese Geschichte zu Ende und wird auch in deinem Tagebuch als erledigt eingetragen.

Die Aufträge der Grünen Widder

Bei der Handelsgesellschaft der Grünen Widder, gibt es zwei Personen, die eine ganze Reihe von Aufträgen zu vergeben haben. Um an diese Aufträge zu kommen, musst du aber zunächst einmal in das Gebiet, das die Grünen Widder vom Adelsrat gepachtet haben, hineinkommen. Aus diesem Grund gibt es die beiden folgenden kleinen Quests „Werde Mitglied der Grünen Widder“ und „Ein Handelsmeister auf Freiersfüssen“.

Werde Mitglied der Grünen Widder

Damit diese Quest aktiviert wird, musst du zunächst versuchen Gittertor, vor dem im Hafenviertel eine Wache der Grünen Widder steht, zu öffnen. Du wirst scheitern und die Wache spricht dich an. Welche der beiden Antwortmöglichkeiten du wählst, ist einerlei. Wenn deine Fertigkeit Schlösser öffnen gut ausgebaut ist, empfiehlt sich Antwort eins. Dadurch kommst du schneller durch das Gespräch und erfährst sofort, dass du „nur“ das Schloss an der Tür knacken musst, um in das Gebiet zu kommen.
Danach musst du in dem Gebiet nur noch den Gildenmeister der Grünen Widder, Radebar, finden und mit ihm reden, um den Gildenschlüssel zu erhalten. Schon bist du Mitglied und kriegst mit dem Schlüssel praktisch alle Türen und Tore im Gebiet der Widder auf.
Du bist alles andere als ein gewiefter Schlösserknacker? Dann wähle die Antwort zwei, die dich recht schnell zu der Information führt, dass es auch noch einen anderen Weg gibt, um das Gebiet der Grünen Widder zu betreten. Du kannst durch das Brückenhaus, gleich neben dem verschlossenen Tor ins Gebiet gelangen. Und sobald du im Gebiet drin bist, gilt dasselbe wie oben. Du musst nur noch Radebar, den Gildenmeister finden. Er gibt dir den Schlüssel und du bist Mitglied. Damit du bei dieser Variante die

Information über Radebar erhältst, musst du am Schluss allerdings die Wache fragen, wie du Mitglied werden kannst.
Radebar ist tagsüber immer irgendwo im Gebiet der Widder unterwegs. Wenn du keine Lust hast, wie ein Bekloppter in der Gegend herumzurennen, stellst du dich einfach irgendwo hin und wartest bis er vorbeikommt. Am besten geeignet für diese Taktik ist eine Position auf dem kleinen Sandstrand unterhalb der Marktstände.
Allerdings gibt es bei der Variante Brückenhaus noch ein kleines Problem. Du kannst da nämlich nicht so einfach durch spazieren. Du musst erst den Handelsmeister der Grünen Widder, Valdo mit Namen, davon überzeugen, dass er dich durchlässt. Und aus diesem Grund gibt es gleich hier als nächste Quest den Auftrag „Ein Handelsmeister auf Freiersfüssen“.
Egal welche der beiden Möglichkeiten dich zum Ziel, Zutritt zum Gebiet der Grünen Widder zu erhalten, führt, gilt die Quest als abgeschlossen, sobald du von Radebar den Gildenschlüssel erhalten hast.

Ein Handelsmeister auf Freiersfüssen

Diese Quest hat nur einen einzigen Grund. Sie soll es dir ermöglichen ins Gebiet der grünen Widder zu gelangen, auch wenn du keine Ahnung davon hast, wie ein Schloss geknackt wird. Es steht dir natürlich auch frei diese Quest zu erledigen, wenn du Schlösser knacken kannst, wie ein Meisterdieb.
Allerdings solltest du dann darauf achten, dass du im Gespräch mit der Wache vor dem Gittertor zum Gebiet der Grünen Widder (Quest: „Werde Mitglied der Grünen Widder“) auch die Information über den Weg durchs Brückenhaus erhältst. Dazu fragst Du die Wache nach einer anderen Möglichkeit, als das Schloss zu knacken, um ins Gebiet zu gelangen. Oder du wählst gleich zu Beginn des Gesprächs die Antwort zwei. Die führt dich direkt zur Information über den Zugang durchs Brückenhaus.
Bei dieser Antwortmöglichkeit erfährst du aber nicht automatisch von der Notwendigkeit, den Gildenmeister Radebar zu finden. Um diese Information zu erhalten, musst du am Schluss des Gesprächs die Wache noch danach fragen, wie du Mitglied werden könntest.
Sobald du das Brückenhaus betrittst, wird dich eine der Wachen dort drin rausschmeissen wollen. Das tut die immer, wenn man ins Brückenhaus reingeht. Und ohne die Information von der Wache beim Tor, fliegst du dann auch immer wieder raus.
Da du diese Information jetzt ja hast, kannst du der Wache erklären, dass dich die Torwache rein geschickt hat und sie lässt dich durch. Leider nur ein paar Schritte. Dann wirst du von Valdo, dem Handelsmeister der Widder aufgehalten. Machen wir es kurz. Damit er dich durchlässt, musst du ihm einen Gobelin besorgen. Er gibt dir sogar 300 Goldstücke, damit du den Gobelin auch bezahlen kannst.
Der Gobelin soll ein Geschenk für die Valdos Herzallerliebste sein. Ausserdem erhältst du von Valdo auch noch ein paar Informationen darüber, was der Gobelin darstellt. Aus Valdos Erklärungen lässt sich ableiten dass der Gobelin etwas darstellt, das einer Dame von Geschmack gefallen könnte.
Du findest diesen Gobelin auf dem Markt von Althaven bei Raso, dem Kleiderhändler. Dummerweise hat der Gute zwei Gobelins im Angebot. Den einen könntest du mit Valdos Gold bezahlen. Der andere ist um etliches teurer.
Entscheide dich für den teuren Gobelin. Warum? Wenn du die Beschreibung der beiden Gobelins liest, sollte dir das klar sein. Der billigere Wandteppich stellt auf äusserst realistische Weise eine Schlacht dar. Wohl kaum etwas, das sich eine feingeistige Dame über den Kamin hängen würde. Wogegen der Andere als ein Wandteppich, den sich jede Dame von Rang ins Wohnzimmer hängen würde, beschrieben wird.
Mit dem Gobelin im Gepäck gehst du zurück zu Valdo. Er wird sich etwas winden, weil er dir zu wenig Gold mitgegeben hat und eine ziemlich fadenscheinige Alternative anbieten. Nimm seinen Vorschlag an, sonst kommst du nie ins Gebiet der Grünen Widder hinein. Damit ist die Quest abgeschlossen und die Tür zum freien Markt und dem Gebiet der Widder ist offen.

Die Aufträge von Dreinek dem Säckelmeister der Grünen Widder

Du findest Dreinek im Gildenhaus der Grünen Widder im vorderen, „offiziellen“ Bereich. Von den Aufträgen, die er zu vergeben hat, erfährst du entweder indem du mit Alliane, der Händlerin im vorderen Bereich redest, oder indem du Dreinek selbst ansprichst. Er ist tagsüber, wie nachts im vorderen Bereich anzutreffen. Vielleicht musst du ein klein wenig nach ihm suchen, aber so gross ist das Gildenhaus der Widder nicht. Du solltest ihn recht schnell finden.

Mit Ausnahme des ersten Auftrags, den du auch erledigen kannst, ohne ausgeprägte Kenntnisse in schurkischen Fertigkeiten zu haben, sind die folgenden drei Aufträge, die Dreinek zu vergeben hat, eher etwas für die Meister der Tarnung und Täuschung, die Könner im Umgang mit Fallen und Schlössern, die typischen Schurken eben. Natürlich kannst du dein Glück auch versuchen, wenn du kein Schurke bist Du wirst allerdings ziemlich sicher nicht sehr weit kommen, wenn du dich nicht wirklich gut darauf verstehst zu schleichen, dich zu verstecken und Schlösser zu knacken.
Dreineks Aufträge bekommst du nacheinander. D.h. du musst immer erst den aktuellen Auftrag erledigen, bevor du den nächsten Auftrag von Dreinek erhalten kannst. Aber jetzt genug der einführenden Worte. Lassen wir Tatsachen folgen.

Ein Patt im Lagerhaus

Der erste Auftrag von Dreinek führt dich ins Lagerhaus der Grünen Widder, das von Söldnern, eines übelmeinenden Konkurrenten der Grünen Widder, überrannt worden ist. Solange dieser Auftrag nicht aktiv ist, bleibt dir der Zugang zum Lagerhaus verwehrt. Will sagen, das Tor ist sowas von zu – da kommst du einfach nicht rein. Aber jetzt, wo du den Auftrag angenommen hast, kriegst du den Schlüssel und auf ist das Tor. Also dann, nicht gezögert und rein in das Lagerhaus. Räucher diese Bande von Mietlingen des Konkurrenten aus.
Das ist allerdings nicht ganz so einfach. Einmal ist das Lagerhaus recht vollgestellt mit Kisten und allem möglichen Gerümpel und diese hinterhältigen Fieslinge haben dermassen viele Fallen gestellt, dass es fast unmöglich ist, sie alle zu entschärfen, bevor irgendeiner aus deiner Gruppe reinläuft und sie auslöst. Zum Anderen stehst du einer nicht zu unterschätzenden „schurkischen Streitmacht“ gegenüber.
Im vorderen Bereich, wirst du zunächst nicht von Gegnern belästigt, aber sobald du dich – entweder links oder rechts entlang der Wand – tiefer ins Lagerhaus bewegst, wirst du angegriffen. Die erste Welle besteht aus etlichen Nachkämpfern, einem Meisterbogenschützen auf der linken Seite und einem Hexenmeister sowie einem Hexer, wenn du den Weg rechts herum wählst. Lass dich nicht täuschen und denke jetzt, dass wohl der Weg links herum einfacher sein könnte. Es gibt eine Querverbindung zwischen den beiden Gängen. Sobald du dich mit den Gegnern links anlegst, kommen auch der Hexer und der Hexenmeister, um dich zu „beglücken“.
Wie schon erwähnt gibt es hier drin Fallen in Massen und sie blockieren selbstverständlich beide möglichen Wege nach hinten. Aber es hilft nichts, du musst in den hinteren Bereich vordringen, wenn du hier drin endgültig für Ruhe sorgen willst. Auch im hinteren Bereich warten ein paar Fallen, aber nicht mehr so viele wie in den beiden Gängen vorne. Dafür sind sie gefährlicher.
Und dort hinten warten auch drei Bogenschützen, die dich von Holzbalkonen aus ins Kreuzfeuer nehmen und – wie könnte es auch anders sein – weitere Nahkämpfer, um dir das Leben schwer zu machen.
Zu allem anderen wartet in einem Raum dort noch der Chef dieser Bande, verstärkt durch einen weiteren Nahkämpfer und einen Magier.
Wie du am besten vorgehen solltest, hängt hier noch mehr, als bei anderen Kämpfen, davon ab, wie deine Gruppe aussieht und wie dein Charakter geskillt ist.
Als wirklich guter Schurke kannst du versuchen, deine Gruppe vorne – möglichst nahe bei der Tür – mit „Stellung halten“ warten zu lassen, während du getarnt daran gehst so viele Fallen wie möglich zu entschärfen. Früher oder später wirst du aber von den „bösen Buben“ ganz sicher entdeckt.
Zieh die Gegner hinter dir her nach vorne, wo deine Gefährten warten und mach sie dort nieder. Falls deiner Gruppe während diesem Gemetzel das kollektive Ableben droht, stehst du mit deinen Leuten nah genug bei der Tür, um die Stätte des Grauens schnell verlassen zu können.
Draussen könntest du z.B. dein Kupferamulett benutzen, um bei der Hüterin der Tiere zu rasten und wenn nötig Heilung für dich zu finden. Danach kehrst du mit der Option „Ich will dorthin zurück, wo ich das Amulett zuletzt benutzt habe“ vor das Lagerhaus zurück und gehst wieder rein, um den Rest der Bande im vorderen Bereich fertig zu machen. Wenn nötig kannst du dieses Vorgehen auch mehrmals wiederholen.
Wenn die Gegner im vorderen Bereich erledigt sind, lässt du deine Gruppe wieder Stellung halten, tarnst dich und machst dich auf den Weg in den hinteren Bereich. Achte auf Fallen und entschärfe so viele von den Dingern wie möglich, bevor dich die Bogenschützen, oder die Nahkämpfer dort hinten entdecken. Sobald du entdeckt wirst, ziehst du dich wieder zurück. Meistens folgen dir die Nahkämpfer auf jeden Fall. Manchmal sogar einer der Bogenschützen. Was dann mit den Verfolgern zu geschehen hat – siehe oben. Mach sie mit deinen Leuten, die vorne warten, fertig.

Wenn du noch nicht alle Fallen – vorne oder hinten – entschärft hast, kannst du es jetzt nochmal versuchen. Tarnen und auf geht's zum Fallen entschärfen. Aber lass deine Gefährten auf jeden Fall immer noch im vorderen Bereich Stellung halten. Die Jungs sind sowas von auffällig, da kannst du dich tarnen so gut du willst, die Gegner werden sie entdecken und über sie herfallen.
Spätestens wenn du dich ganz hinten im Lagerhaus aufhältst wird auch der Chef mit seinen Begleitern auf dich aufmerksam werden und aus dem Raum heraus über dich herfallen. Falls zu dem Zeitpunkt noch ein paar der Gegner (Nahkämpfer oder/und Bogenschützen) dort hinten übrig sind, könnte es eng werden mit der Taktik, die Herrschaften nach vorne zu locken. Du könntest eingekesselt werden. Jetzt wäre ein guter Zeitpunkt deine Gefährten zu Hilfe zu rufen. Pausetaste rein und den Befehl „Mich beschützen" an jeden der drei abschicken.
Und dann – hoffen, dass du solange am Leben bleibst, bis deine Verstärkung hinten im Lagerhaus angekommen ist. Ein paar Heiltränke sollen da Wunder wirken, hab ich mir sagen lassen. ☺
Super diese Taktik – bloss, ich bin kein Schurke und in meiner Gruppe ist diese Profession auch nicht vertreten. Ich bin mehr fürs Grobe. Ich hau drauf und dann ist Schluss mit lustig.
Grundsätzlich kannst du in dem Fall eine ähnliche Taktik anwenden, wie gerade geschildert. Nur, dass du die Fallen nicht entschärfst und dich nicht tarnst. Vielleicht wäre es angebracht, bevor du dich auf den Weg machst, dafür zu sorgen, dass du schnell zu Fuss bist. Ein Gegenstand auf dem der Zauber Hast liegt, könnte da helfen. Und nicht vergessen die Gefährten Stellung halten zu lassen.
Und dann… auf geht's. Zeig dich deinen Gegnern und löse dabei ein paar Fallen aus. Als Kämpfer solltest du das – zumindest im vorderen Bereich – schon aushalten, ohne gleich umzukippen. Danach ziehst du die Bande nach vorn und… siehe oben.
Für Zauberwirker habe ich leider keine Patentlösung parat. Ausser vielleicht der Möglichkeit die Gegner aus dem mittleren Bereich mithilfe von ein paar flächendeckenden Zaubern aus der Reserve und nach vorn zu locken, wo die Gefährten Stellung halten. Wichtig ist an sich nur, dass du in der Nähe der Tür bleibst, damit du, wenn nötig, schnell nach draussen verduften kannst, um das Kupferamulett in Ruhe zu benutzen.
Nachdem alle Gegner erledigt sind, solltest du noch in den Raum ganz hinten gehen, damit du dort feststellen kannst, dass der Lagermeister der Widder von diesen elendigen Hunden ermordet wurde. Ausserdem ist in dem Raum auch noch ein toter Lagerarbeiter zu finden und – nicht zu vergessen – eine Schatztruhe. Auf dem Rückweg sammelst du dann noch die Beute ein. Diese Dreckskerle tragen ein paar Gegenstände bei sich, die für Schurken recht nützlich sein könnten. Für alle anderen bringen die Sachen ein ganz hübsches Sümmchen beim Verkauf ein.
Jetzt kannst du zurück zu Dreinek und ihm von deinem Erfolg bei der Säuberung des Lagerhauses berichten. Als Belohnung erhältst du den Ring der Grünen Widder. Wieder eigentlich nur etwas für Schurken, aber vielleicht ja auch für jemand, der hin und wieder ganz gern ein paar Fertigkeiten hätte, die einen Schurken auszeichnen. Auftrag erledigt.
Wenn du danach Dreinek erneut ansprichst, hat er das nächste „Problem". Darüber gleich im nächsten Abschnitt mehr.

Drachenleder und Drachenschuppen

Jetzt wird's schurkisch, sorry. Um diesen Auftrag zu erledigen, musst du dich tarnen können, schleichen wie ein Schatten und kein noch so schwieriges Schloss darf dir widerstehen können.
Die Handelsgesellschaft zum Purpurhengst und dort im Besonderen, deren Chef Gerngold von Reichenstein, hat mit einem nicht ganz lupenreinen Schachzug dafür gesorgt, dass sie die einzige Handelsgesellschaft im weiten Umkreis ist, die Drachenleder und Drachenschuppen anbieten kann.
Das geht den Grünen Widdern gewaltig gegen den Strich. Kein Wunder, nutzt doch dieser von Reichenstein die Situation nun schamlos zu seinen Gunsten aus und verlangt absolute Phantasiepreise für diese Rohstoffe.
Du sollst diesem unhaltbaren Zustand ein Ende setzen. Aber nicht einfach klauen, das Zeug. Oh nein – unter Geschäftsleuten hat man schliesslich Ehrgefühl. Du sollst die Bezahlung für die „entnommenen" Waren in Form einer Zahlungsanweisung am Ort deiner Tat zurücklassen.
Warte die Nacht ab und begib dich zum Lagerhaus der Gesellschaft zum Purpurhengst im Hafen. Du weisst nicht wo das ist? Gleich neben dem Leuchtturm vorne an der Mohle. Knacke das Schloss am Tor und geh rein. Es wäre wohl empfehlenswert, wenn du dich, bevor du die Angelegenheit in Angriff nimmst, tarnst, oder - noch besser - unsichtbar machst. Im Lagerhaus stehen an den Wänden und in der

Mitte Holzbalkone, die zum Lagern der Waren benutzt werden. Das Drachenleder und die Drachenschuppen befinden sich auf der linken Seite des Lagerhauses. Die Schuppen findest du in ein paar Kisten auf dem hinteren linken Balkon in der Mitte des Lagerhauses. Und das Leder befindet sich in mehreren Ballen auf dem hinteren Balkon an der linken Wand. Pass auf die Wachen auf, die nachts im Lagerhaus ihre Runden drehen und komm ihnen nicht zu nahe.
Hol dir das Leder und die Schuppen und vergiss die Zahlungsanweisung nicht dort zu lassen. Obwohl – das kannst du gar nicht. Sobald du genug Leder und Schuppen hast, wird die Anweisung automatisch deponiert. Alles erledigt? Na dann – raus hier. Es sei denn dich sticht der Hafer und du willst dich noch etwas umsehen. Könnte ja sein, dass sich noch etwas nützliches hier drin befindet, dass du einpacken könntest.
Allzu viel ist aber wirklich nicht zu holen. In einer Kiste sind ein paar Esswaren zu ergattern und in einem Fass bei den Kisten mit Drachenschuppen findest du ein paar Edelsteine. Am lukrativsten ist noch die Truhe des Lagermeisters auf dem hinteren Balkon an der rechten Wand. Auch hier findest du Edelsteine und noch ein paar Goldstücke. Mehr ist aber wirklich nicht zu holen. Nun ja – die Edelsteine könntest du brauchen, wenn du die Quest „Edelsteinlieferung“ weiter unten angenommen hast. Aber jetzt ist endgültig der taktische Rückzug angesagt. Verlass das Lagerhaus und geh zurück zu Dreinek. Übergib ihm das Leder und die Schuppen und du erhältst als Lohn das Amulett der Widder. Und diesmal ist die Belohnung nicht nur etwas für Schurken. Die Halskette ist gar nicht mal so übel. Auftrag ausgeführt. Und beim nächsten Mal, wenn du Dreinek ansprichst, wartet auch der nächste Auftrag auf dich.

Befreiung des Gildengenossen

Ich bin mir nicht ganz sicher, ob du es mit deinem Gewissen vereinbaren kannst, aber der nächste Auftrag ist die Vorbereitung eines Gefängnisausbruchs.
Im Kerker der Stadtwache schmachtet – selbstverständlich absolut unschuldig ☺ – ein Mitglied der Gilde namens Hangman. Es wurden bereits entsprechende Vorkehrungen durch die Gilde getroffen, dass der Ausbruch reibungslos über die Bühne gehen kann. Will sagen, die Jungs haben einen Fluchttunnel von der Kanalisation in den Kerker gebuddelt. Ja und? Was soll ich dann noch mehr machen? Kann der Kerl nicht selber laufen?
Nun ja – diese „hinterhältigen“ Gesellen von der Stadtwache haben den armen Hangman in eine Einzelzelle gesperrt. Und dummerweise kommt der Fluchttunnel nicht in dieser Zelle heraus. Der Gute braucht einen Schlüssel für die Zellentür. Und ausserdem hat er nicht gerade viel zum Anziehen im Kerker. Du sollst ihm auch noch ein paar Klamotten bringen, damit er nicht halbnackt aus der Zelle heraus spazieren muss.
Es dürfte wohl klar sein, dass du mit dem Nachschlüssel und den Klamotten im Gepäck nicht durch die Vordertür in den Kerker marschieren kannst. Es steht ein Ausflug in die Kanalisation auf dem Plan.
Falls du noch nicht in der Kanalisation warst und jetzt nach einem Zugang suchst – es gibt im Hafenviertel passenderweise einen „Kanaldeckel“ den du benutzen kannst. Er ist direkt neben der Tür zum Laden von Harin, dem Bogenmacher.
Wenn du noch nicht unten warst, werden dir in der Kanalisation ein paar Ratten und Schmuggler über den Weg laufen. Nichts, was dich aus der Ruhe bringen dürfte. Umnieten das Gesocks und gut ist.
Der Zugang zum Fluchttunnel ist auf der anderen Seite des grossen Kanals im Westen der Kanalisation. Suche nach einer benutzbaren Leiter in einer der Nischen dort. Zu faul zum suchen? Kein Problem. Schau unten im „Anhang Gebietskarten“ unter „Die Kanalisation“ nach. Der Standort der Leiter ist mit dem Grossbuchstaben (D) gekennzeichnet.
Benutze die Leiter und du kommst direkt in der Kerkerzelle heraus. Es wäre vielleicht nicht schlecht, wenn du leise wärst. Die Kerkerwache steht nämlich gleich um die Ecke. Sprich mit Hangman und gib ihm den Schlüssel und die Klamotten. Er will warten, bis ein Wachwechsel kurz bevor steht und dann erst abhauen. Rede ihm nicht rein und lass ihn machen. Er wird schon wissen, was er tut. Und dann mach dich vom Acker. Benutze die Strohmatte, die Hangman dir gezeigt hat und du stehst wieder in der Kanalisation. Falls dich der Spieltrieb packt, kannst du natürlich auch versuchen, die Zelle durch die Gittertür zu verlassen und an der Wache vorbeischleichen. Das geht allerdings in 99,9 % der Fälle sowas von schief und führt dich zu einem entsprechend deutlichen Gespräch und – eigentlich – ins GameOver. Aber ich bin ja kein Unmensch. Du kannst das GameOver im Gespräch umgehen und dann ganz brav über die Strohmatte den Kerker in Richtung Kanalisation verlassen.

Zurück bei Dreinek, richtet der dir den tief empfundenen Dank Hangmans aus. Aber nicht nur das. Hangman ist dir sowas von dankbar, dass er dir seine besten Waffen zum Geschenk machen lässt. Du erhältst das Rapier und den Dolch der Widder. Und wieder einen Menschen glücklich gemacht und einen Auftrag erledigt. Und der Nächste folgt sogleich. Das ist dann aber der letzte Auftrag, den Dreinek zu vergeben hat.

Ein Gefallen für eine alte Freundin

Dieser Auftrag ist sozusagen das ultimative Ding. Eine nicht näher genannte sehr gute alte Freundin der grünen Widder – wenn du die Quest „Der Stein des ersten Siegels“ erledigst, wirst du vielleicht dahinter kommen, um wen es sich handeln könnte ☺ - hat die Grünen Widder um einen Gefallen gebeten.
Den würden die Widder ihrer Freundin ja auch zu gern erbringen, aber – leider, leider – momentan herrscht ein akuter Mangel an qualifiziertem Personal für die Erledigung der Angelegenheit und Dreinek hegt die leise Hoffnung, dass du in die Bresche springen könntest.
Das tust du natürlich, oder etwa nicht? Nun ja – sofern du wirklich ein gewiefter Schurke bist, natürlich nur. Wobei du es sicher auch versuchen darfst, wenn du nicht so gewieft bist. Könnte nur sein, dass du es dann vermasselst. Wäre auch nicht so schlimm. Bleiben halt ein Tagebucheintrag unerledigt und eine Belohnung bei Dreinek liegen. ☺
Also – um was geht es überhaupt. Besagte alte Freundin hegt den Wunsch dem Haus derer von und zu Reichenstein eins auszuwischen, was sich natürlich absolut nicht mit den Wünschen der Grünen Widder deckt. Aber woher denn? Wie kämen die Widder auch dazu einem Konkurrenten eins auswischen zu wollen. Zumal es sich ja um einen derart „ehrenwerten“ Konkurrenten handelt wie die Gesellschaft zum Purpurhengst. Ha! Und ob die Grünen Widder diesen linken Bazillen eins auswischen wollen. Am liebsten gleich mehrere! ☺
Du sollst ins Haus Reichenstein einbrechen und dort die Schatzkammer plündern, aber nicht ohne einen Hinweis auf die Auftraggeberin zu hinterlassen. Die Reichensteins sollen wissen, wem sie diese Schmach zu verdanken haben. Seltsame Geschichte! Wer kommt schon auf die Idee sich zu einem Einbruch zu bekennen? Aber Dreinek kann dich beruhigen. Die Auftraggeberin verwendet ein Pseudonym, einen im Hafenviertel bestens bekannten Decknamen.
Falls du schon mal nachts im Haus der Reichensteins vorbeigeschaut hast, weisst du, dass die Schatzkammer mit normalen Mitteln nicht zu knacken ist. Deshalb gibt dir Dreinek auch Spezialwerkzeug mit.
Also dann – warte auf die Stunde des Schurken – hrmhm – die Nacht meine ich und mach dich dann auf den Weg zum Haus der Gesellschaft zum Purpurhengst. Welche Tür du knackst, um ins Haus zu kommen, bleibt dir überlassen. Aber ich würde empfehlen eine garantiert nicht zu knacken. Dahinter ist nämlich die Wachstube und dein Diebeszug würde enden, bevor er richtig begonnen hat.
Du solltest tunlichst vermeiden die Tür direkt links neben dem Lagerhaus zu benutzen. Die anderen beiden Türen sind eindeutig ungefährlicher. ☺
Niemand will dich daran hindern, die Bude komplett auszuräumen. Wenn du dich bevor, oder nachdem du die Schatzkammer aufgesucht hast, noch ein wenig im Haus umschaust, erhöhst du allerdings das Risiko erwischt zu werden. Andererseits – wenn du schon mal drin bist…. ☺
Aber hier nun der direkte Weg zum Safe. Du musst die Tür zum Haupthaus – das ist die rechts neben dem Laden von Harin, dem Bogenmacher – knacken und dann im Haus einfach geradeaus bis zur Tür der Schatzkammer marschieren. Mit Dreineks Spezialwerkzeug in der Tasche, lässt sich die Schatzkammertür nun auch wirklich knacken. Vorausgesetzt du bist gut genug darin Schlösser dazu zu überreden, dass sie sich öffnen. Dieser von Reichenstein leidet aber wohl wirklich an einer akuten Paranoia. Hat der Kerl doch hinter der massivsten Tür, die du seit langem geknackt hast noch eine Gittertür einbauen lassen. Das hältst du ja im Kopf nicht aus. Da hilft nichts. Du musst auch dieses Schloss noch knacken, sonst kommst du nicht in die Schatzkammer. Geht nicht? Tja – Pech!
Nicht ganz, wenn du willst kannst du den Brief der guten alten Freundin durch die Gitterstäbe schieben und einfach wieder gehen. Damit ist der Auftrag auch zu erledigen. Die Belohnung fällt etwas schlechter aus. Aber das ist auch schon alles.
Was heisst hier „Geht nicht“? Das Schloss, das ich nicht aufkriege muss erst noch erfunden werden. Paah! Na dann – in dem Fall stehst du jetzt in der Schatzkammer und legst als erstes den Brief am Boden ab. Keine Sorge, das musst du nicht selber machen. Hab ich schon für dich erledigt. ☺

Und jetzt räumen wir hier drin ein wenig um, oder? Das Gold vom Boden in deine Taschen und der Inhalt der zwei Truhen hat dort doch garantiert auch noch Platz. Oder etwa nicht? Eben.
Merk Dir wieviel Gold du eingesackt hast. Nicht auf den Heller genau. Nur so ungefähr. Es sind etwas mehr als 90.000 Goldstücke.
Wie oben erwähnt bleibt es dir überlassen, ob du dein sträfliches Tun hier drin jetzt noch fortsetzt, oder nicht. In jedem Fall solltest du dich, wenn du fertig bist, zu Dreinek begeben, um deine Belohnung einzusacken und den Auftrag abzuschliessen.
Bei Dreinek erwartet dich im Gespräch eine kleine „Auswahlsendung“, wenn du den Vollzug des Raubzugs meldest. Deswegen auch der Hinweis oben, dass du dir merken solltest, wieviel Gold du eingesackt hast.
Du kannst Dreinek anlügen und erzählen, dass du – leider Gottes – gleich die Flucht ergreifen musstest und deswegen nur den Brief deponieren konntest. Aber du kannst auch ehrlich sein und Dreinek etwas von dem Gold für seinen Fonds zur Unterstützung bedürftiger Hafenbewohner abgeben.
Und für einmal lohnt es sich diesmal nicht zu lügen. Dann gibt’s nämlich ausser einem „lauwarmen“ Händedruck und viel heisser Luft nichts zu holen. Nix ehrlich, nix Belohnung, sorry.
Wenn du tatsächlich erwischt wurdest und nur den Brief deponieren konntest, oder wirklich nur rein bist und gleich wieder raus, ohne was mitzunehmen, oder nur die Truhen ausgeräumt hast, kriegst du aber schon eine Belohnung. Und zwar den Kurzbogen der Widder.
Wenn du zugibst, dass du Gold eingesackt hast und dich auch bereit erklärst etwas „zu spenden“, dann hängt deine Belohnung von der Höhe deiner Spende ab. 20.000 Gold = Kurzbogen der Widder. Bei 40.000 Gold gibt’s das Kurzschwert der Widder. Solltest du dich gar dazu durchringen können und 60.000 Gold locker machen, gehört das Langschwert der Widder dir.
Damit bist du am Ende der Aufträge, die Dreinek zu vergeben hat und du musst dich für weitere Arbeit ins Hinterzimmer des Gildenhauses begeben. Was dort auf dich wartet erfährst du im nächsten Abschnitt.

Die Schriftrollen im Hinterzimmer der Grünen Widder

Das Hinterzimmer des Gildenhauses der Grünen Widder findest du auf zwei Arten. Es gibt einen direkten Zugang vom vorderen Bereich durch eine Geheimtür. Sieh dir die Bücherregale rechts neben dem Ausgang zum freien Markt etwas genauer an. Vielleicht musst du in den Suchen-Modus gehen, um das Regal zu finden, das eine Geheimtür ist.
Das Hinterzimmer hat aber auch einen Zugang von aussen. Gehe vom freien Markt an Theodoras Stand vorbei um das Gildenhaus herum. Die Tür zum Hinterzimmer ist dann an der Rückseite des Hauses über dem Bach, der unter dem Haus hindurchfliesst.
Im Hinterzimmer warten fünf Schriftrollen darauf, dass du dich ihnen widmest. Zunächst sind diese Rollen allerdings nicht benutzbar. Rede also erst einmal mit Patrio, dem Händler im Hinterzimmer und sprich ihn auf Arbeit an. Er wird dich an einen „düsteren Gesellen“, der hinter dem Tisch mit den Schriftrollen sitzt, verweisen.
Der schwarz gekleidete Mann hinter dem Tisch, sagt kein Wort, wenn du ihn ansprichst, deutet aber auf die Schriftrollen, die zwischenzeitlich alle benutzbar geworden sind. Wie du mit den Schriftrollen an Aufträge kommst, erfährst du in dem ziemlich einseitigen Gespräch mit diesem Herrn.
Wenn du eine der Rollen anklickst kannst du in der Beschreibung den Inhalt der jeweiligen Rolle lesen. Damit du den Auftrag erhältst, musst du einen Rechtsklick auf die Rolle, deren Auftrag du annehmen willst, ausführen. Bleib etwas länger auf der rechten Maustaste bis sich das kleine Menü öffnet und wähle „Benutzen“ aus. Dadurch wird die Rolle zerstört und der Auftrag landet in deinem Tagebuch. Das funktioniert bei allen fünf Rollen gleich.
Aber nun zu den einzelnen Quests, die diese Rollen beinhalten. Von links nach rechts sind das die nachfolgend beschriebenen Aufträge.

Die Hafenbanditen

Beseitige die Spitzbuben, die nachts den Hafen unsicher machen. Sie tauchen, jeweils zu zweit, an vier verschiedenen Stellen im Hafen auf. Ein Pärchen fällt über dich her, wenn du nachts das Hafenviertel in Richtung Friedhof verlassen willst. Kurz nachdem du auf den Weg in Richtung Friedhof abgebogen bist, stehen die Zwei links in den Schatten der Felsbrocken.

Ein weiteres Pärchen findest du bei dem Galgen vorne an der Mohle und noch eins lauert dir auf, wenn du hinter der Häuserzeile den Holzsteg entlang gehst. Diese Beiden stehen praktisch am Ende des Steges. Ganz in der Nähe des Hauses, das zum Verkauf steht.
Und die letzten zwei verstecken sich in dem schmalen Durchgang, der rechts neben Belhasars magischem Kontor zwischen den Häusern nach hinten führt.
Wenn dir gerade nicht danach ist, dem Leben der Banditen ein Ende zu bereiten, kannst du auch versuchen sie zu vertreiben. Bedenke aber, dass diese unbelehrbaren Halsabschneider, nach einer gewissen Zeit an genau demselben Ort wieder auftauchen und beim nächsten Mal, wenn du ihnen begegnest erneut versuchen dir dein sauer verdientes Gold abzuknöpfen. Du kommst nicht darum herum diesen Banditen endgültig den Garaus zu machen. Das musst du so oder so, wenn du den Auftrag erfolgreich abschliessen willst.
Du hast keine Lust zu suchen und ausserdem ist dir die Beschreibung der jeweiligen Standorte viel zu ungenau? Dann solltest du im „Anhang Gebietskarten“ die Karte unter dem Punkt „Das Hafenviertel“ etwas genauer in Augenschein nehmen. Die Standorte der Banditen sind darauf mit einem (X) gekennzeichnet.
Sobald du alle Banditen, die den Hafen unsicher machen, erledigt hast, kannst du zurück ins Hinterzimmer des Gildenhauses. Sprich den stummen Kerl an und melde ihm den Vollzug des Auftrags. Du kriegst deine Belohnung und der Auftrag wird im Tagebuch als erledigt vermerkt. Fertig.

Die Edelsteinlieferung

Ein gewisser „B“ benötigt für seine, wie auch immer geartete, Tätigkeit verschiedene Edelsteine. Und du sollst sie ihm besorgen. Du brauchst, um den Auftrag zu erfüllen, 20 Malachite, 10 Obsidiane, 10 Flussspate, 5 Blutsteine und 5 Feuerachate.
Das sollte an sich kein so grosses Problem darstellen. Im zweiten Kapitel findest du relativ häufig Edelsteine. Und es sollten mehr als genug sein, um die benötigte Anzahl der einzelnen Steine liefern zu können. Schurken sind bei dieser Quest ein wenig im Vorteil, weil ihnen auch die Schätze zur Verfügung stehen, die hinter verschlossenen Türen zu holen sind.
Es könnte allerdings ein wenig eng werden, wenn du Edelsteine grundsätzlich nicht aufhebst, sondern die Klunker immer gleich bei einem Händler verkaufst. Möglicherweise musst du ein paar dieser Edelsteine zurück kaufen, um die Quest erledigen zu können.
Wenn du die Edelsteine in der gewünschten Anzahl alle beisammen hast, geht’s zurück ins Hinterzimmer des Gildenhauses. Sprich mit dem Sprachlosen und leg ihm die Edelsteine auf den Tisch. Du kriegst dein Gold und der Auftrag ist erledigt.

Rattenohren für einen Forscher

Diesen Auftrag gibt es, weil mich immer wieder Spieler gefragt haben, was diese Rattenohren im Inventar erschlagener Ratten sollen. Eigentlich sollten die gar nichts. Ausser vielleicht ein wenig Verwirrung stiften und ein bisschen dazu beitragen, dass Gold in die Kasse kommt. ☺
Nun haben also auch die Rattenohren einen „tieferen Sinn“. Du musst insgesamt 50 dieser Ohren zusammenkriegen, um den Auftrag zu erledigen. Da sich im zweiten Kapitel mehr als genug Ratten herumtreiben, sollte es absolut kein Problem sein die benötigte Anzahl an Ohren zu sammeln.
Ratten finden sich an verschiedenen Stellen draussen vor der Stadt und in nicht unerheblicher Anzahl in der Kanalisation.
Wenn du die 50 Ohren zusammen hast, gehst du wieder ins Hinterzimmer des Gildenhauses und gibst sie dem düsteren Gesellen dort. Ein hübsches Sümmchen Gold wechselt im Tausch mit den Ohren den Besitzer und der Auftrag ist abgeschlossen.

Die Schriftrollen der Alten

Eine kleine Reminiszenz an eine andere Rollenspielserie, sei mir mit dieser Quest gestattet. Die beiden Schriftrollen, die du beschaffen musst, werden dir im Verlauf zweier anderer Quests praktisch „auf dem Tablett serviert“. ☺
Die Rolle „Über den Dolchsturz“ findest du in der Schlosskiste im Versteck des Anführers der Wegelagerer, den du in der Quest „Unsichere Strassen“ am Ende finden und erledigen musst.

Und die Rolle über den „Morgenwind“ hat einer der Anführer der Schmuggler, die du, während der Erledigung der Quest „Der Stein des ersten Siegels“, in der Kanalisation bekämpfen musst, in seinem Gepäck.
Wie gehabt gehst du mit den zwei Rollen zu dem stummen Kerl im Hinterzimmer des Gildenhauses und lieferst sie dort ab. Gold wechselt den Besitzer und der Auftrag ist erledigt.

Der Familienschmuck

Du musst in das verlassene Haus ganz im Nordosten Althavens, das von der Stadtwache gesperrt wurde, eindringen und einen versteckten Wandtresor finden. In dem Tresor befinden sich die gesuchten Familienerbstücke.
Wie du in das Haus kommst, ohne den Vordereingang zu benutzen, den die Stadtwache versiegelt hat, erfährst du aus der betreffenden Schriftrolle und es steht natürlich auch im Tagebuch, wenn du den Auftrag angenommen hast. Du musst die Stadt verlassen und der Stadtmauer zunächst nach Norden und dann nach Osten folgen. Kurz bevor es nicht mehr weitergeht ist ein uraltes Tor in der Mauer, das du mit dem Schlüssel, der bei der Schriftrolle dabei war, öffnen kannst.
So gelangst du in den Keller des verlassenen Hauses, wo dich ausser einer Ratte nichts weiter erwartet. Auch im Erdgeschoss ist, ausser ein paar weiteren Ratten, nichts Aufregendes zu befürchten. Auch die vorhandenen Schätze halten sich in überschaubaren Grenzen. Nur etwas Essbares ist in der verwahrlosten Küche zu finden. Also die Treppe hoch ins Obergeschoss, wo sich, gemäss deinem Auftrag, der geheime Wandtresor befinden soll. Falls sie nicht schon freiwillig von sich aus das Zeitliche gesegnet hat, erwartet dich dort oben noch eine letzte Ratte, aber dann kannst du erst mal in Ruhe nach dem Tresor suchen. Vielleicht kommt einer deiner Gefährten aufgeregt von einer verschlossenen Tür auf der linken Seite zurück, während du suchst und verkündet, dass sich hinter dieser Tür irgendetwas befinden soll. Ignoriere diesen Hinweis zunächst.
Dich interessiert jetzt erst einmal der versteckte Wandtresor. Links von der Treppe hängt ein Bild schief an der Wand. Dort solltest du deine Suche intensivieren und sicherheitshalber in den Suchen-Modus gehen. Du findest den Tresor trotzdem nicht. Versuch’s mal mit Idal. Normalerweise müsste er den Tresor finden. Gefunden? Na dann – ausräumen und den Familienschmuck einsacken.
Jetzt bist du eigentlich hier oben fertig und wenn du keine Lust auf Überraschungen hast, kannst du jetzt einfach wieder gehen. Aber da ist ja immer noch diese verschlossene Tür. Und um die zu öffnen brauchst du einen Schlüssel.
Ausser dem Wandtresor gibt es hier oben noch zwei Objekte, die du benutzen kannst. In dem verfallenen Schrank rechts in der Ecke neben der Treppe findest du nichts wirklich wertvolles, aber eine Schlosskiste steht ja auch noch hier herum. Aufmachen das Ding. Es enthält, ausser durchschnittlichen Schätzen und ein paar Edelsteinen, die du für den Auftrag „Die Edelsteinlieferung“ weiter oben brauchen kannst, noch zwei Gegenstände.
Einmal findest du in der Truhe den Schlüssel für die verschlossene Tür hinten links. Und zum Anderen ein Bekennerschreiben, das dir etwas Hintergrundinformation zu der Quest „Die Bibliothekskinder“ liefert und die Lösung der Quest wesentlich vereinfacht (die Würfe für Entdecken im Archiv der Bibliothek werden viel leichter, wenn du das Schreiben bei dir hast).
Lies das Schreiben auf jeden Fall, denn es enthält auch noch einen Hinweis darauf, was dich hinter der verschlossenen Tür erwartet. In dem Raum hinter der Tür wartet ein Gedankenschinder darauf, dass du ihn seiner gerechten Strafe zuführst. Schliesslich war es dieses hinterlistige Wesen, das die eigentliche Verantwortung für den Tod der Kinder und indirekt auch für den Selbstmord des alten Mannes trägt. Gedankenschinder erledigt und das bisschen Beute aus dem Zimmer eingesammelt? Fein! Dann solltest du dich ein letztes Mal aufmachen, um im Hinterzimmer des Gildenhauses von deinen Taten zu berichten und den Familienschmuck abzuliefern. Damit hast du auch die letzte der fünf Aufgaben, die im Hinterzimmer des Gildenhauses auf ihre Erledigung gewartet haben, erledigt. Auf zu neuen Taten.

Das Problem des Lordsiegelbewahrers

Um diesen Auftrag zu erhalten, musst du die Quest „Einfach nur Ein Wald?“ abgeschlossen haben. Wenn du, aus dem Wald kommend, nach Althaven zurückkehrst, spricht dich einer der Wachsoldaten am Stadttor an und richtet dir aus, dass du zu Geronimus, dem Wachhauptmann, gehen sollst. Das hattest du wahrscheinlich sowieso vor, oder? Schliesslich musst du ihm noch von deinem Erfolg im Druidenwald

berichten. Also lass dich nicht lange bitten und suche Geronimus bei der Stadtwache auf. Nachdem er sich „brav“ bei dir für deine Taten im Wald bedankt hat, erzählt er dir, dass du bitte sobald wie möglich auf der Burg beim Lordsiegelbewahrer erscheinen sollst. Worum es genau geht, weiss Geronimus allerdings auch nicht. Alsdann – auf zur Burg.
Der Lordsiegelbewahrer, Haarnoulf von Beckenstein, erzählt dir von seltsamen Vorgängen in der Gruft des Adels von Althaven. Offenbar spuken dort irgendwelche Geister herum und jagen den Leuten, die in die Gruft kommen, einen gehörigen Schrecken ein. Auf jeden Fall traut sich seit geraumer Zeit wohl niemand mehr in die Gruft. Das hört sich doch an, als wäre das etwas für dich, oder? Haarnoulf gibt dir noch den Schlüssel zur Gruft und dann kann es los gehen.
Doch halt! Nicht so schnell! Kaum hast du das Gespräch mit dem Lordsiegelbewahrer beendet und willst dich in Richtung Adelsgruft entfernen, spricht dich Elianna, eine Dienstmagd an und die Quest „Ein Kanalwärter wird vermisst“ nimmt ihren Anfang. Mehr dazu weiter unten.
Aber jetzt gehen wir endlich zur Adelsgruft. Du findest die Gruft, wenn du die Treppe in Richtung Stadt hinunter gehst und auf halber Höhe nach rechts in den Wehrgang abbiegst. Sie ist ganz hinten am Ende des Wehrgangs. Du kannst auch auf deiner Gebietskarte im Spiel nachsehen. Dort ist eine entsprechende Kartenmarkierung.
Sobald du die Gruft betrittst und ein paar Schritte ins Innere machst, hörst du eine schrille Frauenstimme, die dich bedroht. Egal, was du auch anstellst, am Ende des Gesprächs werden die Wächter der Gruft über dich herfallen. Zieh diese Knochenhaufen und Geisterschwaden aus dem Verkehr und geh weiter in die Gruft hinein.
Auf dem Weg nach hinten kommst du an etlichen Grabkammern vorbei, nimm dir mit, was dir nützlich erscheint. Und falls du die Quest „Das einsame Grab“ erledigen musst, achte auf alte Urnen. Es gibt zwei hier unten, die dich in dem Fall interessieren dürften. Näheres dazu, wo sich diese Urnen befinden findest du unter der angesprochenen Quest und natürlich auch im „Anhang Gebietskarten“ unter dem Punkt „Die Adelsgruft“.
Und noch für eine weitere Quest, „Die Rollen der Weisheit Belotars“, ist hier unten etwas zu finden. Wo genau, wird, wie oben auch, bei der Beschreibung dieser Quest erklärt. Und natürlich findest du den genauen Ort an dem du suchen musst bei den Gebietskarten unter „Die Adelsgruft“.
Weiter hinten in der Gruft stösst du auf eine Gittertür, hinter der sich weiter Wächter befinden. Sie sind zurzeit noch friedfertig. Aber mach dir keine Sorgen, dass wird sich ändern. ☺ Sobald du dich der Gittertür näherst, ist es vorbei mit der Friedfertigkeit und du wirst angegriffen.
Die Wächter hier hinten sind „ein wenig“ stärker, als ihre Kollegen im vorderen Teil der Gruft. Und, wie in solchen Fällen kaum anders zu erwarten, stehen die stärksten Knochengestelle hinten. Unter anderem auch ein ziemlich fieser Bogenschütze und ein Kleriker. Egal – was hier drin bei drei nicht auf den Bäumen ist, wird niedergemacht.
Ach ja – eh ich’s vergesse – lass dich von der Bitte des Lordsiegelbewahrers, hier unten nicht alles kurz und klein zu hauen, nicht beirren. Flächendeckende Zauber können Wunder wirken, wenn die Gegner so dicht aufeinander stehen. Keine Sorge, die Gruft stürzt schon nicht ein. ☺
Sobald der letzte dieser untoten Bande endlich dorthin geschickt ist, wo er hin gehört – zur Hölle nämlich -, wird sich die Frauenstimme wieder melden. Du bist nun nicht mehr der Feind, sondern der liebe, gute Retter. Dass man manchen Leuten auch immer erst eins überbraten muss, bis sie verstehen, wie gut man es doch eigentlich mit ihnen meint. Also, nein wirklich!
Du stehst dem Stadtgründer von Althaven, Lord Coeus Seltana und seiner Gattin Lady Adelgunde gegenüber. Naja – nicht so wirklich. An sich sind die beiden nur noch ein Schatten ihrer selbst, sozusagen. Auf jeden Fall wurde ihre ewige Ruhe empfindlich gestört und deswegen haben die Zwei auch ein wenig überreagiert. Sie erzählen und zeigen dir, was passiert ist. Du kannst dich eine kurze Weile zurücklehnen und eine weitere Cutscene geniessen. Nur die Ruhe, ja. Die Szene ist wirklich kurz. Und danach weisst du etwas mehr darüber, was sich in der Gruft zugetragen hat.
Die stadtbekannte Diebin, DarkCat, die Schattenkatze, hat sich wohl etwas in der Tür geirrt und ist versehentlich in der Adelsgruft gelandet. Seit diesem Besuch, ist ein „heiliges Artefakt“ aus der Gruft verschwunden, „Der Stein des ersten Siegels“. Und so heisst auch die Quest, die hier ihren Anfang nimmt.
Die beiden hochwohlgeborenen Geister glauben, dass diese DarkCat sich den Stein unter den Nagel gerissen hat. Obwohl – nun ja – so richtig sicher scheinen sie sich auch nicht zu sein. Die Schattenkatze war zwar in der Gruft, ist aber dem Torbogen, in dessen Stirnstein der Siegelstein eingelassen war, nur

insofern nahe gekommen, dass sie drunter durch marschiert ist. Wie es mit dieser Quest weitergeht, liest du gleich im Anschluss an diesen Eintrag weiter unten.
Jetzt weisst du also, was in der Adelsgruft los ist und solltest dem Lordsiegelbewahrer baldmöglichst Bericht erstatten. Dein nächster Weg führt dich zurück in die Burg. Rede dort mit Haarnoulf und quetsche ihn ein wenig über diese DarkCat aus. Du erfährst von ihm auch noch ein wenig mehr über die Bedeutung des Siegelsteins für die Stadt Althaven und die ursprüngliche Bestimmung seines Amtes als Lordsiegelbewahrer.
Wie du DarkCat finden kannst und wie du dann an den verschwundenen Siegelstein kommst, liest du bitte gleich hier unten dran in der Beschreibung der Quest „Der Stein des ersten Siegels".
Sobald du den Stein hast, solltest du ihn zurück in die Gruft bringen. Natürlich kannst du auch vorher noch beim Lordsiegelbewahrer vorbei und ihm den Stein zeigen. Der schickt dich damit aber auch in die Gruft. Erst wenn der Stein wieder an seinem angestammten Platz im Torbogen der alten Gruft des Stadtgründerpaares verankert ist und die beiden geplagten Geister in ewiger Ruhe schlafen, kannst du bei Haarnoulf von Beckenstein den Abschluss der Quest vermelden und deine Belohnung einstreichen. Auftrag abgehakt.

Der Stein des ersten Siegels

Wie du zu diesem Auftrag kommst, kannst du gleich hier oben dran bei der Quest „Das Problem des Lordsiegelbewahrers" nachlesen. Du musst für die Quest „Das Problem des Lordsiegelbewahrers" in die Adelsgruft. Und dort triffst du auf Lord und Lady Seltana, die dir den Auftrag erteilen besagten Siegelstein wiederzubeschaffen, den eine gewisse DarkCat entwendet haben soll. Ob diese DarkCat den Stein wirklich geklaut hat, ist allerdings alles andere als sicher. Um zu klären, ob sie den Stein hat oder nicht, kommst du wohl nicht darum herum mit DarkCat selbst zu reden. Und zu diesem Behufe musst du sie natürlich erst einmal finden.
Ich nehme an, du bevorzugst die schnelle Variante, oder? Dacht' ich's mir doch. ☺ Dann beschränke ich mich hier darauf kurz zusammenzufassen, was du an Erkenntnissen gewinnen könntest, wenn du deine Ermittlungen in grossem Stil durchführen würdest und dabei jeden, der dir über den Weg läuft mit deinen Fragen nach DarkCat in den Wahnsinn triebest. ☺
Das Bild das sich von dieser DarkCat abzeichnet, könnte kaum widersprüchlicher sein. Frage die wohlsituierten Bürger Althavens und ein paar Geschäftsleute, oder die Wachen und du wirst DarkCat für eine rücksichtslose Kriminelle halten, die, zu allem Unglück, auch noch schlau genug ist, sich nicht erwischen zu lassen.
Bei den Bewohnern des Hafenviertels, den Bedienungen im alten Matrosen, den Marktschreiern und Dockarbeitern hingegen, gilt sie als eine Art weiblicher Robin Hood. Sie nimmt den Reichen und gibt den Armen.
Einige der Hafenbewohner – z.B. die Händler auf dem Markt – haben wohl noch am ehesten eine einigermassen zutreffende Vorstellung, wie diese DarkCat ist. Sie glauben nicht unbedingt daran, dass sie absolut uneigennützig handelt und unterstellen ihr, dass sie durchaus einen, nicht zu unterschätzenden, Teil der Beute für sich behält. Manche glauben auch, dass sie neben ihrem Leben als Diebin ein ganz normales Leben als brave Bürgerin führt. Einer unterstellt sogar, dass sie sich schon selber beklaut hat, um nicht versehentlich doch einmal in den Verdacht zu geraten eine Diebin zu sein.
So, aber nun genug der Charakteranalyse. Du willst schliesslich mit DarkCat reden und dazu musst du sie finden. Also – wie geht das am schnellsten?
Nachdem du aus der Adelsgruft zurück beim Lordsiegelbewahrer angekommen bist, rede mit ihm über DarkCat. Er weiss zwar nicht allzu viel zu berichten, gibt dir aber einen Hinweis auf den Hafen und sagt dir, dass du auf jeden Fall die Stadtwache und Geronimus den Wachhauptmann zu DarkCat befragen solltest. Machen wir es endlich wirklich kurz. Du musst mit folgenden Leuten über DarkCat sprechen:

1. Mit einer der Stadtwachen (nicht mit einer Adelswache. Die schickt dich auch bloss zu jemand von der Stadtwache).
2. Mit Geronimus dem Wachhauptmann.
3. Mit mindestens zwei der Händler im Hafen (am einfachsten auf dem freien Markt zu bewerkstelligen)
4. Mit wenigstens drei Hafenbewohnern (achte auf die Bezeichnung beim Namen des jeweiligen NPC's).

Die Reihenfolge in der du diese Gespräche führst, ist egal. Aber wenn du sie nacheinander wie oben aufgezählt „abarbeitest“, dürfte es am einfachsten sein. Sobald du alle Gespräche hinter dir hast, sprichst du nochmal einen Hafenbewohner auf DarkCat an. Entgegen der Reaktion bei den vorhergehenden Gesprächen mit den Bewohnern des Hafens, wirst du jetzt nicht mehr „abgeputzt“, sondern erhältst eine Nachricht von DarkCat.
Du sollst aufhören nach ihr zu suchen. Im Gegenzug will sie dich treffen. Wann und wo das Treffen stattfinden wird, will sie bestimmen. Und sie wird einen Ort wählen, wo es ruhig ist und nicht so viele Leute und – vor allem – Stadtwachen herumspazieren. Wo das Treffen stattfinden könnte, erfährst du ganz am Schluss auch noch.
Wenn du das Haus an der Mohle nicht gekauft hast, bezieht sich der Tipp, den du von dem Hafenbewohner bekommst, nur auf die Seenymphe. Andernfalls kommt zu dem Hinweis auf die Seenymphe noch der Hinweis auf dein Haus dazu.
Wenn du das nächste Mal die Kajüte der Seenymphe oder dein Haus betrittst, wird DarkCat dich dort erwarten. Vielleicht musst du erst ein paar Schritte in die Kajüte der Seenymphe, oder den Wohnraum deines Hauses machen, bevor sie erscheint, aber sie wird kommen, keine Sorge.
Im Verlauf des darauf folgenden Gesprächs versichert dir DarkCat recht glaubhaft, dass sie mit dem Diebstahl des Siegelsteins nichts zu tun hat. Und dann kommt ihr, aufgrund einer Äusserung von dir, oder vielleicht auch von sich selber, eine Idee. Das führt dazu, dass sie sich ziemlich eilig auf den Weg macht. Nicht ohne dich vorher noch zu sich nachhause eingeladen zu haben.
Du sollst sie dort so schnell wie möglich aufsuchen. Du hast natürlich keine Ahnung, wo DarkCat wohnt, aber du bekommst einen Hinweis. Und auf der Gebietskarte von Althaven taucht eine neue Kartenmarkierung auf. DarkCat wohnt in einem Haus gleich hinter dem Tempel.
Geh in das Haus und suche nach ihr. Du wirst nicht lange suchen müssen. Egal, ob du das Haus durch den Vorder- oder Hintereingang betrittst, sobald du dich in Richtung des grossen Esstischs bewegst, startet eine Cutscene.
DarkCat befindet sich mitten in einer ziemlich heftigen Auseinandersetzung mit zwei steckbrieflich gesuchten Verbrechern. Silk, der schwarze Elf ist einer davon. Und der andere, etwas Besonnenere, ist Gradus, der Schinder der Reime.
Machen wir es kurz. Die beiden haben DarkCat reingeritten. Silk hat den Siegelstein geklaut und Gradus hat DarkCat mit einer falschen Schatzkarte in die Irre und in die Adelsgruft geführt. Der Streit zwischen den dreien eskaliert und am Schluss bringt Silk DarkCat und Gradus um. Er flüchtet durch eine offene Tür in den Keller und verschwindet. Deine Versuche DarkCat und Gradus zu retten sind zum Scheitern verurteilt. Du kannst sie nicht retten. DarkCat kann dir noch ihren Schlüssel für die Kanalisation geben und dir erlauben, dich an den Schätzen in ihrem Haus schadlos zu halten. Tu dir keinen Zwang an und räume in aller Ruhe alles aus, was sich in DarkCats Haus ausräumen lässt. Im Haus - vergiss den Keller und das Schlafzimmer im Obergeschoss nicht - sind in verschiedenen Truhen und Schränken und auf Waffen- und Rüstungsständern alle Gegenstände die zu „DarkCats Set“ gehören zu finden. Dieses Set ist nur etwas für Schurken, sorry.
Ausserdem kannst du etwas mehr Informationen über die Hintergründe für DarkCats Karriere als weiblicher Robin Hood erhalten, wenn du im Schlafzimmer im Obergeschoss ihr Tagebuch liest.
Alles ausgeräumt und eingepackt? Dann ist jetzt wohl ein Ausflug in die Kanalisation angesagt. Da ist noch eine Rechnung offen und ausserdem auch noch eine Belohnung – und vor allen Dingen – ein Siegelstein zu holen.
Wenn du magst kannst du gleich in DarkCats Keller durch einen offenen Kanaleingang in die Kanalisation einsteigen. Ein paar Kleinigkeiten sind dort auf jeden Fall zu holen. Auch wenn sich dieser Abschnitt der Kanalisation erst einmal, als Sackgasse erweist. Dort unten auch alles ausgeräumt? Na dann, wieder raus und durch DarkCats Haus nach draussen.
Bevor du jetzt endgültig in den Kanälen unter Althaven verschwindest, noch ein Hinweis. In den Kanälen kannst du dir alle möglichen Krankheiten zuziehen und dich auch bei infizierten Ratten anstecken, gegen die du kämpfst. Natürlich kann es auch einen deiner Gefährten treffen. Wenn also nicht deine ganze Gruppe immun gegen Krankheiten ist, solltest du in Erwägung ziehen einige Krankheitsheiltränke einzupacken.
Ich werde mich in dieser Beschreibung immer mal wieder auf die Karte der Kanalisation im „Anhang Gebietskarten“ beziehen, um es dir einfacher zu machen bestimmte Orte zu identifizieren. Aber jetzt kann es wirklich losgehen.

Benutze einen der beiden derzeit verwendbaren Kanaleingänge (in Althaven neben dem kleinen Hang, der zum versperrten Gartentor des alten Hauses im Nordosten hoch führt, oder im Hafen neben dem Eingang zum Geschäft von Harin, dem Bogenmacher), um in die Kanalisation zu gelangen.
Wenn du bisher noch nicht in der Kanalisation warst, würde ich den Eingang in Althaven empfehlen. Die Tür in den inneren Bereich der Kanalisation liegt zwar näher bei dem Kanaleingang im Hafen, aber bevor du sie öffnest, solltest du erst einmal den Bereich entlang des grossen Kanals im Westen der Kanalisation „säubern". Sonst fallen dir die Schmuggler und Ratten, die sich dort aufhalten, womöglich in den Rücken, wenn du es im inneren Bereich der Kanalisation am wenigsten brauchen kannst. Und wenn du die Kanalisation im Norden durch den Eingang in Althaven betrittst, liegen diese Gegner sozusagen auf dem Weg entlang des grossen Kanals in den südlichen Teil der Kanalisation. Und? Sauber gemacht? Dann kann es ja weitergehen.
Öffne die Tür bei (E) auf der Karte der Kanalisation und geh tiefer in die Kanäle. Als erstes läufst du beim Betreten des inneren Bereichs in eine Horde Kanalratten hinein. Niedermachen diese Plagegeister. Und weiter geht's. Du stösst auf eine Querverbindung, die links und rechts an einem Gittertor endet. Das linke Gittertor bei (C) auf der Karte der Kanalisation kann nur mit dem Bodenhebel bei (c) geöffnet werden. Da geht es also momentan nicht weiter. Also wende dich nach rechts und öffne die Gittertür dort. Du triffst spätesten, wenn du dem Gang ein wenig nach Norden folgst auf die ersten menschlichen Gegner. In dem Raum rechts hält sich eine grössere Abteilung der Schmugglerbande mit einem Anführer auf. Einen Magier haben die Jungs auch noch dabei. Niedermachen diese kriminellen Düstermänner. Aufgeräumt mit diesem Pack? Saubere Arbeit.
Schau dich ein wenig in dem Raum um und sammle die Beute ein. An der, auf der Karte der Kanalisation mit (X) gekennzeichneten Stelle, findest du die Barren, die du in der Quest „Verschwundene Metallbarren" für Karios, de Leutnant der Zunftwachen in der Schmiedezunft suchen sollst. Pack zwei Musterbarren ein. Und im hinteren Bereich, in der Nähe des Bodenhebels bei (a) auf der Karte der Kanalisation steht die Schatzkiste der Schmugglerbande. Der Bodenhebel öffnet übrigens die verschlossene Gittertür bei (A) auf der Karte der Kanalisation. Benutz den Bodenhebel und öffne damit die Gittertür. Hinter der Tür warten ein paar Kanalratten. Die sollten dir kaum Probleme machen, oder? Eben.
Falls du gerne Geheimtüren suchst – es hat in der Kanalisation einige davon. Um genau zu sein insgesamt fünf. Und eine davon ist hier gleich links. In dem Raum dahinter findest du allerdings höchstens durchschnittliche Schätze. Also wieder raus und geradeaus nach Osten zu der Gittertür rechts von der Tür, durch die du gerade gekommen bist.
Etwas weiter hinten – schon wieder dieses Schmugglergesindel. Diesmal haben sie sogar noch eine Riesenspinne dabei. Auf Ideen kommen die Leute! Tz, Tz, Tz. Schalte dieses Gesocks aus. Beute machen und plündern nicht vergessen. Im Nest der Spinne steht die Schatztruhe der Bande von Halsabschneidern. Und der Anführer der Gruppe hat in seinem Gepäck eine Schriftrolle namens „Morgenwind", die du zur Erfüllung der Quest „Die Schriftrollen der Alten" benötigst.
Geh durch die Gittertür weiter nach Norden. Du kommst in einen bereits erneuerten Teil Der Kanalisation. Die mit (2) auf der Karte der Kanalisation gekennzeichnete Tür führt nach oben zu einem bisher nicht benutzbaren Eingang in die Kanalisation in Althaven. Er liegt etwas versteckt am linken Ende der Häuserzeile, die direkt an die Burgmauern gebaut ist.
Und in dem grossen Raum, in den der Gang, den du gerade entlang gegangen bist, mündet, haben sich Aaskriecher niedergelassen. Kein Problem für jemanden wie dich. Schau dich ein bisschen um hier drin. Viel zu holen ist allerdings nicht. In der nordöstlichen Ecke wartet bei (G) auf der Karte der Kanalisation eine weitere Geheimtür darauf, von dir entdeckt zu werden. Im Raum dahinter sind ein paar Ratten und durchschnittliche Schätze.
Bei (b) auf der Karte der Kanalisation sind sechs Bodenhebel, mit denen kannst du die Gittertür bei (B) öffnen. Wie das funktioniert und was es eigentlich mit diesen Bodenhebeln auf sich hat, steht ausführlich erklärt bei den „Rätsellösungen" im Punkt „Die sechs Hebel in der Kanalisation". Um die Sache ein wenig abzukürzen – benutze einfach den dritten Hebel von links und die Gittertür geht auf.
Sobald du durch die Tür gehst fallen mehr oder weniger aus allen Richtungen Ratten über dich her. So langsam wird's fast schon langweilig, was? Aber so ist es halt in einer Kanalisation. Wenn eine Kreatur dort unten im Überfluss vorhanden ist, dann ist das die „gemeine Kanalratte". ☺ Ratten beseitigt? Na also.
Bevor du dich jetzt nach links wendest und dem Weg durch die Kanalisation weiter folgst, solltest du einen Blick in den Raum, der am Ende des kurzen Gangs nach rechts liegt, werfen. Bei (Y) auf der Karte

der Kanalisation findest du nicht nur einen letzten Aaskriecher, sondern auch die Leiche von Yuffi, dem Kanalwärter. Du solltest ihn im Auftrag seiner Frau Elianna in den Kanälen suchen (Quest: „Ein Kanalwärter wird vermisst“). Ausserdem steht dort hinten auf der Karte der Kanalisation ein weiteres Mal der Grossbuchstabe (G), was darauf hindeutet, dass es eine Geheimtür zu entdecken gibt. Der Raum dahinter enthält ausser durchschnittlichen Schätzen, aber nichts weiter. Damit ist hier drin alles erledigt und gefunden, was zu erledigen und zu finden war.
Geh den Weg wieder zurück und weiter nach Süden bis du am Ende des Gangs zu einer Gittertür kommst die nach rechts führt. Hinter dieser Tür gerätst du zum ersten Mal in Kontakt mit den Handlangern, die Silk zu seiner Unterstützung angeworben hat. Folge dem gewundenen Gang bis ans Ende und mach alles nieder, was sich nicht freiwillig in dein Schwert stürzt. ☺
Dann wendest du dich zunächst nach rechts und öffnest die Gittertür in den kleinen elliptischen Raum dahinter. Du findest dort drin bei (K) auf der Karte der Kanalisation ein seltsames Nest und einen Haufen abgenagter Knochen. Ausserdem liegt dort noch ein Stück Rattenfleisch herum, das du benutzen kannst. Wenn du keinen gesteigerten Wert auf die Begegnung mit zwei Kuoa Toas legst, lass das Rattenfleisch in Ruhe und sieh dich noch etwas hier drin um. Hinten rechts an der Wand wartet eine weitere Geheimtür. Natürlich wieder mit einem (G) auf der Karte der Kanalisation gekennzeichnet. Und wieder findet sich in dem Raum hinter der Geheimtür nur durchschnittliche Beute.
Du willst jetzt wissen, was ein Kuoa Toa ist? Benutze einfach das Rattenfleisch. Die Viecher mögen es absolut nicht, wenn man sich an ihrem Essen vergreift und tauchen aus dem Wasser auf, um über dich herzufallen. Sorg dafür, dass diese Amphibien keine Zeit mehr haben sich zur Flucht zu wenden. Wenn die zwei tot in der schlammigen Brühe liegen, hast du auch viel mehr Zeit, sie dir anzuschauen. Du wolltest doch wissen was ein Kuoa Toa ist und wie er aussieht, oder etwa nicht? ☺
So langsam näherst du dich dem Ende deiner kleinen Rundreise durch die Kanalisation Althavens. Verlass den Raum der Kuoa Toas und geh gerade aus durch die Gittertür nach Süden. Du hast Silks Versteck in der Kanalisation erreicht und das finden die Jungs und Mädels dort absolut nicht witzig. Die ganze Bande fällt über dich her. Nach allem, was du bis jetzt schon in Althaven erlebt hast, ist das nicht einer der wirklich schweren Kämpfe. Du solltest, ohne schlimmere Blessuren, damit fertig werden können. Natürlich hat auch Silk seine Zauberwirker dabei. Zwei Magier und ein Kleriker werden dich mit Zaubern eindecken. Und zwei Bogenschützen sind auch noch unterwegs. Allerdings sind sie nicht ganz aus dem Holz geschnitzt, das dir wirklich Probleme machen könnte. Schalte – wie gewohnt – zunächst die Zauberer und Fernkämpfer aus. Der Rest sollte dann keine grossen Schwierigkeiten mehr machen. Höchstens Silk mit seinen vergifteten Klingen, vielleicht. Aber da sollten ein paar Giftheilungstränke an sich ausreichen, um den Schaden in Grenzen zu halten. Erledigt? Gut gemacht!
Und jetzt ist erst einmal der Jäger und Sammler in dir gefordert. Beute machen und einsammeln der Überreste ist angesagt. Bei Silks Leiche findest du, neben seiner Ausrüstung, den gesuchten Siegelstein und einen Brief, der aufklärt, wer ihm den Auftrag zum Diebstahl gegeben hat. Und natürlich solltest Du nicht vergessen seinen Kopf mitzunehmen. Den brauchst du, um bei Geronimus die auf dem Steckbrief ausgeschriebene Belohnung von 10.000 Goldmünzen abzuholen und die Quest „Silk, der schwarze Elf“ abzuschliessen.
Ausserdem befindet sich in der Truhe, die neben den Kisten und Fässern in der Mitte bei der Säule steht, noch ein weiteres Stück einer gewissen Karte, die du bald einmal vollständig beisammen haben solltest. Irgendwann steht dann auch mal bei den „Rätsellösungen“ unter dem Punkt „Die zerrissene Landkarte“ was genau es mit dieser Landkarte auf sich hat. Nur noch ein wenig Geduld, bis das dritte Kapitel soweit ist. ☺
Hinter einer verschlossenen Gittertür - Vorsicht Falle – finden sich Silks Schatztruhen. Pack ruhig alles ein. Ich könnte wetten, dass Silk das Zeug nicht mehr braucht. ☺
Bei (3) auf der Karte der Kanalisation geht eine Treppe nach oben. Sie bringt dich in den kleinen Höhlengang, der zum Weinkeller der Fröhlichen Meerjungfrau führt (Quest: „Verschwundene Vorräte“). Und eine letzte Geheimtür ist noch zu entdecken. Für einmal nicht mit einem (G) gekennzeichnet, sondern mit der Zahl (5). Sie führt in den Teil der Kanäle, den du vorher durch den Keller von DarkCats Haus betreten hast. Damit ist in Silks Versteck alles erledigt und entdeckt und du kannst die letzten paar Meter der Kanalisation erkunden.
Folge einfach dem Verlauf des Ganges weiter. Er wird dich zu der Gittertür bei (C) auf der Karte der Kanalisation zurück führen, die du zu Beginn deines „Ausflugs“ nicht öffnen konntest, weil der Bodenhebel bei (c) für dich unerreichbar war. Jetzt ist der Hebel zugänglich und du kannst die Gittertür öffnen. Tu das zur Sicherheit auf jeden Fall. Auf dem Weg zu der Tür kommst du noch an einer Leiter

(mit (2) auf der Karte der Kanalisation gekennzeichnet) vorbei. Sie führt zu einem Kanaleingang im Hafenviertel, der jetzt auch benutzbar ist. Er befindet sich links neben dem Vordereingang zum Alten Matrosen. Es könnten auch noch ein paar Ratten herumirren, die dir über den Weg laufen. Aber die dürften dir höchstens ein leichtes Gähnen ins Gesicht zaubern, wenn du sie im vorbeilaufen zu Klump haust.
Da du jetzt hier unten alles erledigt hast und zur Meldung deiner Erfolge zunächst einmal nach Althaven und dort zur Stadtwache (Silks Kopf) bzw. auf die Burg oder in die Adelsgruft (Siegelstein) musst, würde ich vorschlagen, du ignorierst alle Ausgänge, die ins Hafenviertel führen und kehrst um. Benutze die Geheimtür von Silks Versteck aus in die Kanäle, die zu DarkCats Haus führen. Das ist eindeutig der schnellste Weg - nur zwei Gebietsübergänge und du bist in Althaven.
Tja – das war's jetzt auch fast schon mit dieser Quest. Um sie abzuschliessen musst du den Siegelstein noch zurück in die Adelsgruft bringen und ihn bei Lord und Lady Seltana abliefern. Lass dich von den beiden belohnen und bewundere beim Verlassen der Gruft auch gebührend, wie der Siegelstein im Stirnstein des Torbogens glitzert. Es hat mich schliesslich etliches an Nerven gekostet, bis das Glitzern dort war, wo es hingehört. ☺
Damit auch alles seine Richtigkeit hat, solltest du jetzt noch auf der Burg beim Lordsiegelbewahrer vorbeigehen und auch ihm mitteilen, dass der Stein wieder dort ist, wo er hingehört. Sieh oben bei der Quest „Das Problem des Lordsiegelbewahrers".
Ach herrjeh – fast hätt ich's vergessen. Du schleppst ja auch noch Silks Kopf mit dir herum. Denk dran, dass Geronimus noch eine Belohnung zu verteilen hat und schliesse auch die Quest „Silk, der schwarze Elf" endgültig ab, indem du Geronimus den Kopf ablieferst.
Jetzt ist noch die kleine Nebenquest um das Verschwinden von Yuffi, dem Kanalwärter, die du ja bereits gelöst hast abzuhandeln. Dann wollen wir das doch auch gleich mal tun, nicht wahr? ☺

Ein Kanalwärter wird vermisst

Du erhältst diesen Auftrag von Elianna, einer Dienstmagd beim Adelsrat, sobald du die Quest „Das Problem des Lordsiegelbewahrers" angenommen hast und nach Beendigung des Gesprächs mit Haarnoulf von Beckenstein die Burg verlassen willst. Elianna spricht dich an und bittet um deine Hilfe. Ihr Mann der Kanalwärter Yuffi, ist seit einigen Tagen verschwunden. Er war in der Kanalisation unterwegs und wollte nur kurz nach seinem Gehilfen sehen. Seither ist er nicht mehr nachhause gekommen.
Du musst diese Quest nicht unbedingt gleich annehmen. Das geht auch später noch. Du musst dazu nur noch einmal mit Elianna reden. Und selbst wenn du die Quest nicht annimmst, kannst du sie noch abschliessen. Voraussetzung ist nur, dass du Yuffis Leiche in den Kanälen findest und bei deinem nächsten Besuch auf der Burg Elianna ansprichst und ihr davon berichtest.
Aber gehen wir einmal davon aus, dass du dich bereit erklärt hast, Elianna zu helfen. Falls du dich bei diesem Gespräch etwas „rüpelhaft" benimmst und zum Schluss auch noch die Frage in den Raum stellst, was bei der Geschichte für dich herausspringen könnte, kriegst du von Elianna sogar einen Ring, bevor du überhaupt angefangen hast zu suchen. Für einmal lohnt es sich also, nicht ganz so lieb und nett zu sein, wie du das sonst ganz sicher immer bist, oder? ☺
Wie du diese Quest erledigen kannst, hast du vielleicht schon oben bei der Quest „Der Stein des ersten Siegels" mitbekommen. Yuffi ist tot und seine Leiche liegt in der Kanalisation. Wo genau entnimmst du am besten der Karte der Kanalisation unter „Anhang Gebietskarten". Yuffis Leiche liegt an der mit (Y) gekennzeichneten Stelle.
Um den Auftrag abzuschliessen, gehst du zurück auf die Burg und berichtest Elianna von deinem traurigen Fund. Sie bricht in Tränen aus und verlässt „die Bühne". Leider ohne die eine Belohnung zu geben. Aber wenigstens wird der Auftrag im Tagebuch unter erledigt eingetragen. Sorry, aber für einmal sind es hier die lieben und netten, die leer ausgehen.

Althaven weitere Nebenquests

Eine Schiffseignerin in Nöten

Diese Quest aktiviert sich praktisch von allein. Das einzige, was du tun musst, ist, die Hafenmeisterei zu betreten. Und das tust du ganz zu Beginn gezwungenermassen sowieso. Du kommst am Anfang nämlich

nur durch die Hafenmeisterei nach Althaven rein. Sobald du die Hafenmeisterei betrittst und auf den Hafenmeister zugehst, startet eine Cutscene und die Quest landet in deinem Tagebuch.
Wann und ob überhaupt du diesen Auftrag ausführst, liegt in deinem eigenen Ermessen. Geh einfach irgendwann, wenn du im Hafen bist an die Pier, wo die Sonnenklipper vor Anker liegt und rede mit Milena, die auf der Sonnenklipper auf dich wartet. Sie wird dir ihr Problem noch einmal kurz schildern und dich dann unter Deck schicken. Bevor du runter gehst, nimm zunächst einmal die Tür links von Milena. Du landest im verlassenen Mannschaftsquartier und stellst fest, dass keiner da ist. Und es sieht danach aus, als wären die Mannschaften der Sonnenklipper mehr als überstürzt aufgebrochen. Am Boden der ziemlich unordentlichen Kajüte liegen ein paar Goldstücke, aber sonst ist hier drin nichts zu finden.
Alsdann – raus hier und durch die gegenüberliegende Tür in die Kapitänskajüte rein. Dort liegt der erste ermordete Seemann am Boden. Untersuche die Leiche und pack ein was dir nützlich erscheint. Gegenüber der Tür, durch die gerade hereingekommen bist, ist eine weitere Tür. Die Tür ist abgeschlossen und führt in Milenas Kajüte. Dort drin ist nicht viel zu holen. Ein paar Kleinigkeiten in einem Schreibtisch und einen Eindruck, wie es sich als Schiffseignerin so lebt.
So langsam sollte dich auch der erste der Gegner entdeckt haben und angreifen. Erledige das schwebende Leintuch und setze deine Untersuchung der Kapitänskajüte fort. Im Schreibtisch des Kapitäns sind die Ladepapiere, die du für Milena beschaffen sollst leider nicht drin. Irgend so ein „Hirni“ hat sie wohl da heraus genommen. Na dann such weiter. Im „Schlafzimmer“ der Kapitänskajüte stehen noch ein Schrank und die Seekiste des Kapitäns. Aber auch dort sind die Ladepapiere nicht drin.
Alsdann – runter ins Mitteldeck. Benutze die Luke am Boden vor dem Bett des Kapitäns. Auf dem Mitteldeck liegen noch ein paar weitere ermordete Seeleute herum. Selbstverständlich sind auch die dazugehörenden untoten Wesen nicht weit. Um bei der Terminologie der Auftraggeberin zu bleiben… Mach die Knochenhaufen und Leintücher nieder. Und weiter geht die Suche. Aber leider, leider… auch auf dem Mitteldeck ist nirgends auch nur eine Spur der Ladepapiere zu finden. Ein paar Esswaren und persönliche Gegenstände der ermordeten Seeleute und unter dem abgenommenen Deckel einer Kiste weiter vorne in Richtung Bug auch noch eine Steinplatte, von der du einen der Kohleabdrucke nehmen kannst, die du zur Erledigung der Quest „Der Poet ohne Worte“ benötigst. Natürlich nur, wenn du diese Quest schon angenommen hast. Andernfalls hast du weder Pergament noch Kohle, um einen Abdruck zu machen. Du findest diese dämliche Steinplatte nicht? Schau mal im „Anhang Gebietskarten“ unter „Die Decks der Sonnenklipper“ nach. Dort ist die Stelle markiert.
Jetzt hast du zwar einen schönen Kohlepapierabdruck von einer Steinplatte, aber immer noch keine Ladepapiere. Nun ja – so ein Schiff hat ja viele Decks. Zumindest eines ist noch übrig auf dem du noch nicht warst. Und das ist das Unterdeck.
Aber von was für einem Geh nach vorne zum Bug und dort ist auf der Steuerbordseite ein kleiner Raum mit Fässern und einer Luke am Boden. Benutze die Luke und du stehst im Unterdeck ganz vorne im Bug. Ein paar tote Seeleute und ein paar untote Knochenhaufen und Leintücher später, stehst du kurz vor dem Heck vor dem letzten der ermordeten Seemänner. Es ist der erste Offizier der Sonnenklipper. Und der hat sie doch tatsächlich in der Tasche, diese Ladepapiere. So ein Zufall! ☺ Pack ein was du sonst noch mitnehmen willst, aber vergiss die Ladepapiere nicht.
Und jetzt geht’s zurück nach oben zu Milena. Drück ihr die Papiere in die Hand und du kriegst ausser ihrem warmen Dank auch noch einen magischen Säbel. Den hat Silmariel für den Fluch gemacht. Auch die Geschichte des Säbels ist von ihm. Danke Sil!
Sobald das Gespräch beendet ist, macht sich Milena mit fliegenden Röcken auf um einem gewissen städtischen Beamten in der Hafenmeisterei den Marsch zu blasen. In der Haut dieses Kerls möchtest du garantiert nicht stecken, wenn sie ihm die Ladepapiere um die Ohren haut, dass ihm Hören und Sehen vergeht. ☺

Verschwundene Vorräte

Ein Auftrag der so einfach ist, dass ich mich fast schon schäme ihn eingebaut zu haben. Aber wo er nun schon mal drin ist und du wahrscheinlich, wenn du vom Hafenmeister endlich in die Stadt gelassen wirst, als Erstes in die nächste Kneipe marschierst, um deinen Ärger über diesen gierigen Dreckskerl in Bier zu ertränken, wird er gleich zu Anfang der Nebenquests abgehandelt.
Du bekommst den Auftrag von Mundger dem Wirt der Fröhlichen Meerjungfrau in Althaven. Es ist nicht ganz einfach an den Auftrag heranzukommen, weil Mundger zunächst nicht mit der Sprache herausrückt. Wenn du ihn auf Arbeit ansprichst, verweist er dich zuerst einmal auf die Anschlagtafel der Stadtwache.

Auf deine weiteren Nachfragen, ob er nicht doch vielleicht irgendeine Beschäftigung für dich hätte, wiegelt er zunächst ebenfalls ab. Wenn du jetzt nicht weiter bohrst, ist der Auftrag Geschichte und du kriegst ihn nie.
Nur wenn du an diesem Punkt des Gesprächs nochmal nachhakst und ihn fragst, ob er denn wirklich nur ein paar Ratten im Keller hätte und sonst nichts, erzählt er dir von den verschwundenen Vorräten.
Und selbst an diesem Punkt, kann es immer noch passieren, dass du den Auftrag nicht bekommst. Du musst, nachdem er mit seiner Schilderung der Vorfälle fertig ist, die richtige Antwort auswählen, damit der Auftrag endlich aktiviert wird. Und das ist die Antwort drei: „Da habt Ihr sicher nicht unrecht. Es müsste schon ein verrückter Zufall... aber man weiss ja nie.“ Nur damit wird der Auftrag erteilt und du erhältst den Eintrag im Tagebuch.
So kompliziert es ist, an den Auftrag zu kommen, so einfach ist es, ihn zu erledigen. Geh in den Weinkeller der Meerjungfrau und aktiviere den Suchen-Modus. Du kannst auch einen deiner Gefährten suchen lassen. Das macht keinen Unterschied.
Hinten links in der Ecke neben den beiden grossen Weinfässern wirst du eine Geheimtür entdecken. Die Tür führt in einen kleinen Höhlengang. Sobald du reingehst landest du unweigerlich in einer Falle. Das Ding kannst du nicht entschärfen, wenn du den Höhlengang vom Keller der Meerjungfrau aus betrittst, sorry.
Geh den Gang entlang bis du am Boden die Leiche eines Schmugglers findest. Pass auf, er liegt in einer Falle, die Silk, der schwarze Elf gestellt hat. Wenn du die Leiche näher untersuchst, findest du in ihrem Inventar neben einer ganzen Menge Getränken und Nahrungsmitteln auch eine „Einkaufsliste“, die der Chef der Schmuggler dem Kerl mitgegeben hat.
Bevor du jetzt zurück zu Mundger gehst, solltest du noch einen kurzen Blick auf die Tür am Ende des Ganges werfen. Sie ist momentan noch abgeschlossen und führt in die Kanalisation. Offenbar haben sich die Schmuggler wohl dort unten eingenistet. Diese Information könnte dir später noch nützlich sein. Du kannst nämlich den Höhlengang auch von der Kanalisation aus finden und betreten.
Das wäre eine weitere Möglichkeit Mundgers Auftrag zu erledigen. Nur für den Fall, dass du die Geheimtür im Weinkeller nicht finden konntest. Aber dazu mehr dort, wo die Quest „Der Stein des ersten Siegels“ abgehandelt wird.
So, aber jetzt zurück zu Mundger oben in der Meerjungfrau. Informiere ihn über deine Entdeckung. Du hast die Möglichkeit ehrlich oder ein bisschen weniger ehrlich zu sein. Ausser einer Verschiebung deiner Reputation um ein paar Punkte in die jeweilige Richtung passiert dabei aber nichts weiter.
Zur Belohnung dafür, dass du die Vorkommnisse aufgeklärt hast, gewährt dir Mundger einen Rabatt auf seine Zimmerpreise. Ab sofort bezahlst du statt 15 Goldmünzen nur noch 10 für ein Zimmer und im Tagebuch wird der Auftrag als erledigt vermerkt.

Brionnas Kräuter

Diese kleine Quest ist nur etwas für Kräutersammler, die etwas von ihrem Handwerk verstehen. Will sagen, du musst mindestens ein Meistersammler sein und mindestens 600 Kräuterpunkte haben. Sonst ist die Quest für dich nicht zu bekommen.
Wie es im zweiten Kapitel mit dem Sammeln von Kräutern aussieht und wie du es vielleicht doch noch schaffen kannst ein Meister zu werden und zu den notwendigen 600 Kräuterpunkten zu kommen, kannst du weiter unten bei den „Speziellen Quests“ nachlesen.
Aber jetzt zu Brionnas Auftrag. Du erhältst den Auftrag wenn du mit Brionna, der alten Marktfrau auf dem Markt von Althaven, sprichst. Du musst sie auf den Destillator ansprechen, der in einer Ecke ihres Marktstandes am Boden steht. Der weitere Verlauf des Gesprächs hängt dann davon ab, wie es bei dir um das Sammeln von Kräutern bestellt ist. Du bekommst, abhängig von deinen Fähigkeiten als Kräutersammler unterschiedliche Antwortmöglichkeiten und wirst auf die notwendigen Voraussetzungen hingewiesen, falls du sie noch nicht erfüllst. In jedem Fall erhältst du von Brionna die Erlaubnis ihren Destillator zu benutzen.
Gehen wir einmal davon aus, dass du etwas von deinem Handwerk verstehst und die Voraussetzungen (Meistersammler und mindestens 600 Kräuterpunkte) erfüllst. In dem Fall wird Brionna dich bitten für sie nach besonderen Kräutern, die in der Gegend von Althaven wachsen zu suchen. Dadurch werden die sechs neuen Kräuter, die es hier gibt freigeschaltet und du kannst sie sammeln.

Es reicht aus, wenn du Brionna eins dieser Kräuter bringst, um den Auftrag zu erfüllen. Am einfachsten kommst du zu einem der neuen Kräuter, wenn du Althaven durch das Stadttor im Westen (nicht das bei der Burg, gell ☺) verlässt. Praktisch genau gegenüber dem Stadttor wächst der Steinmeuchler, ein Pilz.
Einsammeln und zu Brionna zurückbringen ist angesagt.
Du bekommst eine kleine Belohnung (100 Goldmünzen) von Brionna und dein Tagebuch wird aktualisiert. Quest erledigt? Nun ja – an sich schon, aber…
Wenn du Brionna später noch einmal ansprichst, kriegst du nochmal eine Belohnung. Und diesmal ist sie doch ganz ansprechend (1000 Goldmünzen). Vielleicht erinnerst du dich ja – Brionna sagte etwas von „etwas mehr", als du ihr das Kraut gegeben hast. Das ist jetzt dieses „etwas mehr". ☺
Aber jetzt ist dieser Auftrag endgültig abgehakt. Mehr als die 1000 Goldmünzen sind hier nicht vorgesehen, sorry.

Nächtliche Probleme beim Lehensgut

Um an diesen Auftrag zu kommen, musst du zum Lehensgut. Wenn du dort angekommen bist, folgst du einfach dem Weg der über den Gutshof führt. Dabei begegnest du unweigerlich den beiden Vorarbeitern (Munzer und Horgar) des Gutes. Hör ihnen bei ihrem Gespräch zu und lass dich von ihnen zu Fraans Grossklein, dem Gutsverwalter schicken.
Um ihn zu treffen musst du ins Haus des Gutsverwalters. Falls du schon mal dort drin warst, z.B. weil du den Auftrag „Beim Friedhof verschwunden" erledigen wolltest, wartet er bereits dort drin. Falls nicht, musst du mit seiner Haushälterin Mathild reden und sie auf die Probleme, von denen Munzer und Horgar zu berichten wussten, ansprechen.
Sie wird dir sagen, dass der Gutsverwalter irgendwo draussen herumschwirrt, du aber gern auf ihn warten kannst. Keine Sorge, du musst nicht schon wieder überall herumrennen, um ihn zu treffen. Er kommt nämlich gerade in dem Moment hereingeschneit und spricht dich an. Rede auch mit ihm über die Vorfälle und der Auftrag wird endgültig aktiviert.
Jetzt musst du nur noch warten, dass es Nacht wird. Geh nach draussen und raste so oft, bis die Nacht einbricht. Natürlich nur, wenn es nicht schon Nacht ist. ☺
Was du von Munzer und Horgar erfahren hast, sollte dich an sich auf die Idee bringen im Westen des Lehensgutes am Fuss der Felsen dort auf die Suche zu gehen. Es ist nicht ganz einfach die Übeltäter zu finden. Du musst dazu ein wenig in das hügelige Gelände am Fuss der Berge hinein. Das geht nur an zwei Stellen.
Die eine Stelle wird markiert von einer recht grossen Stechpalme. Hinter der Stechpalme führt eine relativ breite grüne Senke zwischen den nicht begehbaren felsigen Teilen der Hügel nach oben. Geh dort rauf und dir werden zwei Werwölfe entgegenkommen und dich angreifen. Mach sie nieder. Du hast die „Viehdiebe" erwischt.
Die zweite Stelle ist in der südwestlichen Ecke des Lehensgutes. Geh von den Werwölfen aus wieder zurück nach unten und wende dich nach rechts. Am Fuss des Felsenhangs entlang kommst du vorbei an niedrigem Unterholz zu einer weiteren begehbaren Stelle, die dich nach oben führt.
Sobald du dich nach oben wendest, findet entweder Idal eine Spur am Boden, oder – wenn du Idal nicht in der Gruppe hast – taucht die Hüterin der Tiere auf. Der Rest ist dann einfach. Du musst nur noch die Cutscene über dich ergehen lassen, die dadurch startet, um zu erfahren, wer für die verwüsteten Felder die Verantwortung trägt.
Es ist eine führende Bache mit ihren Frischlingen. Wie die Cutscene dann weiter abläuft, hängt einmal davon ab, ob du Idal in der Gruppe hast, oder nicht. Zum anderen aber auch davon, ob du die Quest „Einfach nur ein Wald?" schon hinter dir hast. Ausserdem erhältst du, je nachdem wie weise oder intelligent du bist, mehr oder weniger Zeilen als mögliche Antworten in der Cutscene.
Das Ende der Scene ist allerdings immer gut und die Bache und ihre Frischlinge werden das Lehensgut verlassen und sich ihr Futter irgendwo anders suchen. Du kannst diesen Auftrag nicht dadurch abschliessen, dass du die Bache und ihre Frischlinge tötest.
Damit haben die nächtlichen Vorfälle auf dem Lehensgut ein Ende und du kannst zurück zu Fraans Grossklein und ihm Bericht erstatten. Für einmal musst du nicht zu Geronimus, um dir deine Belohnung abzuholen. Du kriegst dein Gold vom Gutsverwalter direkt. Auftrag abgeschlossen.

Das Dilemma des Handelsmeisters

Um an diesen Auftrag zu kommen, musst du bei Tag in das Haus der Gesellschaft zum Purpurhengst im Hafenviertel gehen. Benutze dazu am besten die Tür links neben dem grossen Tor zum Lagerhaus dieser Handelsgesellschaft. Dor wird dich die Wache ansprechen. Die Wache denkt du hast dich verlaufen und willst eigentlich ins Handelskontor.
Damit der Wächter dir den Weg zum Auftraggeber erklärt, musst du mit der ersten Zeile („Ja, ööhm…“) antworten, andernfalls schickt der Wächter dich wieder nach draussen.
Hartgut, so heisst der Handelsmeister, ist zurzeit in der Warenannahme zu finden. Da ist er tagsüber sowieso immer. Wie du zu ihm kommst, erklärt dir wie gesagt die Wache. Durch die Tür der Wachstube weiter nach hinten und dann die letzte Tür auf der linken Seite nehmen. Voila – die Warenannahme und Hartgut, der Handelsmeister. Er scheint ziemlich im Stress zu sein und faselt etwas von Waren, die zu katalogisieren sind und einer Halskette. Rede mit ihm und biete ihm an zu helfen.
Er hat derart viel zu tun, dass er ein Versprechen, das er der Frau des Chefs der Gesellschaft zum Purpurhengst gegeben hat, nicht einhalten kann, ohne seinen Chef, der wohl ein ziemlicher Tyrann zu sein scheint, zu verärgern. Dem Manne kann geholfen werden, oder etwa nicht? Eben, sag ich doch!
Du sollst die Halskette der Chefin wieder beschaffen. Sie hat sie bei einem Besuch der Familiengruft auf dem Friedhof irgendwo in der Gruft verloren.
Sofern du die Halskette schon besitzt, bekommst du anstelle der Antwortmöglichkeit ihm Hilfe anzubieten, die Möglichkeit, ihm zu sagen, dass du bereits im Besitz einer Halskette bist. Vielleicht ist es ja die Richtige. Es ist die richtige Halskette. Gib sie ihm und es herrscht eitel Freude und Sonnenschein. Du bekommst deine Belohnung, einen gar nicht so üblen magischen Ring und die Quest ist erledigt, ehe sie richtig begonnen hat. Ist doch auch mal was, oder?
Klar doch, aber ich hab die Kette ja noch gar nicht. Dann warst du ziemlich sicher noch nicht in der Gruft auf dem Friedhof. Wie sollte ich auch? Schliesslich ist die Gittertür dort abgeschlossen und ich hab keinen Schlüssel.
Tja – das ist ein Problem, nicht wahr? ☺ Du kommst erst in die Gruft rein, wenn du im Rahmen der Quest „Domino, die vermisste Dame der Freude“ den Friedhof nachts aufsuchst. Was du tun musst und was dich sonst noch alles erwartet, wenn du mit diesem Auftrag „im Gepäck“ bei Nacht auf den Friedhof gehst, findest du dort ausführlich beschrieben.
Gehen wir einmal davon aus, dass du diese Quest erfolgreich abgeschlossen hast und die Gruft betreten kannst. In der Gruft steht auf einem Sarkophag ein Blumentopf. Und in diesem Topf findet sich auch die Halskette der lieben Chefin von Hartgut, dem Handelsmeister der Gesellschaft zum Purpurhengst.
Um die Quest endgültig abzuschliessen, bringst du die Halskette zu Hartgut. Tu das bei Tag. Nachts ist Hartgut nicht in der Warenannahme und ausserdem sind dann auch die Türen des Gebäudes abgeschlossen.
Nachdem du Hartgut die Kette gegeben hast, erhältst du den bereits erwähnten magischen Ring als Belohnung und dein Tagebuch wird aktualisiert. Auftrag abgeschlossen.

Die Rollen der Weisheit Belotars

Dieser Auftrag ist etwas für die ganz besonders aufmerksamen und gründlichen Spieler. Die zu beschaffenden Schriftrollen liegen zwar, mit Ausnahme von einer, offen herum, aber – so haben es unsere Tests gezeigt – sie sind ziemlich leicht zu übersehen. Nun gut – so sei es halt. Aber wie kommst du nun an diesen Auftrag heran?
In der Bibliothek von Althaven hält sich tagsüber ein Zwerg namens Nain auf. Er ist Gelehrter und Wissenschaftler und auf der Suche nach den titelgebenden Schriftrollen. Möglicherweise musst du in der Bibliothek ein wenig nach Nain suchen. Er sucht in den Regalen der Bibliothek und manchmal auch im Archiv im Keller nach den Schriftrollen.
Du bist zu faul, um nach Nain zu suchen? Dann solltest du etwas Zeit mitbringen und einfach darauf warten, dass er zu dir kommt. Dazu stellst du dich am besten in der Nähe des offenen Kamins hinter der Theke, an der der Bibliothekar sitzt, hin und wartest auf ihn. Dort kommt Nain immer wieder vorbei, um sich die Hände zu wärmen. Es kann eine Weile dauern (maximal 3 bis vier Minuten), aber Nain folgt immer demselben Muster und kommt deswegen auch immer wieder zurück an den Kamin.

Sprich ihn an, um eine ziemliche harsche Reaktion zu provozieren. Es ist ohne Belang, wie du auf sein unfreundliches Auftreten reagierst, er wird sich bei dir dafür entschuldigen und dir erzählen dass er nach den Rollen des Belotars sucht. Biete ihm deine Hilfe an und der Auftrag wird aktiviert.
Es gibt im zweiten Kapitel insgesamt drei solcher Rollen. Der gute Nain war offenbar nie in der Stadtwache. Dort liegt nämlich die erste Rolle einfach auf dem grossen runden Tisch.
Die zweite liegt im Unterschlupf der Druiden im „befreiten Wald“ auf einem Regalbrett, das an der Säule im Zentrum des Unterschlupfs befestigt ist.
Damit du den Unterschlupf betreten kannst, musst du die Quest „Immer noch Ärger im Druidenwald“ abschliessen und danach noch einmal zurück zum Steinkreis des Druidenzirkels gehen. Erst dann ist der Zugang zu dem kleinen Raum unter dem Baum benutzbar.
An die dritte Rolle kommst du erst heran, wenn du den Auftrag „Das Problem des Lordsiegelbewahrers“ angenommen hast. Sie liegt in einer kleinen Vase auf einem Altar in der letzten Grabkammer auf der linken Seite, wenn du, vom Ausgang aus, dem Gang nach hinten durch die Gittertür folgst. Das ist dir zu ungenau? Dann schau doch bitte im „Anhang Gebietskarten“ unter dem Punkt „Die Adelsgruft“ nach. Die Rolle ist an der mit „3“ gekennzeichneten Stelle zu finden.
Du kannst natürlich mit jeder Rolle, wenn du sie gefunden hast zu Nain in die Bibliothek, um sie abzuliefern. Da der Gute aber, wie oben schon beschrieben innerhalb der Bibliothek ständig „auf Achse“ ist, würde ich empfehlen, du wartest bis du alle drei Rollen hast und gehst dann zu ihm.
Er wird dir die Rollen hocherfreut abnehmen und dich zur Belohnung an seinem schier unerschöpflichen Erfahrungsschatz teilhaben lassen. Für jede Rolle, die du ihm übergibst, werden zwei deiner Attribute jeweils um zwei Punkte steigen. Wenn du ihm alle drei Rollen bringst, steigen also alle sechs Attribute um je zwei Punkte an.
Nachdem er alle drei Rollen hat, zieht Nain sich zurück und widmet sich dem Studium der Rollen. Im zweiten Kapitel wird er dir danach nicht mehr begegnen und der Auftrag ist abgeschlossen.

Verschwundene Metallbarren

Diesen Auftrag bekommst du von Karios dem Leutnant der Zunftwache in der Zunft der Schmiede. Du findest ihn dort in den Wachquartieren. Die sind im hinteren Bereich der Schmiedezunft. Nimm die Tür hinten rechts vom Schreibtisch des Zunftsekretärs Gregor und dann die Tür gleich gegenüber. Nicht die Tür rechts, bitte. Die führt in die Zunftschmiede.
Sprich mit Karios. Der raunzt dich zwar zunächst etwas an, aber dann erkennt er, wen er vor sich hat und bietet dir den Auftrag an.
Zunächst sind die Metallbarren für dich ausser Reichweite. Sie befinden sich leider in der Kanalisation und dort hast du zu Beginn nur sehr begrenzt Zutritt. Erst wenn du, im Verlauf der Quest „Der Stein des ersten Siegels“ den Kanalisationsschlüssel von DarkCat erhalten hast, kommst du tiefer in die Kanäle Althavens hinein. Dann sind die Barren allerdings recht einfach zu finden. Mal abgesehen von den Horden von Schmugglern, die sich dort unten eingenistet haben. *g*
Wo du die Barren genau findest siehst du im „Anhang Gebietskarten“ unter „Die Kanalisation“. Die Stelle ist mit dem Grossbuchstaben (X) gekennzeichnet. Du musst nicht alle Barren mitschleppen, keine Sorge. Aber zwei werden als Muster in deinem Gepäck landen, wenn du den Barrenstapel bei (X) anklickst.
Bring die beiden Barren bei Gelegenheit zu Karios. Er wird hocherfreut sein und dich zu Dakobart, dem Oberzunftmeister, schicken. Du findest Dakobart in seinem Turm. Geh einfach die Treppe in dem Flur hinter der Eingangshalle hoch und du kommst in den Turm. Falls du schon mal dort oben warst, weisst du schon, dass der gute Oberzunftmeister Besuch nicht sonderlich schätzt. Aber diesmal ist er zunächst geradezu überfreundlich. Allerdings nicht lange. Es stellt sich heraus, dass er selber die Barren hat verschwinden lassen, um sich zu bereichern. Und er greift dich an. Du hast keine Wahl. Du musst ihn töten. Bei seinen Überresten findest du, neben ein paar ganz brauchbaren Kleinigkeiten, einen Brief einer gewissen Drowmatrone. Dieses Miststück hat ihre Ränke offenbar sogar schon bis in das kleine friedliche Althaven hinein gesponnen.
Sieh dich in Dakobarts Turm um, bevor du wieder nach unten gehst. Schliesslich hast du noch eine Belohnung zu gut. Vom Schlafzimmer aus führt noch eine Treppe weiter nach oben in eine Werkstatt. Und in dieser Werkstatt steht – oh Wunder ☺ - ein magischer Amboss. Dort oben findest du auch noch etliche magische Gegenstände, die du zum Schmieden verwenden kannst.

Falls du es nicht schon beim hochsteigen getan hast, solltest du die Truhe neben der Tür ins Schlafzimmer am Fuss der Treppe jetzt mal aufmachen. Einpacken das Zeug. Das sollte an sich als Belohnung ausreichen, oder nicht?
Wenn du alles hier oben ausgeräumt hast, gehst du wieder nach unten und zu Karios. Der ist entsetzt, zu hören, dass der Oberzunftmeister selbst, der Dieb war und bekundet Verständnis dafür, dass du den bösen Buben umgenietet hast. Er entschuldigt sich praktisch sogar noch dafür, dass du das tun musstest. Eine weitere Belohnung ist von ihm allerdings nicht zu erwarten. Dein Tagebuch wird endgültig aktualisiert und der Auftrag ist abgeschlossen.

Der Poet ohne Worte

Auch diesen Auftrag kannst du in der Schmiedezunft abstauben. Geh tagsüber in das Zunftarchiv, um Valthyr von der Trauerwaid dort anzutreffen. Er ist ein wenig „durch den Wind“ und pflegt einen etwas eigenartigen Gesprächsstil. Er redet in jedem zweiten Satz in Reimen. Biete ihm deine Hilfe an und er wird dir hocherfreut sagen, was er braucht. Er braucht Worte. Möglichst alte Worte, wohlgemerkt. Und die sollst du für ihn suchen.
Und wo finden sich solche uralten Worte? Na auf uralten Steinen, natürlich. Und wo finden sich solche uralten Steine? Praktisch an allen Ecken und Enden in und um Althaven. Du musst sie nur finden. Und das könnte ein wenig schwieriger werden. Die Worte stehen nämlich auf relativ kleinen Steinplatten und diese Dinger sind ebenso relativ gut versteckt. ☺
Aber ich will ja mal nicht so sein. Es gibt insgesamt 10 solcher Steinplatten im zweiten Kapitel. Eine davon findest du in der Gruft auf dem Friedhof. Dass du dort erst reinkommst, wenn du bei Nacht im Verlauf der Quest „Beim Friedhof verschwunden“ den Friedhof betrittst und dich durch die Untoten Horden dort metzelst, weisst du sicher schon. Die Platte findest du in der Gruft bei dem Wandeinsturz auf der linken Seite. Wo genau siehst du im „Anhang Gebietskarten“ unter „Die Gruft auf dem Friedhof“.
Und wenn du schon mal auf dem Friedhof bist – draussen liegt auch noch so eine Platte rum. Wenn du aus der Gruft herauskommst, wende dich nach links und gehe oben auf dem Plateau um die Gruft herum. Etwa in der Mitte liegt die Steinplatte direkt an der Aussenwand der Gruft.
An der Überlandstrasse sind zwei weitere Platten zu finden. Eine liegt hinter dem verfallenen Magierturm von Riegam Mibalas zwischen den Trümmern. Und die andere findest du, wenn du über die Brücke gehst und dich dann nach rechts zurück zum Bach wendest. Sie liegt bei einem Steinhaufen links von der grossen Eiche dort.
Eine weitere Steinplatte ist auf dem Mitteldeck der Sonnenklipper im Hafenviertel zu finden. Sie liegt neben einer offenen Kiste mit Statuen unter dem seitlich an die Kiste gelehnten Deckel. Wo genau sie liegt siehst du im „Anhang Gebietskarten“ unter „Die Decks der Sonnenklipper“.
Gleich vier dieser Steinplatten sind im Druidenhain zu finden, den du aber erst betreten kannst, wenn du die Quest „Einfach nur ein Wald?“ erledigt hast. An deren Ende kommst du durch die Ausgangstür im Innern der Ruine direkt in den Wald, wo der Zirkel der Druiden haust.
Wenn du der Druidin Llarumee hilfst und Kerosan im Rahmen der Quest „Immer noch Ärger im Druidenwald“ befreist, bekommst du von den beiden gleich auch noch eine recht genaue Beschreibung, wo die Platten im Wald zu finden sind. Dazu musst du nur am Ende der Quest nochmal zurück zu dem Steinkreis dort und Llarumee im Unterschlupf unter dem Baum ansprechen. Dann gehst du nach draussen und löcherst auch Kerosan noch und du weisst wo die Platten liegen.
Alles viel zu aufwendig? Kann ich verstehen. Schau im „Anhang Gebietskarten“ unter „Der Druidenhain“ nach. Auf der Karte sind die Standorte der Steinplatten mit dem Grossbuchstaben (Z) gekennzeichnet.
So – mal nachzählen. Hoppla – da fehlt ja noch eine Steinplatte.
Die letzte Platte findest du in der Adelsgruft. In die kommst du allerdings nur rein, wenn du den Auftrag „Das Problem des Lordsiegelbewahrers“ angenommen hast. Die Steinplatte liegt bei den Trümmern des Wandeinsturzes, den DarkCat bei ihrem unfreiwilligen Besuch in der Adelsgruft verursacht hat. Wo genau kannst du im „Anhang Gebietskarten“ unter „Die Adelsgruft“ nachsehen.
Von jeder dieser Steinplatten musst du für Valthyr einen Kohleabdruck herstellen und ihn zu ihm bringen. Die dafür notwendigen Utensilien gibt er dir selbstverständlich mit, wenn du ihm deine Hilfe anbietest. Natürlich kannst du mit jedem einzelnen Abdruck zu Valthyr zurück und ihn bei ihm abliefern. Aber das wäre dann doch eine ziemliche Lauferei, oder?

Also geh erst zu ihm, wenn du alle Steinplatten beisammen hast und liefere sie in einem Rutsch bei ihm ab. Er bezahlt dir deine Belohnung und kann nun endlich sein Poem, für das ihm die Worte fehlten, fertigstellen. Ende gut, alles gut. Auftrag erledigt und im Tagebuch vermerkt. Finis.

Ehre wem Ehre gebührt

Kein Auftrag im üblichen Sinn. Eher eine kleine Verbeugung meinerseits, vor all den Spielern, die dem Fluch bisher die Treue gehalten haben und ihn bis zum Ende dieses zweiten Kapitels des dritten Teils gespielt haben. Und ihn hoffentlich auch noch bis zum Schluss fertig spielen werden, wenn ich denn irgendwann auch noch das dritte und letzte Kapitel des dritten und letzten Teils zum Abschluss und in eine einigermassen fehlerfreie, spielbare Form bringe. ☺
Um in den Genuss der Ehre die dir gebührt zu kommen, musst du den Quest „Das Problem des Lordsiegelbewahrers“ abschliessen, also mit dem Lordsiegelbewahrer sprechen, nachdem der „Stein des ersten Siegels“ an seinen angestammten Platz zurückgekehrt ist. Am Ende dieses Gesprächs erzählt dir Haarnoulf von Beckenstein davon, dass der Adelsrat seit einiger Zeit darüber berät, wie er dir für die grossen Dienste, die du der Stadt und dem Adelsrat erbracht hast, gebührend danken kann.
Wenn du danach die Burg verlässt und ein wenig durch die Stadt Althaven streifst. Ich würde vorschlagen du bewegst dich dabei zum Beispiel von Süd nach Nord, also von der Hafenmeisterei aus in Richtung Tempel oder Marktplatz, wirst du vom Schiffsjungen der Seenymphe aufgehalten. Der gute Junge ist völlig ausser Atem, weil er dir hinterherrennen musste.
Er überbringt dir eine Nachricht, die ein Herold des Adelsrates auf der Seenymphe verkündet hat. Du mögest dich bitte baldmöglichst zur Burg aufmachen und dort in den Ratssaal kommen. Falls es nicht gerade Nacht ist, wenn der Schiffsjunge dir die Nachricht überbringt, solltest du dich in Bewegung setzen und deinen „Luxuskörper“ zur Burg in den Ratssaal bewegen. ☺
Es passiert nichts Schlimmes, keine Angst. Sobald du den Ratssaal betrittst, startet eine Cutscene und der Lordsiegelbewahrer bittet dich nach vorne zu ihm zu kommen und Platz zu nehmen. Danach nimmt „das Unheil“ seinen Lauf. Es dauert nicht lange und tut auch überhaupt nicht weh. Und ist auch ganz schnell vorbei, versprochen.
Nach langen ausschweifenden – nur ein paar Gesprächszeilen, keine Sorge – Lobliedern auf all deine Taten und Verdienste im Interesse der Stadt, deren Bürgern und des Adels, kommt Haarnoulf von Beckenstein dann endlich auf den Punkt. Der Adelsrat hat beschlossen, dir die Ehrenbürgerwürde zu verleihen. Und da es ja nicht sein kann, dass ein Ehrenbürger der Stadt am Hungertuch nagt, ist diese Würde auch gleich noch mit einer grosszügigen Donation des Adelsrates verbunden. Dein Goldbestand steigt um 50.000 Goldstücke.
Nicht enden wollender Jubel bricht aus und der Adel ist völlig aus dem Häuschen. Nur zwei Gesprächszeilen lang, keine Sorge. Dann beschliesst du, dass es genug ist und schleichst dich heimlich still und leise von dannen. Du findest dich vor der Burg wieder und dein Tagebuch enthält einen erledigten Auftrag mehr.

Kapitel 3: Elfen und Drow

Ein kleiner Einblick zu Beginn

Am Ende des zweiten Kapitels führt dich das Gespräch mit Riegam Mibalas zurück ins Refugium der Hüter des alten Wissens. Dort haben sich, seit deinem letzten Besuch, ein paar Dinge geändert. Gormenias ist zurück von seiner Mission auf den südlichen Inseln. Die Aura des Bösen, mit der die Statue der Gnomin überzogen war, ist verschwunden. Und anstelle des seltsamen Zeichens steht nun die Statue von Riegam Mibalas auf dem leeren Sockel. Du erfährst, wie Geronimus bei seiner Mission auf den Inseln von deinen Taten in Althaven profitiert hat und was der Gnomin beinahe zugestossen wäre, wenn Geronimus nicht eingegriffen hätte.
Und du selbst hast auch eine ganze Menge zu erzählen. Schliesslich hast du bei deinen Nachforschungen in Althaven einiges herausgefunden.
Aber dann meldet sich Forstling Rotbuche zu Wort und bittet dich dringend zu ihm zu kommen. Die Ereignisse beim Hohen Rat der Elfen scheinen eine überraschende Wendung genommen zu haben.

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.
Es ist mir ja beinahe schon peinlich, aber ich habe es immer noch nicht fertig gebracht, die für die beiden Gefährten vorgesehenen Quests zu schreiben. Wenn das so weitergeht, werde ich sie wohl als Add-On herausbringen müssen, wenn das dritte und letzte Kapitel, des dritten und letzten Teils des Fluchs fertig ist. Sorry.

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. Dafür aber im zweiten. ☺

Der Hauskauf

Wenn du durchs Hafenviertel gehst findest du vorne an der Mohle auf der linken Seite, dort, wo der kleine Bach in den Fluss mündet, ein Haus vor dem ein Verkaufsschild steht. Lies das Schild und mach dich auf den Weg zur Burg. Rede dort mit dem Lordsiegelbewahrer über deine Absicht, dich für eine Weile in Althaven niederzulassen und dir ein Haus zu kaufen.
Haarnoulf von Beckenstein wird sich deinem Wunsch grundsätzlich nicht abgeneigt zeigen. Schliesslich hat er ja ein Haus am Hals, das er für den bisherigen Bewohner, der weggezogen ist, verkaufen soll. Allerdings ist an den Verkauf des Hauses eine Bedingung geknüpft. Der Besitzer wünscht, dass sein Haus nur einem alteingesessenen Bürger Althavens, oder einer Person, die sich eines nennenswerten Verdienstes im Interesse der Stadt Althaven rühmen kann, verkauft werden darf. Als nennenswerten Verdienst betrachtet der Lordsiegelbewahrer es, wenn du entweder

a) Die beiden Vermisstenmeldungen „Domino, die vermisste Dame der Freude“ und „Beim Friedhof verschwunden“ erledigt, oder
b) die „Nächtlichen Probleme beim Lehensgut“ bereinigt, oder
c) die „Holzfäller in Not“ aus dem verwunschenen Hain befreit, oder
d) bei der Quest „Unsichere Strassen“ wenigstens eine der Räuberbanden beseitigt hast. Selbstverständlich akzeptiert der gute Haarnoulf es auch wenn du diese Quest gleich komplett erledigt hast.

Gehen wir mal davon aus, dass zumindest eine dieser Vorgaben von dir erfüllt wird. Dann darfst du das Haus erwerben. Es kostet allerdings die Kleinigkeit von 30.000 Goldmünzen. Sollte aber an sich kein so grosses Problem darstellen, hoffe ich doch. Eigentlich ist Kapitalmangel nicht gerade eines der hervorstechenden Merkmale des Fluchs der Zwerge, oder täusche ich mich da? ☺
Die Sache hat noch einen kleinen Haken. Das Haus, das du gerade gekauft hast, ist vollkommen leer. Mal abgesehen, von einer erklecklichen Menge an Spinnweben, Dreck und Staub und einer Bettrolle im Obergeschoss, die du Angelan verdankst. Er hat mich bei den Tests darauf aufmerksam gemacht, dass man in dem Haus noch nicht einmal schlafen kann. Aber Haarnoulf von Beckenstein weiss da selbstverständlich Rat.
Du kannst dein Haus von einem „Innenarchitekten“ ausstatten lassen. In Althaven gibt es den Laden „Heim und Herd“. Der Inhaber dieses Geschäftes, Herminius, wird dir liebend gern zu Diensten sein. Vorausgesetzt, du hast die Quest „Eine Schiffseignerin in Nöten“ abgeschlossen. Falls nicht, hat Herminius leider nicht genug Waren am Lager, um ein ganzes Haus einzurichten.
Nehmen wir mal an, du hast die Quest erledigt, oder tust es gleich und kehrst dann zu Herminius zurück. Er wird dir drei Ausstattungsvarianten anbieten. Arm, normal und reich. Er drückt sich etwas anders aus. Aber im Prinzip läuft das Ganze genau darauf hinaus. Die arme Variante kostet dich 5.000 Goldmünzen, die Normale 10.000 und die Luxusausführung gibt’s für 20.000 Goldmünzen. Falls du dich zunächst für eine der günstigeren Inneneinrichtungen entscheidest, kannst du später immer noch nachbessern, wenn du magst. Die Verbesserung des Standards der Einrichtung kostet dich jeweils nur noch die Differenz zwischen dem bereits bezahlten Betrag und den Gesamtkosten der besseren Variante. Wenn du also zunächst die arme Variante für 5.0000 Gold gewählt hast und dich dann für die Luxusvariante entscheidest, musst du dafür nicht 20.000 Goldmünzen hinblättern, sondern nur 15.000.
Die Funktionalitäten, die dir in deinem Haus zur Verfügung stehen, bleiben – unabhängig vom gewählten Standard – immer dieselben.
Du hast ein benutzbares Bett zur Verfügung, etliche benutzbare Sitzgelegenheiten, einen benutzbaren Rüstungsständer, auf dem du deine Rüstung zum Lüften aufhängen kannst, einen Destillator mit einem „niemals leeren“ Flaschenschrank daneben und nicht zuletzt eine Gravierwerkbank. Was du mit dieser Werkbank anfangen kannst, erfährst du beim Punkt „Werkzeuge für einen Graveur“ weiter unten.

Diese Funktionen stehen dir allerdings erst zur Verfügung, wenn du das Haus einrichtest. Ein leeres Haus, ist und bleibt halt ein leeres Haus, sorry.

Werkzeuge für einen Graveur

Das ist eine Quest, die nur für Schmiede lösbar ist. Aber keine Sorge, die Funktion des Gravierens gibt es auch, ohne dass man diese Quest erledigt. Das Gravieren kostet dann zwar etwas, aber mit 50 Goldmünzen pro Gravur, ist es nicht gar so teuer.
Was Gravieren ist, willst du wissen? Nun, du kannst im zweiten Kapitel allen möglichen Gegenständen einen eigenen Namen geben, wenn du eine Gravierwerkbank und das nötige Werkzeug hast. Falls du kein Schmied bist, bietet aber auch Machmod, der Schmied im Hafenviertel, die Möglichkeit an, einem Gegenstand einen eigenen Namen zu geben. Ihn also zu gravieren. Wie oben erwähnt kostet das pro Gegenstand dann halt 50 Goldstücke. Geh einfach dazu bei Machmod vorbei und sprich mit ihm. Er wird dir von sich aus seine Dienste als Graveur anbieten und dir auch erklären, wie genau das Gravieren eines Gegenstandes funktioniert.
Wenn du ein Schmied bist, kannst du Machmod im Verlauf des Gesprächs darauf ansprechen, ob er dir nicht seine Gravierbank und sein Werkzeug leihen kann, damit du selber gravieren kannst. Natürlich hat Machmod absolut kein Musikgehör für deinen Wunsch. Schliesslich will er sich nicht ohne Not einen Konkurrenten heranzüchten, nicht wahr?
Allerdings bietet er dir an, seine Werkbank zu benutzen, wenn du das notwendige Werkzeug besitzt. Und er sagt dir sogar, wo du vermutlich solches Werkzeug finden kannst. Du musst bei Meister Jakob in der Zunftschmiede vorbei. Der hat nämlich, nach Machmods Ansicht, vielleicht auch noch die notwendigen Werkzeuge, um damit zu gravieren.
Und tatsächlich, wenn du mit Jakob über deinen Wunsch, gravieren zu können sprichst und ihn nach den nötigen Werkzeugen fragst, darfst du dir aus einem Koffer weiter hinten in dem vergitterten Teil der Zunftschmiede die Werkzeuge holen. Dummerweise hat Jakob aber keine Werkbank. Die hat Hänschen Spitzhorn, der Schmiedemeister, der sich auf dem Lehensgut als Schmied verdingt so eine Werkbank. Und bei Machmod in der Schmiede im Hafenviertel steht ja auch noch so ein Ding.
Und falls du dir ein Haus gekauft und eingerichtet hast (s.o. „Der Hauskauf“) steht dort auch eine Gravierbank zur Verfügung.
Das Gravieren an sich ist über ein Gespräch gesteuert. Und in diesem Gespräch, wird auch genau erklärt, wie du es anstellen musst, dass ein Gegenstand einen neuen Namen erhält. Da bleibt eigentlich nur noch eins übrig. Ich wünsche dir viel Spass beim Gravieren. ☺
Ha! Und schon wieder fast etwas vergessen. Ich muss mich ja noch bei jemand bedanken. Die Idee für ein solches Feature kam von MZGViking1983. Ich hab sie „nur“ umgesetzt. Danke Viking.

Murkals Steckenpferd

Das ist nur etwas für wirklich harte Jungs und natürlich auch für harte Mädels. ☺ Murkal der Wirt des Alten Matrosen im Hafenviertel hat sich im Keller eine eigene kleine Arena eingerichtet. Und dort werden regelmässig Kämpfe ausgetragen. Faustkämpfe, um es etwas deutlicher zu sagen. Und um es noch deutlicher zu machen. Wenn du dort kämpfst, dann kämpfst du ohne jegliche Hilfsmittel und Ausrüstung. Einzig etwas zu trinken ist erlaubt. Also pack so viel Heil- und was sonst noch für Tränke ein, wie du tragen kannst, ohne in deiner Beweglichkeit eingeschränkt zu sein.
Diese Arena hat den Namen „Die Grube“. Und für die Organisation der Kämpfe ist ein Zwerg namens Manotar, der Grubenmeister, zuständig. Mit ihm musst du reden, wenn du in der Grube antreten möchtest. Aber sei gewarnt, du trittst dort unten gegen die Elite des waffenlosen Kampfs an. Alle Gegner, denen du gegenüber trittst sind „reinrassige“ Mönche. Und je weiter du in dem Turnier kommst, das in der Grube läuft, desto mehr Stufen als Mönch haben deine Gegner.
Zwischen den Kämpfen kannst du dich erholen und die Heilerin die im Vorraum der Grube wartet aufsuchen. Du kannst auch einfach weggehen und später wieder kommen und weiter kämpfen. Insgesamt musst du gegen acht Gegner antreten, um das Turnier zu gewinnen. Selbstverständlich kannst du dich jederzeit entscheiden aufzuhören. Damit enden dann die Kämpfe in der Grube.
Und wenn du einmal verlierst, bist du draussen. Das Turnier läuft ohne dich weiter. Die Quest ist zu Ende. Wenn du in dem Fall die Grube verlässt und sie nachher wieder betrittst, wird sie leer sein.
Ach ja – um zu kämpfen, musst du einen Einsatz von 250 Goldmünzen bringen. Dieser Einsatz bleibt solange stehen, wie du weiterkämpfst und nicht verlierst und verdoppelt sich nach jedem Sieg. Wenn du

bis zum Schluss durchhältst steht dir eine Börse von 20.000 Goldmünzen zu, die Manotar dir dann auch auszahlt. Und ganz Althaven wird dich kennen. Sprich mit den Leuten nach deinem Sieg. Es läuft zwar ein Zufallsscript bei diesen Gesprächen, aber in den meisten Fällen, werden die Leute dich als den siegreichen Kämpfer aus der Grube erkennen.

Zum Schmiedemeister werden

Hakans Geist sagte dir bei Odurs Handelsposten, dass du von deinem nächsten Meister auf jeden Fall den Meisterbrief erhalten würdest. Das ist auch so. Nur, dass es in Althaven keinen solchen Meister gibt. Machmod, der Schmied im Hafenviertel, hat bereits einen Lehrling und kann keine weiteren Auszubildenden oder Gesellen aufnehmen und in der Schmiedezunft wirst du auch nicht gerade auf helle Begeisterung stossen, wenn du dort deinen Meister machen willst. Immerhin erhältst du von Gregor, dem Zunftsekretär den Rat, dich bei Jakob, dem Schmiedemeister der Zunft zu melden.
Der macht dir aber auch keine grossen Hoffnungen, dass du deinen Meisterbrief hier einfach so einsacken kannst. Die Regeln der Zunft sprechen da eine eindeutige Sprache. Und ich darf doch wohl davon ausgehen, dass du keine Lust hast ein ganzes Jahr lang in der Zunftschmiede Frondienste zu leisten, oder? Aber Meister Jakob weiss Rat. Er schickt dich zu Hänschen Spitzhorn aufs Lehensgut. Meister Spitzhorn hat sich vor einiger Zeit mit dem Oberzunftmeister überworfen und dürfte, nach Ansicht von Jakob, kein Problem damit haben, dir den Meisterbrief auszustellen, den du schon lange verdienen würdest.
Und so ist es auch. Du musst nur mit Meister Spitzhorn reden und erhältst deinen Meisterbrief. Ausserdem schenkt er dir auch noch das vierte und letzte Buch über die Schmiedekunst. Und zudem erlaubt er dir auch noch, seinen Amboss zu benutzen, wenn du ihn darauf ansprichst. Herzlichen Glückwunsch Meister!

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, wenn du im ersten Kapitel unterwegs bist.
Im zweiten Kapitel, in Althaven, steht dir zunächst kein magischer Amboss zur Verfügung. Du musst erst ein wenig suchen. Einen der beiden Ambosse, die es im zweiten Kapitel gibt, findest du in der Schmiede von Hänschen Spitzhorn auf dem Lehensgut (Spezielle Quest: „Zum Schmiedemeister werden“). Auf den anderen Amboss stösst du, wenn du Quest „Verschwundene Metallbarren“ beendest. Er steht im Turm des Oberzunftmeisters der Schmiedezunft in Althaven.
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 und im zweiten Kapitel steht einer am Boden in einer Ecke des Marktstandes von Brionna, der alten Marktfrau. Ausserdem gibt es im zweiten Kapitel, in dem Haus, das du kaufen kannst ebenfalls einen, sofern du es nicht leer stehen lässt.
Und sechs neue Kräuter sind in der Gegend von Althaven zu entdecken, aus denen du selbstverständlich auch sechs neue Tränke brauen kannst. Wie du an Informationen über diese Kräuter kommst, ist in der Beschreibung der Quest „Brionnas Kräuter“ weiter oben ausführlich erläutert.

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. ☺ Ausserdem ist spätestens im Refugium der Wissenshüter deiner Reise ein abruptes Ende gesetzt, weil du das Portal nach Althaven dort nur einmal benutzen kannst.

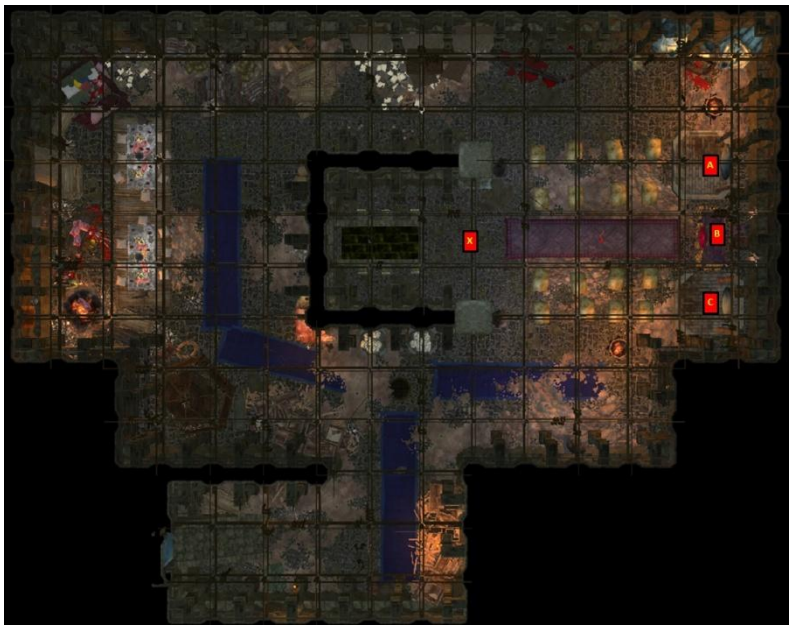
Rätsellösungen

Im ersten Kapitel gibt es nicht gerade viele Rätsel. Um genau zu sein, gibt es nur ein einziges Rätsel, das diesen Namen auch verdient. Dafür hat es aber ein paar in Kapitel zwei.

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 Totemkristalle

Um das Gleichgewicht im verwunschenen Hain wiederherstellen zu können, musst du die vier Kristalle den richtigen Totems in der Ruine zuordnen. Dazu legst du das entsprechende Kristall einfach ins Inventar der passenden Statue.

In der Ruine stehen die Gegenstücke zu den Totems draussen im Wald, in deren Inventar du die Kristalle gefunden hast. Und das sind: das Totem des Hasses, das Totem des Geizes, das Totem des Stolzes und das Totem der Wut.

Lege das Kristall der Liebe ins Inventar des Totems des Hasses, das Kristall der Freigebigkeit ins Inventar des Totems des Geizes, das Kristall der Bescheidenheit in das Totem des Stolzes und das Kristall der Gelassenheit in das Totem der Wut. Fertig.

Silmariels Rätsel

Durch die Tür bei (1) betrittst du den Raum mit dem Rätsel. Im grossen Altar rechts an der Wand bei (A) findest du die einzelnen Gegenstände, die du den kleinen Altären oben und unten an der Wand zuordnen musst. Benutze den grossen Altar bei (A) und nimm den Gegenstand, der sich im Inventar befindet heraus. Dann gehst du zu dem kleinen Altar mit der korrekten Beschriftung. Hast du z.B. Silmariels Schwert im grossen Altar gefunden gehst du zu dem kleinen Altar mit der Beschriftung „Schwert“, öffnest dessen Inventar und legst Silmariels Schwert ins Inventar. Das Schwert erscheint daraufhin auf dem Samtkissen oben auf dem kleinen Altar und der Altar ist ab sofort nicht mehr benutzbar.

Danach gehst du zurück zum grossen Altar und holst den nächsten Gegenstand aus dessen Inventar. Geh damit zu dem kleinen Altar, dessen Beschriftung den Gegenstand beschreibt und leg ihn in dessen Inventar. Wie gehabt erscheint darauf der Gegenstand auf dem roten Samtkissen oben auf dem kleinen Altar und der Altar ist ab diesem Moment nicht mehr benutzbar.

Das wiederholst du bis auf jedem der kleinen Altäre ein Gegenstand liegt. Sobald du den letzten Gegenstand im richtigen kleinen Altar platziert hast, öffnet sich die Tür unten an der Treppe bei (2) und du kannst den Rätselraum verlassen.

Die sechs Hebel in der Kanalisation

Ich traue mich ja fast nicht es zu schreiben, aber dieses Rätsel ist an sich gar keines, sorry. Alles nur Betrug. Die vier Hebel, die mit einem (X) gekennzeichnet sind, dienen nur einem Zweck – der Verwirrung.

Naja – sie haben schon auch noch eine Funktion. Die Hebel aktivieren bzw. deaktivieren den Wasserfluss, der aus dem, jeweils links bzw. rechts neben den Hebeln liegenden, Wasserrohr kommt. Aber sonst machen diese Teile nichts, gar nichts.

Nur die beiden Hebel in der Mitte bei (1) und bei (2) haben eine Aufgabe zu erfüllen. Der Hebel bei (1) öffnet das Gittertor bei (B) auf der Karte der Kanalisation im „Anhang Gebietskarten“. Und der Hebel bei (2) schliesst es wieder. Das ist alles.

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.
Im zweiten Kapitel findest du ein weiteres Kartenstück in der Höhle, wo der Anführer der Wegelagerer aus der Quest „Unsichere Strassen“ sein Hauptquartier hat. Die Karte ist in dem kaputten Schrank an der linken Wand des Raumes, in dem du den Anführer findest.
Eine Weitere Karte befindet sich in den Habseligkeiten von Silk, dem schwarzen Elf in seinem Hauptquartier in der Kanalisation Althavens. Sie ist in einer Holztruhe, die auf den Planken in der Mitte des Raumes, in dem Silk sich aufhält neben einer Säule steht.

Anhang Set-Items

Im ersten Kapitel des dritten Teils der Kampagne sind keine Sets zu finden. Aber im zweiten Kapitel gibt es zwei neue Sets.

Das Set des Wegelagerers

Dieses Set besteht aus insgesamt neun Teilen. Nur wenn alle neun Teile zusammen getragen werden, entfaltet das Set seine Macht. Du findest die neun Gegenstände im Verlauf der Quest „Unsichere Strassen“ bei einzelnen Mitgliedern der Räuberbanden, die sich in der Gegend von Althaven herumtreiben und harmlose Reisende überfallen.

1. Gürtel des Wegelagerers im Inventar der Meisterschützin beim Hinterhalt oberhalb des Friedhofs.
2. Halskette des Wegelagerers im Inventar des Klerikers beim Hinterhalt oberhalb des Friedhofs.
3. Ring des Wegelagerers im Inventar der Hexerin beim Hinterhalt vor dem verwunschenen Hain.
4. Mantel des Wegelagerers im Inventar des Schurken beim Hinterhalt an der Überlandstrasse.
5. Armschienen des Wegelagerers im Inventar der Hexenmeisterin beim Hinterhalt an der Überlandstrasse.
6. Helm des Wegelagerers im Inventar des Magiers beim Hinterhalt an der Brücke über dem Wasserfall.
7. Rüstung des Wegelagerers im Inventar des Anführers der Wegelagerer im Versteck der Banditen.
8. Stiefel des Wegelagerers im Inventar des Anführers der Wegelagerer im Versteck der Banditen.
9. Krummsäbel des Wegelagerers im Inventar des Anführers der Wegelagerer im Versteck der Banditen.

Werden alle Gegenstände gleichzeitig getragen erhältst du die folgenden Boni:

- Alle Attribute (Stärke, Geschicklichkeit, Konstitution, Intelligenz, Weisheit und Charisma) + 8
- Regeneration + 8
- Rüstungsbonus (Ablenkung) + 8
- Rüstungsbonus (Rüstung) + 12
- Rettungswürfe Universell, Reflex, Willen und Zähigkeit + 12
- Fertigkeiten Bluffen, Diplomatie, Fingerfertigkeit, Leise Bewegen und Verstecken + 12
- Schadensresistenz Elektrisch, Kälte, Feuer, Säure, und Schall -/15
- Schadensresistenz Hieb, Stich, Wucht -/10
- Zauberresistenz 32
- Krummsäbel
    - Verbesserungsbonus +12
    - Bei Treffer: Gift [SG=32] [Anzahl: 1W2 Konstitutionsschaden]
    - Schadensbonus: Säure [3W10]
    - Schadensbonus: Hieb [2W10]

DarkCats Set

Alle Gegenstände dieses Sets findest du in DarkCats Haus, wenn du in der Quest „Der Stein des ersten Siegels“ endlich hinein kommst. ☺ Das Set kann nur von einem Schurken oder einem Schattendieb von Amn getragen werden. Es besteht aus sieben Gegenständen. Die beiden Waffen - DarkCats Degen und DarkCats Messer - gehören nicht zu diesem Set.

1. DarkCats dunkle Kappe in dem Schreibtisch im Erdgeschoss.
2. DarkCats Halskette in DarkCats Truhe im Schlafzimmer im Obergeschoss.
3. DarkCats Handschuhe in dem Schrank rechts neben dem Bücherregal im Schlafzimmer im Obergeschoss.
4. DarkCats Lederwams im Rüstungsständer („DarkCats Rüstung“) im Keller.

5. DarkCats Ring in DarkCats Schatulle. Die Schatulle steht auf einem Tisch rechts hinter dir neben der Tür, wenn du die Treppe zum Obergeschoss hinauf gehst.
6. DarkCats Schattenumhang im dem Schrank links neben dem Bett im Schlafzimmer im Obergeschoss.
7. DarkCats Stiefel in dem Schrank rechts in der Ecke. Gleich nachdem du DarkCats Haus durch die Vordertür betreten hast.

Werden alle Gegenstände gleichzeitig getragen erhältst du die folgenden Boni:

- Alle Attribute (Stärke, Geschicklichkeit, Konstitution, Intelligenz, Weisheit und Charisma) + 8
- Regeneration + 6
- Bonustrefferpunkte + 30
- Rüstungsbonus (Ablenkung) + 8
- Rüstungsbonus (Ausweichen) + 8
- Rüstungsbonus (Rüstung) + 12
- Rettungwürfe Universell + 12
- Fertigkeiten Bluffen, Diplomatie, Entdecken, Fallen Entschärfen, Fingerfertigkeit, Lauschen, Leise Bewegen, Turnen und Verstecken +12
- Zauberresistenz + 32
- Zauber wirken: Unsichtbarkeit (3) [5 Benutzungen/Tag]
- Zauber wirken: Ätherisches Antlitz (15) [3 Benutzungen/Tag]

Anhang Gebietskarten

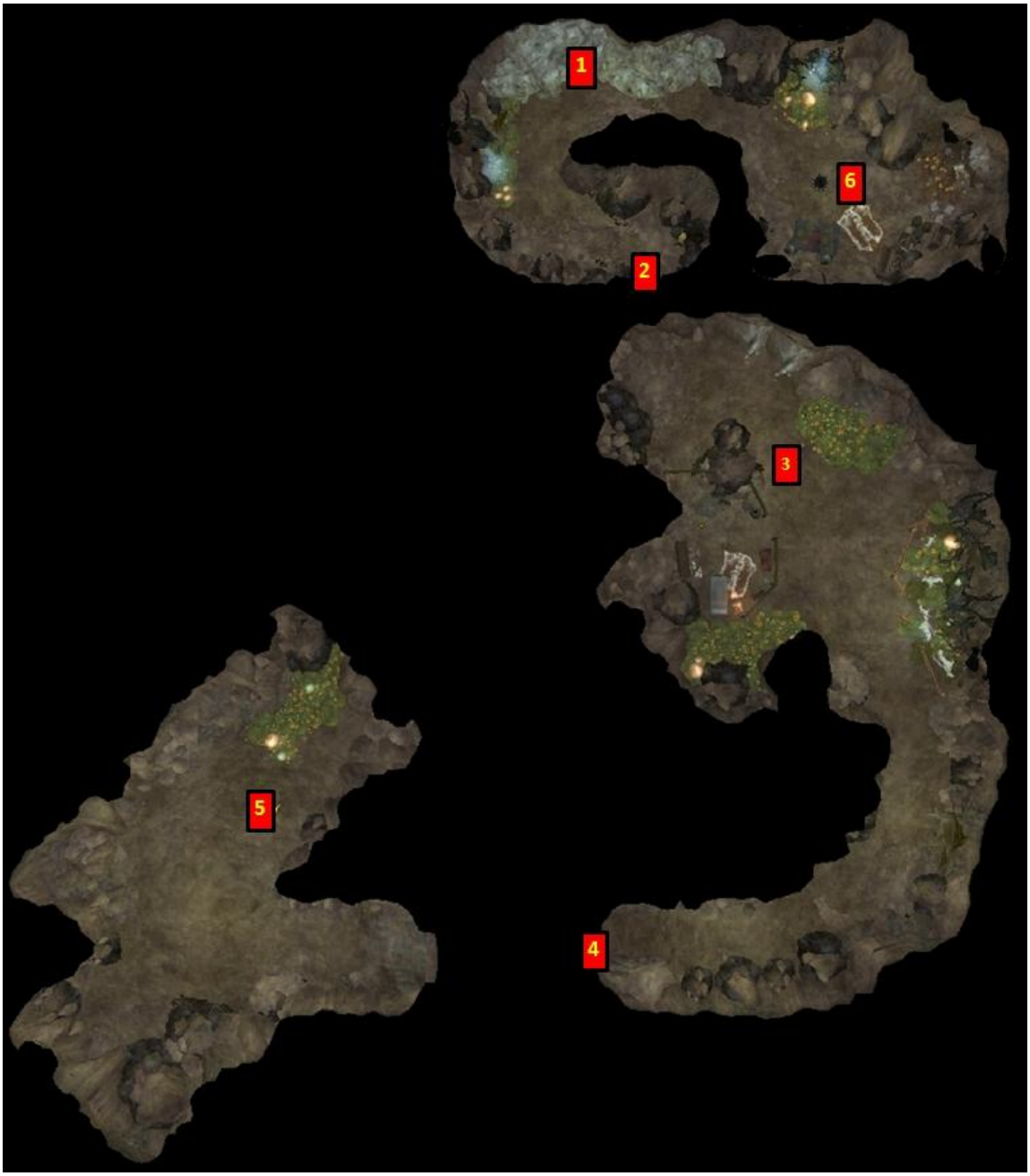
Hier findest Du Karten einiger – nicht aller – Gebiete. Darauf sind interessante Stellen markiert und es wird jeweils kurz erläutert, was es mit diesen Stellen auf sich hat.

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

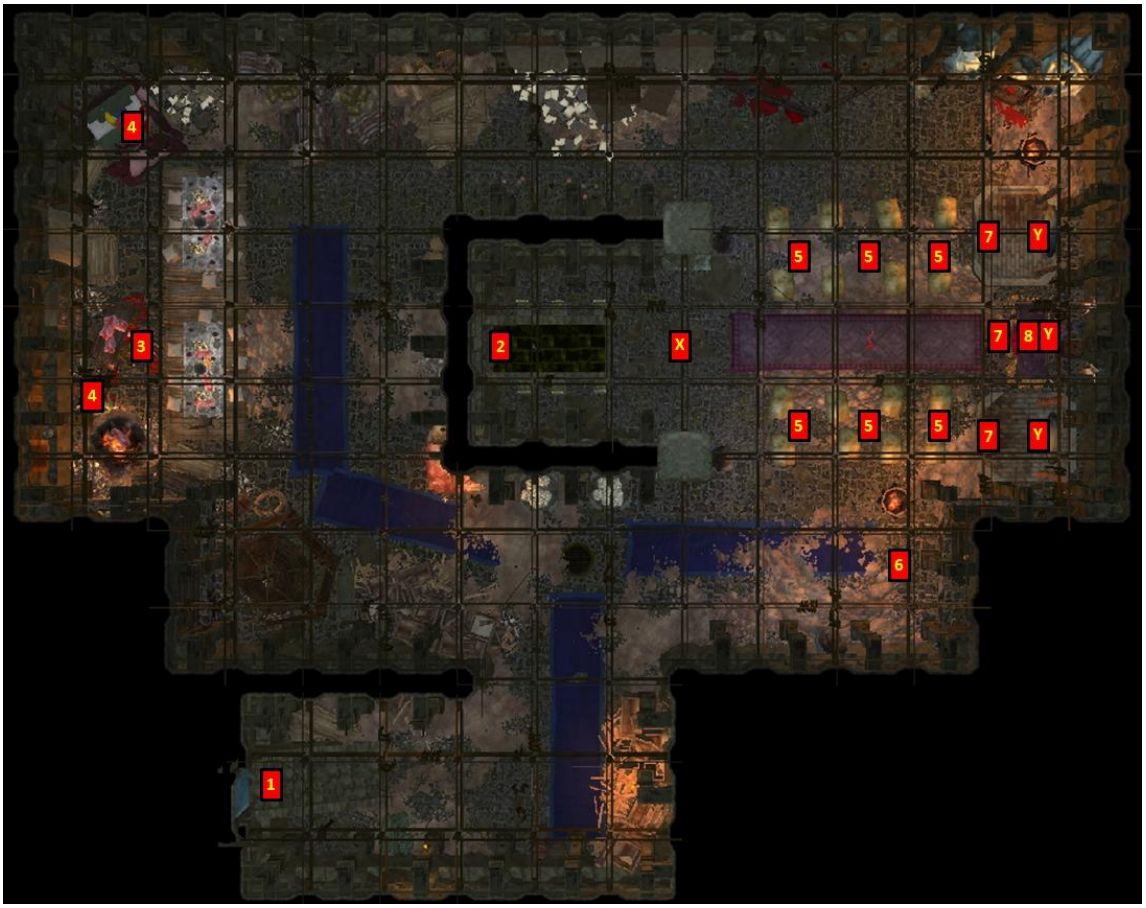


1. Hier betrittst du die kleine Höhle.
2. Diese Geheimtür musst du entdecken, um zu Berusa zu gelangen. Sie ist die „Zielperson“ in der Quest „Wölfe und eine vermisste Frau“.
3. Hier wartet Berusa darauf, dir ihr Leid zu klagen.
4. Dieser Durchgang wird erst benutzbar, wenn du Berusa versprochen hast, 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, dem 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.

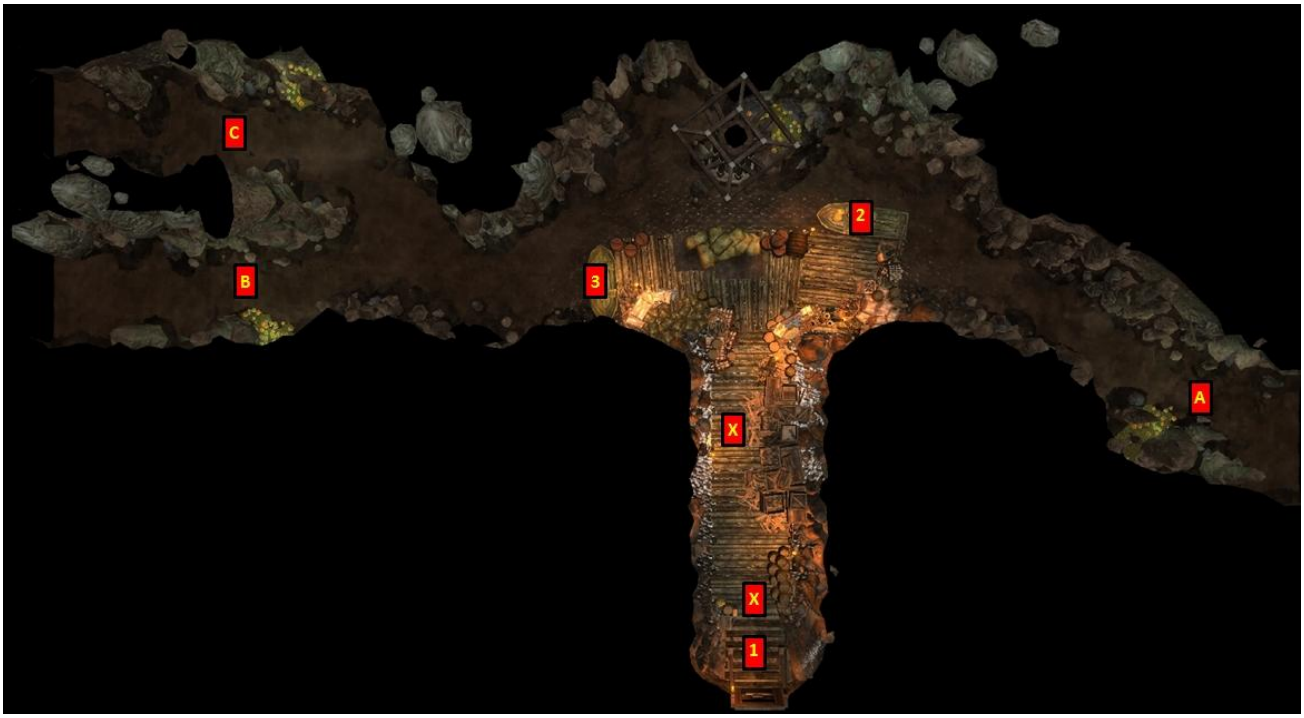
A Auf dieser Seite der Insel legt die Seenymphe an, wenn du dich entscheidest vorsichtig vorzugehen.

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

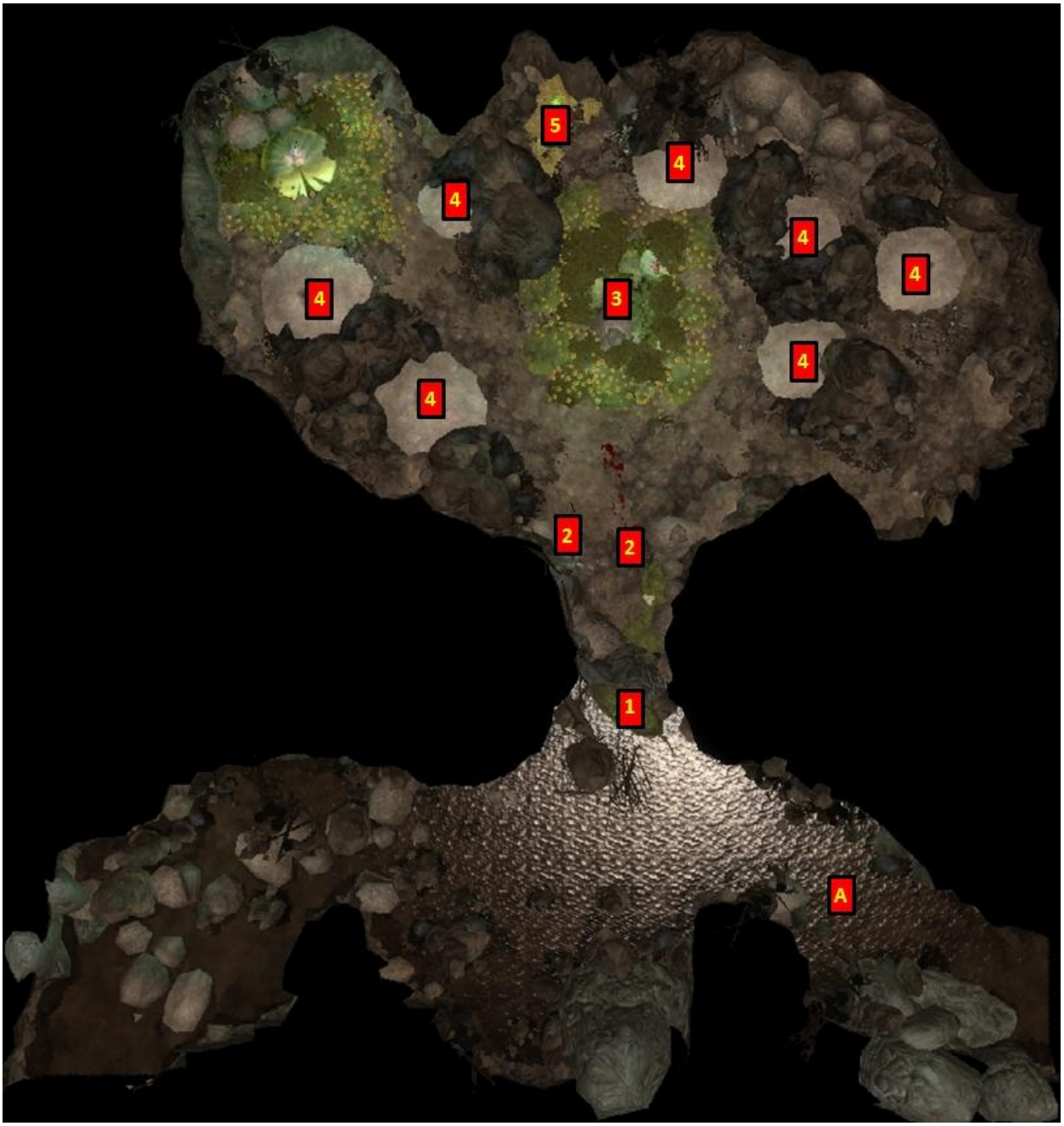
1. Mit diesem Boot fährst du durch den Gang bei (B) zurück zum Dock im Zentrum der Höhlen.
2. In diese Zelle hat dich die Piratenhexe am Ende der Cutscene auf der Insel „verfrachtet“.
3. Diese verschlossene Tür musst du knacken, wenn du aus deiner Zelle fliehen willst.
4. Die Wache patrouilliert zwischen 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.

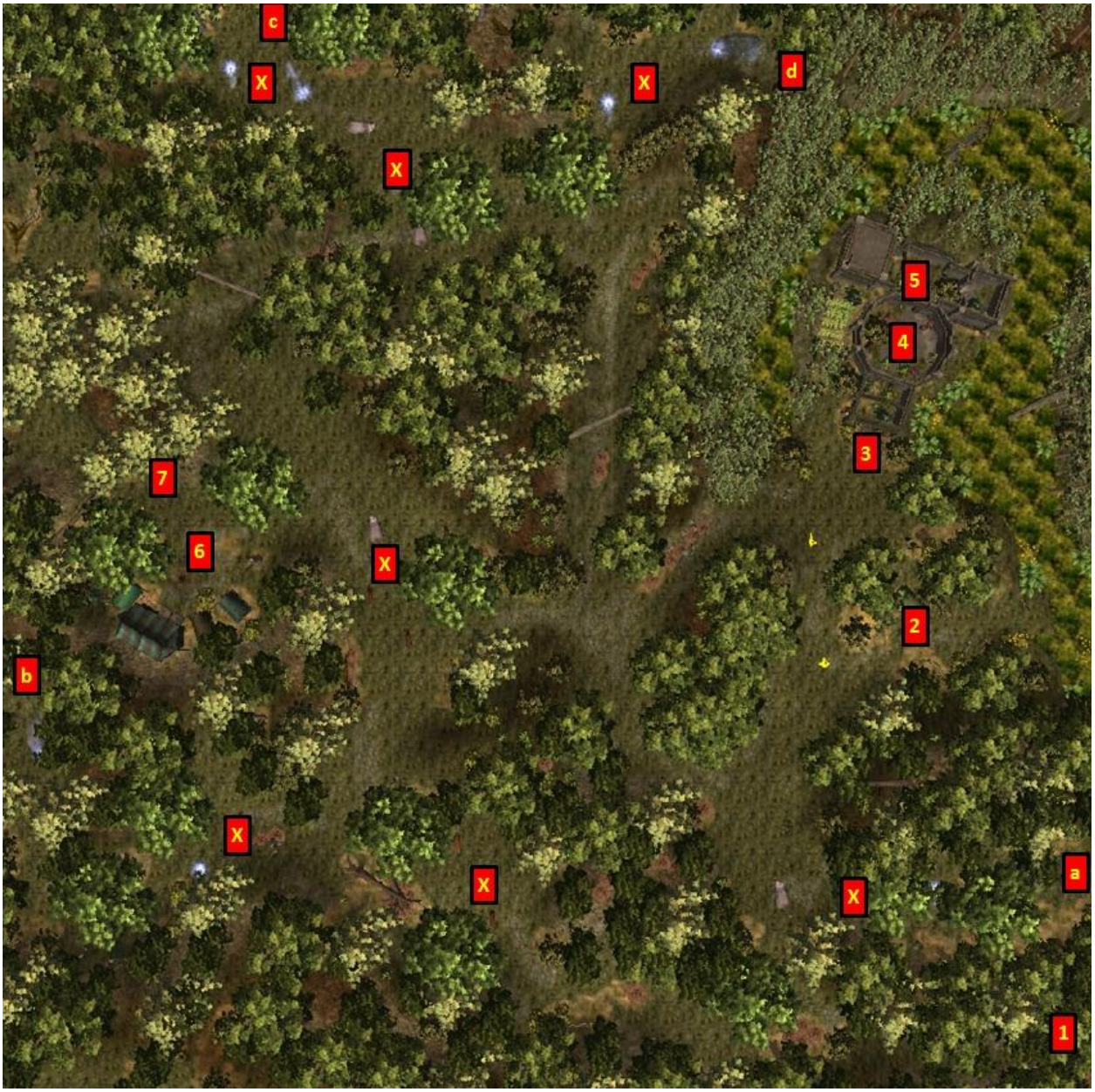
Die Höhle mit dem Seeungeheuer



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.

Der verwunschene Hain



1. Hier betrittst du den Wald.
2. In diesem kleinen Lager siehst du die vermissten Holzfäller zum ersten Mal.
3. Nogoris Geist erscheint dir hier. Hierhin musst du auch immer wieder zurück, um Bericht zu erstatten.
4. Die Totems für die Lösung des Rätsels „Die Totemkristalle“
5. Der Gebietsübergang ins Innere der Ruinen, wo Nogoris Geist später auf die wartet.
6. Das Lager in dem du die Holzfäller findest. Hier warten sie dann darauf, dass du ihnen den Weg nach draussen zeigst.
7. Dieser Gebietsübergang erscheint, sobald du von Nogoris Geist im Inneren der Ruinen den Auftrag erhalten hast, die Holzfäller sicher aus dem Wald heraus zu bringen. Der Übergang führt zurück vor den Wald.

X Hier warten verrückte und geisterhafte Tiere darauf, dass du sie erledigst.

a, b, c und d:

In diesen Totems findest du die Kristalle, die du zur Lösung des Rätsels „Die Totemkristalle“ benötigst.

Die Ruine im verwunschenen Hain

1. Hier kommst du rein und hier geht es auch wieder zurück nach draussen in den Wald.
2. Hier steht Nogoris Geist und wartet.

A Die Prüfung der Geschick-lichkeit

B Die Prüfung der Stärke

C Die Prüfung des Geistes. Siehe Auch unter dem Punkt „Rätsellösungen“ und dort bei dem Thema „Silmariels Rätsel“

a, b und c:
Nach bestandener Prüfung kommst du durch diese Türen zurück zu Nogoris Geist. Die Geheintür bei (a) musst du vorher aber erst entdecken.

X Hier wartet eine der Rollen der Weisheit Belotars darauf, dass Du sie einpackst. Du benötigst diese Rollen, um den Auftrag „Die Rollen der Weisheit Belotars“ zu erledigen.

Die Decks der Sonnenklipper

1. Hier kommst du ins Quartier der Mannschaften
2. Durch diese Tür betrittst du die Kapitänskajüte
3. Mannschaften
4. Diese Tür führt in die Kajüte von Milena
5. Hier geht‘s zum Mitteldeck
6. Hier betrittst du das Mitteldeck
7. Hier geht’s ins unterste Deck
8. Hier betrittst du das Unterdeck

X Tote Seeleute. In der Nähe lauern untote Gegner

Y Bei diesem toten Seemann findest du die Ladepapiere

Z Von dieser Steinplatte kannst du einen der Kohleabdrucke nehmen, die du für die Quest „Der Poet ohne Worte“ benötigst.

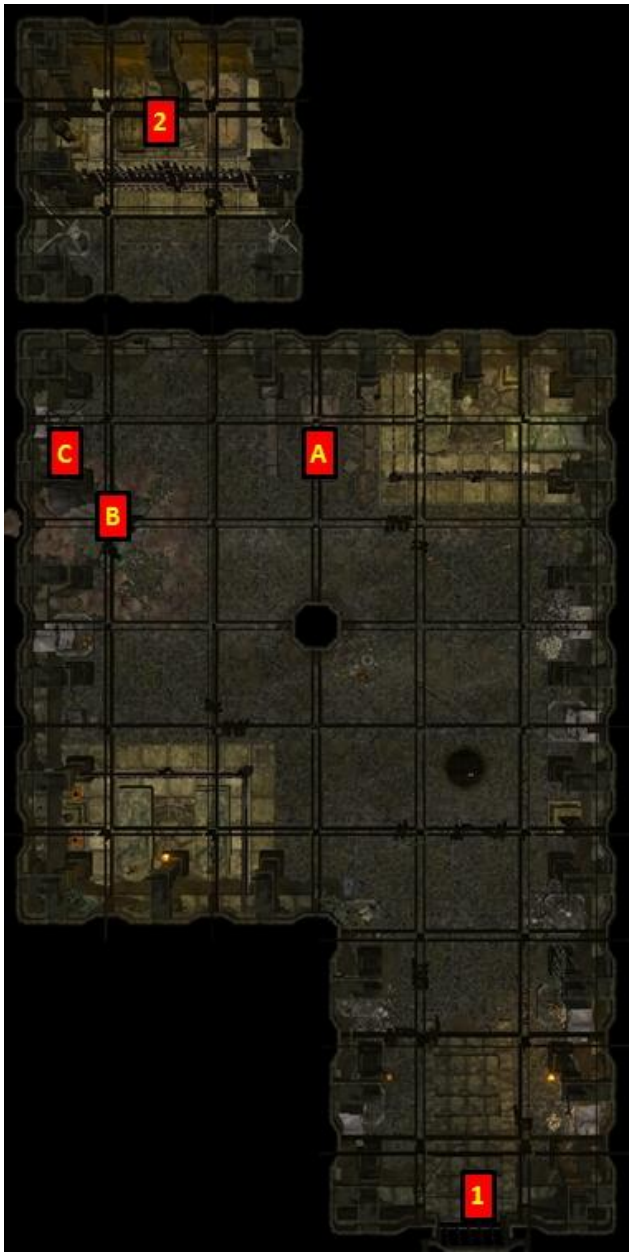
Die Gruft auf dem Friedhof

1. Hier kommst du rein und hier geht es wieder zurück nach draussen auf den Friedhof.
2. Hier wartet Domino darauf, dass du sie rettest.

A Hier steht der Blumentopf mit der Halskette die du für die Quest „Das Dilemma des Handelsmeisters“ benötigst

B Eine der Steinplatten von denen du einen Kohleabdruck machen sollst. Quest „Der Poet ohne Worte“

C Tinahas Arme brauchst du für die Quest „Das einsame Grab“



Das Lehensgut

1. Hier betrittst du das Lehensgut vom Friedhof aus.
2. An diesem Punkt warten die Vorarbeiter, Munzer und Horgar darauf, dass du in ihr Gespräch stolperst. Die Quest „Nächtliche Probleme beim Lehensgut“ nimmt hier ihren Anfang.
3. Das Haus des Gutsverwalters, Fraans Grossklein. Hier musst du rein und mit Mathild reden, wenn du mit dem Auftrag „Beim Friedhof verschwunden“ weiterkommen willst.
4. Die Schmiede von Hänschen Spitzhorn. Dort drin kannst du deinen Meisterbrief bekommen, wenn du ein Schmied bist. Einen magischen Amboss gibt es dort drin auch. Und du kannst, auch ohne Schmied zu sein, bei Hänschen einkaufen.
5. Hier geht es zur Überlandstrasse. Allerdings erst wenn du, im Rahmen der Quest „Unsichere Strassen“, die Banditen bei der Brücke über den Wasserfall an der Überlandstrasse besiegt hast.
6. Das Gesindehaus des Lehensgutes. Sorry, aber hier kommst du nicht rein.

A Hier oben findest du bei Nacht – und nur dann - das Werwolfpäärchen, das die verschwundenen Tiere gerissen hast. Der erste Teil der Quest „Nächtliche Probleme beim Lehensgut“ ist erledigt, wenn du die zwei erschlagen hast.

B Wenn es Nacht ist, findet Idal an dieser Stelle die Spuren der Bache und ihrer Frischlinge, die sich bei (C) verstecken. Vorausgesetzt natürlich er ist in deiner Gruppe. Falls du ihn nicht dabei hast, erscheint stattdessen die Hüterin der Tiere.

C Und hier hinten versteckt sich die Bache mit ihren Frischlingen. Sobald sie dort verschwunden ist, kannst du zurück zu Fraans Grossklein und ihm von deinem Erfolg beim zweiten Teil der Quest „Nächtliche Probleme beim Lehensgut“ berichten.

Der Tempel der Waukeen

1. Durch diese Tür kommst du in den Tempel. Hier in der Nähe wartet auch Bruder Forster auf Kunden
2. Hier steht Bruder Pinter, der Heiler und wartet auf dich. Du wirst ihn im Rahmen der Quest „Die Bibliothekskinder“ sicher aufsuchen

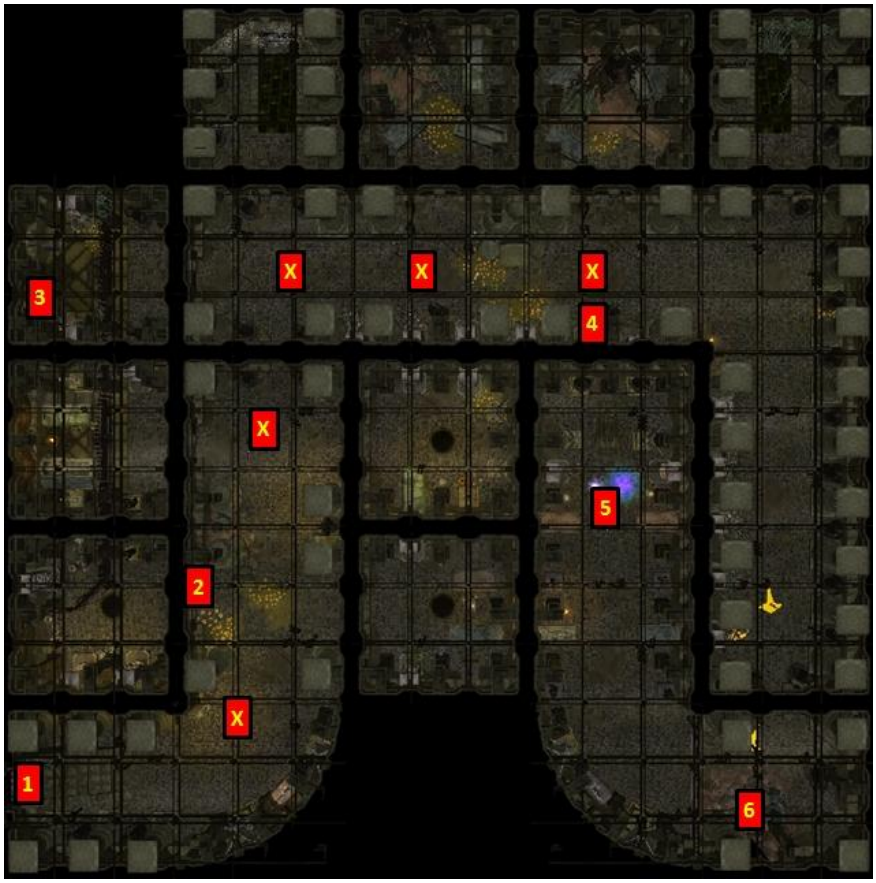
X An diesen Altären lohnt es sich zu beten.

Z An dieser Stelle steht die Urne mit Tinahas Beinen, die du für die Quest „Das einsame Grab“ benötigst.

Die Adelsgruft

1. Hier berittst du die Adelsgruft
2. Hier steht die Urne mit Tinahas Händen, die du für die Quest „Das einsame Grab“ benötigst
3. In einer Vase auf diesem kleinen Altar ist eine von Belotars Rollen zu finden. Du brauchst sie für die Quest. „Die Rollen der Weisheit Belotars“
4. Hier steht die Urne mit Tinahas Füssen, die du für die Quest „Das einsame Grab“ benötigst
5. Hier warten Lord und Lady Seltana auf dich
6. Bei diesem Einsturz findest du eine der Steinplatten für die Quest „Der Poet ohne Worte“

X Diese Gegner musst du erledigen, um zu Lord und Lady Seltana zu gelangen



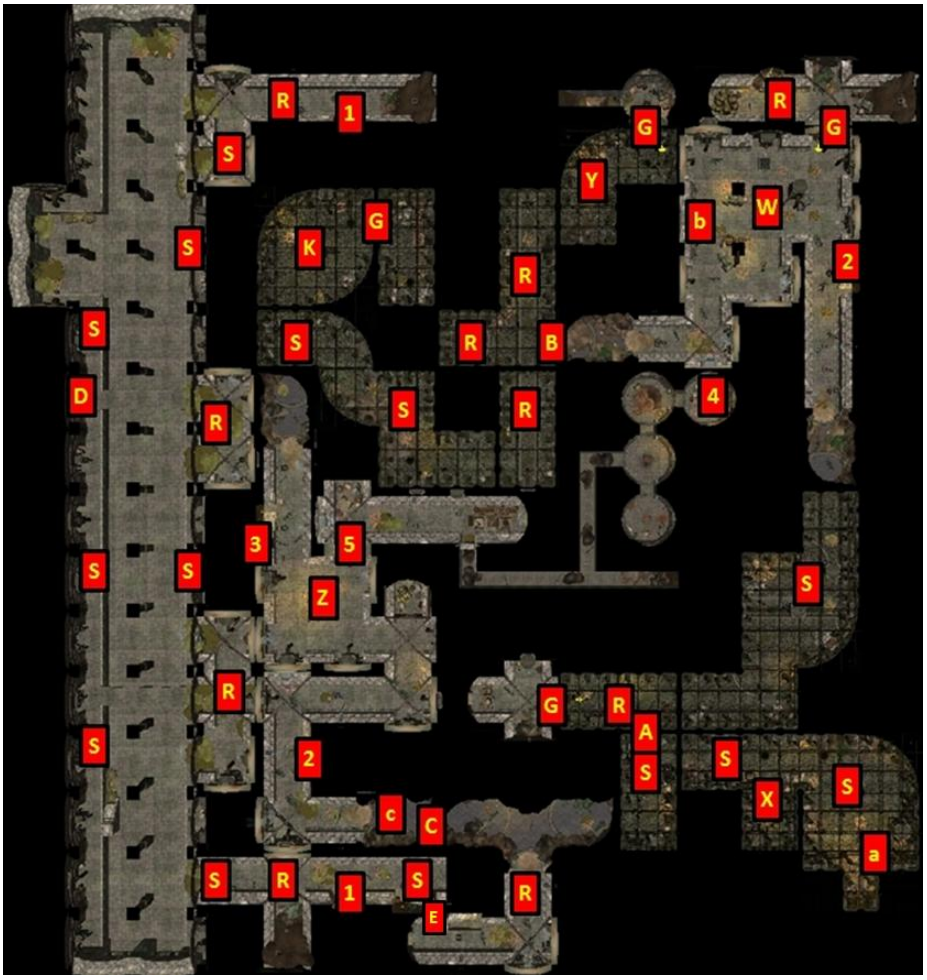
Der Druidenhain

1. Hier landest du nachdem du im Inneren der alten Ruine die Quest „Einfach nur ein Wald?“ abgeschlossen hast die Ruine durch die Tür verlässt. Hier kommst du auch an, wenn du später von Althaven aus den Übergang vor dem Wald benutzt.
2. Hier steht Llarumee, wenn du zum ersten Mal in dem Wald landest. Und hier wartet sie auch auf dich, wenn du von Kerosan mit der Bitte um Heilung zu ihr zurück geschickt wirst.
3. Der Steinkreis mit dem Wächterbären.
4. Hier geht es in den Unterschlupf der Druiden unter dem Baum, wenn du den Wächterbären besiegt hast und Kerosan von Llarumee geheilt wurde.

X An diesen Stellen warten verwirrte Tiere auf dich, die du besiegen musst, um den Wald endgültig zu einem friedlichen Ort der Ruhe zu machen.

Z An diesen vier Stellen findest du Steinplatten mit Inschriften, von denen du einen Kohleabdruck für die Quest „Der Poet ohne Worte“ nehmen kannst.

Die Kanalisation



1. Durch diese beiden Eingänge kannst du die Kanalisation von Anfang an betreten.
2. Diese zwei Eingänge sind erst zugänglich, wenn du den Schlüssel von DarkCat hast.
3. Hier geht es nach oben in den Höhlengang, der zum Weinkeller der fröhlichen Meerjungfrau führt.
4. Über diese Leiter kommst du in die Kanalisation, wenn du den Eingang im Keller von DarkCats Haus benutzt.
5. Eine Geheimtür, die aber nur von Silks Lager bei (Z) aus zu entdecken ist. Aus dem Teil der Kanäle, die du von DarkCats Haus her kommend, betreten kannst, ist die Tür nicht zu finden.

A. Diese Gittertür öffnest du mit dem Bodenhebel bei (a)
B. Um diese Gittertür zu öffnen musst du den richtigen Bodenhebel bei (b) betätigen. Welcher das ist erfährst du weiter oben bei den „Rätsellösungen“ unter dem Punkt „Welcher Hebel darf’s denn sein“.
C. Diese Gittertür öffnest du mit dem Bodenhebel bei (c)
D. Diese Leiter führt in den Kerker unter der Stadtwache. Quest: „Befreiung des Gildengenossen“
E. Mit dem Schlüssel von DarkCat (Quest: „Der Stein des ersten Siegels“) kannst du diese Tür öffnen und tiefer in die Kanalisation vordringen

G Geheimtüren, die es zu entdecken gilt.
R Hier warten Kanalratten darauf, dass du sie niedermachst, falls das nicht schon jemand anders für dich erledigt hat.
S In der Regel lauern hier Schmuggler darauf, dass du ihnen in die Finger läufst. Bei einem der Anführer dieser Bande findest du eine der Rollen der Alten, die du für die Erledigung der Quest „Die Schriftrollen der Alten“ benötigst. Wenn du dich Silks Hauptquartier bei (Z) näherst, werden dir hier die Hilfstruppen von Silk auf die Nerven gehen.
W Hier haben sich etliche Aaskriecher eingenistet. Umnieten dieses schleimige Gesocks.
X Hier findest du die Metallbarren, die du im Quest „Verschwundene Metallbarren“ suchst
Y Hier liegt die Leiche von Yuffi, dem Kanalwärter. Quest: „Ein Kanalwärter wird vermisst“
Z Das Hauptquartier von Silk, dem schwarzen Elf. Deswegen bist du in die Kanalisation gekommen. Und bei Silk findest du auch „Den Stein des ersten Siegels“ für die Quest „Das Problem des Lordsiegelbewahrers“

Das Hafenviertel

1. Hier geht es zum Friedhof
2. Und hier nach Althaven
3. Diese Tür solltest du knacken, wenn du für den Auftrag „Ein Gefallen für eine alte Freundin“ ins Haus der Reichensteins einbrichst
4. Das Tor zum Lagerhaus der Purpurhengste musst du knacken, um in der Quest „Drachenleder und Drachenschuppen“ weiterzukommen
5. Hier liegt die Sonnenklipper vor Anker. Milena wartet hier auf dich, wenn du den Auftrag „Eine Schiffseignerin in Nöten“ erledigst
6. Der Eingang ins Hinterzimmer des Gildenhauses der Grünen Widder
7. Das Lagerhaus der Grünen Widder befreist du in der Quest „Ein Patt im Lagerhaus“ von ungebetenem Besuch
8. Dieses Tor musst du versuchen zu öffnen, um die Quest „Werde Mitglied der Grünen Widder“ zu erhalten
9. Im Brückenhaus wartet Valdo, der Handelsmeister der Grünen Widder auf dich. Falls du mit dem Tor bei (8) nicht klar kommst, kannst du bei ihm die Quest „Ein Handelsmeister auf Freiersfüssen“ erhalten, damit du trotzdem ins Gebiet der Grünen Widder gelangen kannst.

A. Dieses Haus kannst du beim Lordsiegelbewahrer käuflich erwerben. Näheres dazu unter „Spezielle Quests“ beim Unterpunkt „Der Hauskauf“

B. Im alten Matrosen wartet Manotar darauf, dass du ihn ansprichst. Die „Spezielle Quest“ „Die Grube“ wartet dort darauf, dass du sie in Angriff nimmst.

C. In Machmods Schmiede wartet eine Gravierwerkbank darauf von dir gefunden zu werden. Ausserdem ist Machmod der Ausgangspunkt für die „Spezielle Quest“ „Werkzeuge für einen Graveur“

D. Die goldene Muschel wartet auf deinen Besuch. Näheres zu diesem etwas anderen Haus unter „Spezielle Quests“ beim Unterpunkt „Die goldene Muschel“

X An diesen Punkten lauern bei Nacht die Spitzbuben, denen du in der Quest „Die Hafenbanditen“ den Garaus machen sollst.