

Divine Divinity Ein Handbuch

(V. 1.2)

Autor: Gerald Lichtenegger

Inhalt

0. Vorwort.....	6
1. Charakterauswahl.....	9
1.1 Charaktere.....	9
1.2 Charaktereigenschaften.....	10
1.2.1 Starteigenschaften.....	10
1.2.2 Spezialfähigkeiten.....	11
1.2.3 Name des Charakters.....	11
1.2.4 Primäre Eigenschaften.....	12
1.2.5 Sekundäre Eigenschaften.....	12
1.2.6 Resistenzen.....	14
1.2.7 sonstige Eigenschaften.....	14
Tabelle der Ruf-Punkte.....	15
1.2.8 Nicht angezeigte Eigenschaften.....	16
2. Skillssystem (Fähigkeiten, Fertigkeiten).....	17
2.1. aktive und passive Skills.....	17
2.2. Skill-Pfade.....	17
2.2.1. Der Pfad des Göttlichen.....	18
2.3 Allgemein nützliche Skills.....	18
2.4 Spezialisierung ist notwendig.....	20
2.5 Skills bei Personen erlernen.....	20
2.6 Sonstige Tipps zu den Skills.....	22
Waffenfertigkeiten.....	22
Geistergestalt.....	22
Alchimie.....	22
Händlerzunge.....	23
3. Tränke und Nahrungsmittel.....	24
3.1. Tränke.....	24
3.2. Nahrungsmittel.....	25
4. Runen.....	27
4.1 Runenwerte.....	27
4.2 Anbringen der Runen – Waffe verzaubern.....	27
5. Handel und Händler.....	30
5.1 Mit wem kannst du handeln.....	30
5.2 Händler.....	30
5.3 Identifizieren.....	31
5.4 Reparieren.....	31
5.5 Preise.....	31
5.6 Runen kaufen.....	32
5.7 Zauberbücher kaufen.....	32
6. Waffen und Ausrüstung.....	33
6.1 Haltbarkeit.....	33
6.2 Rüstung.....	33
6.3 Bonuseigenschaften.....	34
6.4 Waffenübersicht.....	35
6.5 Besondere Waffen und Gegenstände.....	37
7. Tutorial Aleroth.....	41
Letzter Teil des Tutorials.....	46

8 Spielverlauf – allgemeine Tipps.....	48
8.1 Eine Karriere als Dieb?.....	48
<i>Grundschule</i>	48
<i>Fortgeschrittenen Klasse</i>	49
Sonstige Diebstahlstipps:.....	51
8.2. Schlafen.....	52
8.3 Charakter pushen.....	53
8.4. Eine Party gründen.....	53
8.4.1 <i>Beschwören</i>	54
8.4.2 <i>Wiederbeleben</i>	54
8.4.3 <i>Skorpione</i>	54
8.4.4. Sonstiges zu den Begleitern.....	55
8.5. Hot-Keys.....	55
8.6 <i>Die Kanalisation</i>	56
8.6.1 <i>Kanalisation Flussheim</i>	56
8.6.2 <i>Kanalisation Verdistos</i>	56
8.7. Teleportation.....	57
8.8. <i>Sonstige Tipps</i>	59
<i>Allgemeine Tipps</i>	59
<i>Einige kleine Fehler</i>	60
<i>Einzeltipps</i>	61
Offene Fragen / Ungelöste Rätsel – Hilfe erbeten.....	64
8.9 Die mysteriöse Schrift.....	65
9. Quests Komplettlösung.....	66
<i>Aleroth</i>	66
1. <i>Den Elfen Lanilor aus seinem eisigen Gefängnis befreien</i>	66
2. <i>Kräuter für Georg sammeln</i>	66
3. <i>Ein Heilmittel für Simon finden</i>	66
4. <i>Ein Heilmittel für Verlat finden</i>	66
5. <i>Mardaneus wieder zur Vernunft bringen</i>	66
5.1. <i>Den Eingang zu den Katakomben unter Aleroth öffnen</i>	67
5.2. <i>Dem toten Nekromanten helfen</i>	67
5.3. <i>Thelyron töten</i>	67
6. <i>Die zweite Teleportpyramide finden</i>	67
7. <i>Die magische Axt Blutfresser finden</i>	67
8. <i>Den Mord an Georg untersuchen</i>	67
8.1. <i>Den Mörder von Georg entlarven</i>	67
8.2. <i>Mardaneus über Georgs Mörder informieren</i>	67
9. <i>Ein Mittel gegen die Seuche in Flussheim finden</i>	68
9.1. <i>Begleitschutz für die Heiler</i>	68
10. Die Spruchrollen für die Aktivierung der Teleporter finden.....	68
<i>Farmland</i>	68
11. <i>Den Zauberer Zandalor im Gasthaus 'Zum Zwergenbrot' treffen</i>	68
12. <i>Zandalor finden</i>	68
13. <i>Der Kampf im Wirtshaus</i>	69
13.1. <i>Ich habe den Kampf verloren</i>	69
14. <i>Mit den Trollen fertig werden</i>	69
15. <i>Wer ist für die Missernte verantwortlich?</i>	69
15.1. <i>Der Täter ist ein Ork</i>	69
15.2. <i>Wo passt der Schlüssel?</i>	69
15.3. <i>Der Schlüssel passt</i>	69
15.4. <i>Der Keller wurde von Dr. Elrath angemietet</i>	70
15.5. <i>Der Schlüssel wurde Dr. Elrath gestohlen</i>	70
15.6. <i>Dr. Elrath ist ein Lügner</i>	70
15.7. <i>Dr. Elrath entlarvt</i>	70
16. <i>Einem verängstigten Ritter helfen</i>	70
17. <i>Den Dieb fassen</i>	70
17.1. <i>Den Fleischdieb decken</i>	71
18. <i>Den Fluch aufheben</i>	71
19. <i>Die verfluchte Abtei</i>	71
20. <i>Lebensphilosophie</i>	71
21. <i>Nerikons Garten</i>	72
22. <i>Wo steckt Shrimpo</i>	72

23. Der Mörder des Herzogs.....	72
24. Die Kirche.....	73
24.1. Die Entweihung.....	73
24.2. Der pinkelnde Junge.....	73
25. Isoldes Liebesbrief.....	73
26. Gareths Trank für den Scheintod.....	73
27. Einen Brief zustellen.....	74
28. Die Heilige Waffe finden.....	74
29. Die Geiseln befreien.....	74
Armenviertel.....	75
30. Balin die Halskette zurückbringen.....	75
31. Balin eine Lektion erteilen.....	75
32. Marjas Ehre wieder herstellen.....	75
33. Marja töten.....	75
34. Marja hatte Recht.....	75
35. Einen Trank für Sarah finden.....	75
36. Einen Trank für Cederic finden.....	75
37. Einen Trank für Tibus finden.....	75
38. Verschwindende Edelsteine.....	76
39. Gefangen von einem Zombie.....	76
Flussheim und Marktplatz.....	76
40. Den vermissten Jungen suchen.....	76
41. Die Höhle der Finsternis erkunden.....	76
42. Töte den Vampir.....	76
43. Fehlende Lieferung.....	76
44. Radpanne.....	77
45. Liefere ein neues Wagenrad.....	77
46. Der brennende Wagen.....	77
47. Finde Hinweise über die verschwundenen Waren.....	77
48. Tingalf.....	77
49. Nahe gelegenes Lager.....	77
50. Finde die Lieferanten von Tingalf.....	77
51. Finde die Wahrheit über Tingalf heraus.....	77
52. Nach Flussheim.....	78
53. Das Schwarzmarkt-Warenlager.....	78
54. Hauptmann Mitox finden.....	78
55. Den Versorgungsstützpunkt vernichten.....	78
56. Den Brunnen im Orklager vergiften.....	78
57. General Alix in der Kaserne treffen.....	78
58. Wunschbrunnen.....	78
59. Den Mord am Herzog untersuchen.....	79
Verdistis.....	79
59.1. Sir Patricks Urkunde stehlen.....	79
59.2. Die Gilde der Attentäter.....	80
59.3. Cybu, den Mörder des Herzogs treffen.....	80
59.4. Bei Hauptmann Ralf melden.....	80
59.5. Ralf in Verdistis treffen.....	80
61. Feuerwerk.....	81
62. Die Huren finden.....	81
63. Penumbra befreien.....	81
64. Penumbras Dolch wieder beschaffen.....	82
65. Die Aufnahmeprüfung für die Diebsgilde.....	82
65.1. Erste Prüfung der Diebsgilde.....	82
65.2. Zweite Prüfung der Diebsgilde.....	82
66. Will ich einen Dämon heraufbeschwören?.....	82
66.1. Eine Pflanze für das Ritual.....	83
67. Flasche Wein.....	83
68. Finnigan seine magischen Dietriche bringen.....	83
69. Ein Mörder in Verdistis.....	83
69.1. Pergors Haus.....	84
69.2. Vampir.....	84
70. Die Brosche.....	84
71. Ein Freund in der Falle.....	84
72. Geld von Sir Patrick borgen.....	84

73. Viel Geld von Sir Patrick borgen.....	84
74. Geld von Sir Patrick borgen.....	84
75. Die Schulden an Sir Patrick zurückzahlen.....	84
76. Die Wette.....	84
77. Farmer Hugor die Getreidebestellung bringen.....	85
77.1. Hugor verweigert die Lieferung an Leptin.....	85
77.2. Hugor überreden, das Getreide doch zu liefern.....	85
77.3. Leptin berichten, das Getreide ist unterwegs.....	85
Dunkelwald.....	85
78. Finde ein Sammlerstück.....	85
79. Das Schwert im Stein.....	85
79.1. Kreatur des Schwerts im Stein.....	85
80. Die Bergtrolle bekämpfen.....	86
81. Verrat.....	86
82. Der Gilde der Krieger beitreten.....	86
82.1. Die erste Prüfung.....	86
82.2. Die zweite Prüfung.....	86
83. Den Pirscher töten.....	86
84. Böse Verwandlung.....	86
85. Boratus töten und seine Tiere heilen.....	87
85.1. Den Zwergenpriester finden.....	87
85.2. Den Gral finden.....	87
86. Rimmer in Glenborus finden.....	87
87. Den Konflikt zwischen Elfen und Zwergen lösen.....	87
88. Der Baum.....	88
89. Schatzkarten.....	88
90. Wo ist der Schatz.....	88
Burg Eisenfaust.....	89
91. Eine Audienz beim neuen Herrscher von Ferol.....	89
91.1. Janus in seinem Gemach aufsuchen.....	89
91.2. Den weißen Kater finden.....	89
91.3. Einen Liebesbrief an Lela überbringen.....	89
91.4. Blumen für Lela.....	89
91.5. Den Teddy suchen.....	89
91.6. Das Treffen der Händler.....	90
92. Ben Bier bringen.....	90
93. Meine Teleportsteine zurückholen.....	90
94. Von Burg Eisenfaust fliehen.....	90
95. Dem Koch helfen.....	90
96. Flucht aus Ionas Höhle.....	90
97. Meine Ausrüstung in Ionas Verlies finden.....	91
97.1. Den Schlüssel zu meiner Ausrüstung finden.....	91
98. Ionas Verlies.....	91
99. Dem Haus des Wahnsinns entfliehen.....	91
100. Wo steckt Zandalor.....	92
100.1 Herausfinden, was mit Zandalor geschehen ist.....	92
100.2 Der Eingang zu den Kellern der Burg Eisenfaust.....	92
101. Das Schwert der Lügen finden.....	92
101.1 Das Schwert der Lügen ist verschwunden.....	92
101.2. Ein Spielzeug, kein Schwert.....	92
102. Das Kennwort für die Schatzkammer finden.....	93
102.1. Das Kennwort lautet „ANVAS ENROD“.....	93
103. Dem dritten Gezeichneten helfen.....	93
104. Zandalor im Gasthaus „Zum Zwergenbrot“ treffen.....	93
Der Rat der Sieben.....	93
105. Den Sukkubus töten.....	93
106. Den Rat der Sieben zusammenrufen.....	93
106.1. Der Vertreter der Zauberer im Rat.....	93
106.2. Der Vertreter der Elfen im Rat.....	93
106.3. Der Vertreter der Menschen im Rat.....	94
106.4. Der Vertreter der Zwerge im Rat.....	94
106.5. Der Vertreter der Echsenwesen im Rat.....	94
106.6. Der Vertreter der Orks im Rat.....	94
106.7. Der Vertreter der Imp im Rat.....	94
107. Überzeuge Goemoe, sich dem Rat der Sieben anzuschließen.....	94
107.1. Goemoe ist nicht mehr im Gasthaus „Zum Blauen Eber“.....	94

107.2. Goemoe wurde gefangen genommen.....	94
107.3. <i>Goemoe seine ursprüngliche Form wieder geben</i>	94
108. <i>Den Vertreter der Orks befreien</i>	94
109. Aleroth wurde eingenommen.....	95
109.1. <i>Demona besiegen</i>	95
110. Die Schuldigen für die Schändung der elfischen Begräbnisstätten finden.....	95
110.1 <i>Randalierende Zwerge</i>	95
111. <i>Den Halsschmuck finden</i>	96
112. Eine magische Welt betreten.....	96
112.1. <i>Eine magische Welt verlassen</i>	96
113. <i>Die Bienen und die Wespen</i>	96
114. Die Steinaxt wiederfinden.....	97
114.1. <i>Kennwort für den Posten</i>	97
115. <i>Drachenpanzer</i>	98
116. Lucius' Schulden.....	98
116.1 Lucius kann seine Schulden nicht bezahlen.....	98
116.2 <i>Lucius Schulden bezahlen</i>	98
117. Mit dem Segnungsritual beginnen.....	99
<i>Ödland</i>	99
118. <i>Wo bin ich</i>	99
119. Das Beschwörungsritual aufhalten.....	99
119.1. Ein Geist werden.....	99
119.2 <i>Den Schwarzen Ring vernichten</i>	100
120. Ich muss den Dämon den Lügen töten.....	100
<i>Die beinahe-Quests</i>	101
121. <i>Dragrin in Verdistis</i>	101
122. <i>El Gammon</i>	101
123. <i>Silvana und Christoph</i>	101
124. <i>Geschäfte machen</i>	102
125. <i>Ein Haus in Verdistis kaufen</i>	102
126. <i>Drachenrüstungsset</i>	102
127. <i>Der sprechende Baum</i>	102
128. Der Osterei-Quest – die Larian Rüstung.....	103

0. Vorwort

Die Idee, ein inoffizielles Handbuch für Divine Divinity zu schreiben, kam mir, als ich im Internet nach Informationen über das Spiel suchte und dabei auf ein sehr dürftiges Angebot stieß. Einige der Fan-Sites scheinen von Mitarbeitern der Larian-Studios zu stammen. Das wäre noch nicht schlimm, aber sie werben ins erster Linie für das Nachfolgespiel Riftrunner und bieten zweitens wenig Informationen zum Spiel. Das mag Absicht sein, denn auch das offizielle Handbuch, das dem Spiel beiliegt, ist mehr Heftchen als Buch und bietet viele Hintergrundgeschichten zum Spiel, aber wenig Hilfe. Das ist erstaunlich für ein Spiel, das die Hersteller selbst in die Nähe von Diablo rücken. Der Vergleich mit Diablo ist keineswegs zu hoch gegriffen, denn Divinity Divine ist in vielen Punkten Diablo ähnlich, was die Art und Vielzahl an Features betrifft, die das Spiel enthält. Es ist aber weder ein Klon noch eine halboriginelle Kopie von Diablo, es beinhaltet einfach nur viele Elemente des Spielablaufs wie sie heutzutage auch in anderen Rollenspielen üblich sind.

Wer nun Diablo oder ein ähnliches Spiel kennt, weiß, dass man wohl kaum die Geduld aufbringt alles und jedes auszuprobieren um hinter die vielen versteckten Möglichkeiten zu kommen, die so ein Spiel bietet. Hier sind Tipps, Anleitungen und Handbücher gefragt, will man nicht vorzeitig das Handtuch werfen.

Dazu kommt, dass Divine Divinity eine große Zahl an Aufgaben (Quests) enthält, die das Spiel zwar zu etwas besonderem machen, die zu erhalten und zu erfüllen durch reines Herumprobieren aber kaum möglich ist. In dieser Beziehung kann man Divine Divinity mit Diablo überhaupt nicht vergleichen.

Die deutschsprachigen Internetseiten zum Spiel sind vom Informationsgehalt bescheiden: am meisten findet man noch unter <http://home.arcor.de/weltenwanderer/> .

Es gibt eine französische Seite, mit vielen und guten Informationen: <http://www.ladybugy.com/divinity/> . Die russische Seite (<http://divine-divinity.by.ru/>) kommt mir etwas spanisch vor, sie sieht aus wie die deutsche Larian-Seite, während die spanische Seite (<http://divinehispano.webcindario.com/>) nur einige Bilder und keine Informationen enthält. Die italienische Seite (<http://www.multiplayer.it/divinedivinity/>) bietet wie viele andere auch nur den Stoff, den man bekommt, wenn man sich das offizielle Fan-Site Kit von der Larian-Website herunter lädt, zur polnischen kann ich nichts sagen, sie sieht aber ebenso danach aus (<http://zandalor.prv.pl/>).

Die meisten Divinity-Seiten sind englischsprachig und bieten das gleiche wie schon oben bemängelt, entweder wenig Information oder den Inhalt des Fan-Site Kits. Nur zwei bieten sehr gute Informationen, obwohl ich hier den Verdacht habe, dass Larian-Mitarbeiter dahinter stecken: <http://www.planetdivinity.com/> und <http://www.locusinn.com/> . Interessant ist auch die Seite <http://www.kiya1.via-t-online.de/images/> , auf der man viele Screenshots finden kann, die bei der Lösung verschiedener Aufgaben hilfreich sind.

Vielen Spiele-Seiten im Internet ist gemeinsam, dass sie Spielkritiken veröffentlichen, bei denen das Spiel gut abschneidet. Die Kritiken übertreiben nicht, all die positiven Dinge kann man nachvollziehen. Trotzdem scheint das Fan-Interesse gering zu sein, und das erstaunt in Anbetracht der guten Kritiken und verglichen mit anderen Spielen.

Ich denke, die Hersteller haben sich mit ihrer restriktiven Hilfestellung selbst geschadet. Der Einstieg in ein derart komplexes Spiel ist mühsam und so werden wohl viele nach einiger Zeit entnervt aufgeben, weil sie das Gefühl haben mehr planlos herum zu klicken als zu spielen.

Das vorliegende, inoffizielle Handbuch wiederholt keine Informationen, die im offiziellen Handbuch stehen, die Lektüre desselben wird daher empfohlen. Einige Dinge werden eher für Leute interessant sein, die das Spiel schon etwas kennen und ein bisschen tiefer vordringen wollen. Für alle, die das erste Mal das Spiel wagen, empfehle ich nach dem Tutorial vorzugehen und sich nicht sofort in die Details der Charaktereigenschaften oder Skills zu vertiefen. Das Tutorial erklärt einige wesentliche Abläufe des Spiels, ist nicht all zu lang und wer will, kann dann neu beginnen oder ganz einfach weiter spielen.

In diesem inoffiziellen Handbuch findest du zwar zahlreiche Tipps, aber keine Hex-Cheats und ähnliches, wie das duplizieren von Gegenständen. Ich finde sie zerstören den Spielspass und sie sind auch gar nicht notwendig. Wer die verschiedenen Tipps beachtet, wird merken, dass er fast immer stark und reich genug ist um mit den Herausforderungen des Spiels fertig zu werden.

Damit kommen wir auch gleich zu den schwerwiegenden Kritikpunkten am Spiel, es sind nur wenige. Das Spiel ist an vielen Stellen zu leicht, die Gegner sind zu schwach und die KI ist nicht imstande taktisch gegen dich als Einzelnen vorzugehen. An anderen Stellen kann es zwar passieren, dass dich ein Gegner mit einem kurzen Hüsteln weg pustet, aber dagegen kannst du dir was überlegen, gegen ersteres, die zu schwachen Gegner, hilft nichts.

Ein anderer Kritikpunkt betrifft die manchmal zu banalen Quests. Einfach jemand zu treffen, der ohnehin im ganzen Spiel an der gleichen Stelle steht, ist als Quest zu uninteressant. Dass es auch anders geht, sieht man an vielen anderen Quests im Spiel, anscheinend wurden aber nicht alle Quests mit der gleichen

Sorgfalt entwickelt. Auch im Auftragsbuch scheinen die Quests manchmal strukturiert, mit klarer Zuordnung zusammenhängender Quests, auf, ein anderes Mal sind sie beliebig aufgelistet, obwohl sich eine Strukturierung geradezu aufdrängt. Gerade die vielen, nicht linear ablaufenden Quests sind ein Qualitätsmerkmal des Spiels, das man sorgfältiger hätte behandeln können. Irgendwie passt es zum Bild, dass gegen Ende des Spiels die Zahl der Quests rapide abnimmt. Da wollte wohl irgendwer das Produkt schnell auf den Markt bringen.

Nächster Kritikpunkt: Das Speichern und Laden eines Spielstands ist jedes Mal eine kleine Geduldprobe, zumal sich die gespeicherten Spielstände gegen Ende auf die dreifache Größe aufblasen. Trotzdem sollte an vielen Stellen des Spiels gespeichert werden. Bei den Quests ([Kapitel 9](#)) werde ich zwar immer wieder auf solche Gelegenheiten hinweisen, aber es ist immer noch lustiger zwischendurch auch bei anderen Gelegenheiten zu speichern als eine lange Sequenz wiederholen zu müssen, nur weil hinter einer Tür unerwartet ein übermächtiges Bossmonster gelauert hat. Auch der Wechsel von einer Map auf die andere vollzieht sich gleich langsam. Hier scheint es ein grundsätzliches, programmiertechnisches Problem zu geben, denn diese Wechsel erfolgen häufig und sind vom Spiel her vorgegeben; das sollte doch schneller gehen.

Abstürze: Einige Male ist es zu nicht nachvollziehbaren Abstürzen gekommen, die sich darin äußern, dass man urplötzlich am Desktop landet. Etwas seltener waren die Vorfälle, wo das Spiel einfriert, zum Beispiel beim Start einer Videosequenz. Insgesamt waren die Abstürze aber doch selten (rückblickend geschätzt 10 in 5 Wochen); und auch hier gilt die alte chinesische Weisheit: regelmäßiges Speichern schützt vor zerstörerischen Wutanfällen.

Alle diese Kritikpunkte sollen aber niemand davon abhalten das Spiel auszuprobieren. Wer sich mit störenden Schulbesuchs- oder Arbeitszeiten herumplagen muss und nebenbei noch einige wichtige Fußballtermine zu absolvieren hat, sollte mit zwei bis drei Wochen Spielspass für einen Durchlauf rechnen, und die Lust, zumindest einen zweiten Versuch mit einem anderen Charakter zu starten, kommt mit hoher Wahrscheinlichkeit.

Gerald Lichtenegger

Graz, 13.10.2003

Version 0.92

Die erste Version des Tutorials fiel der Selbstzensur zum Opfer, weil es zu lang(atmig) war. Der Ersatz ist vielleicht etwas zu kurz, sollte aber trotzdem eine Hilfe für Anfänger sein.

Die Versionsnummer soll andeuten, dass ich beabsichtige die diversen Tipp- und Rechtschreibfehler noch zu beseitigen. Auch inhaltliche Korrekturen wird es noch geben, aber viel wird sich nicht mehr ändern; das nächste Projekt steht schon an.

Ein Nachtrag zur Quest-Komplettlösung. Es war nicht daran gedacht, dass man die Quests anhand der Liste herunterspult, schon gar nicht sollte ein Ablauf vorgegeben werden. Es ist gar nicht möglich alle Quests in dieser Reihenfolge zu lösen. Jeder sollte zuerst die einzelnen Gegenden ausgiebig erkunden. Man kann später überprüfen, ob alles gefunden wurde, was es zu finden gibt.

Graz, 20.10.2003

Version 0.93

Die Tabelle der Nahrungsmittel wurde überarbeitet und mit den *max*-Werten ergänzt. Sie zeigen wie viel man von einem Nahrungsmittel auf einmal nehmen kann. Weiters wurden die Wiederherstellungspunkte der Nahrungsmittel eingefügt. Damit ergeben die Nahrungsmittel mehr Sinn.

Da das Kapitel 9 als Komplettlösung bezeichnet wird, wurden bei verschiedenen Quests zusätzliche Informationen eingefügt. Einige Angaben werde ich noch einer Überprüfung unterziehen, möglicherweise habe ich an manchen Stellen die falschen Schlüsse gezogen, was sich eher bei den Tipps und Anmerkungen bemerkbar macht, die Lösung der Quests ist davon nicht betroffen. Allenfalls gibt es alternative Lösungsmöglichkeiten, die noch nicht angeführt sind.

Die Liste der erlernbaren Skills wurde etwas länger, nachdem es mir gelungen ist meine eigene Mitschrift zu entziffern.

Schließlich gibt es jetzt auch eine Tabelle der Rufpunkte.

Graz, 4.11.2003

Version 1.0

Die wesentlichste Neuerung: Es ist jetzt noch eine Tabelle der Waffen hinzugekommen. Man kann damit leichter einschätzen, wie eine Waffe zu bewerten ist, vor allem was die Schadenswerte betrifft. Die erhöhten Schadenswerte sind Bonusattribute, die nur fallweise auftreten. Sie können in anderen Spielen durchaus noch höher ausfallen, als in der Tabelle angegeben, aber man kann anhand der Tabelle schon erkennen, ob man ein besonders gutes Stück gefunden hat.

Wie bei jeder Überarbeitung bisher, wurden auch diesmal inhaltlich einige Korrekturen vorgenommen, wenn auch nur in Details.

Außerdem wurde zahlreiche Tippfehler, die mir die störrische Tastatur aufgezwungen hat, beseitigt: Dank an Rosa, die sich diese Mühe gemacht hat.

Graz, 8.1.2004

Version 1.1

Alle Abschnitte wurden überarbeitet, die Tabellen der Nahrungsmittel und der Waffen wurden ergänzt und dürften nun ziemlich vollständig sein.

Die Tipps wurden stark erweitert und nach Gebieten strukturiert.

Die Lösungen einiger Quests wurden genauer beschreiben, manche mit alternativen Lösungsmöglichkeiten versehen.

Die Liste der "[beinahe Quests](#)" wurde erweitert. Das sind der voreiligen Veröffentlichung zum Opfer gefallene Quests, die nicht im Auftragsbuch als solche aufscheinen, die du aber wie Quests lösen kannst und dafür Belohnungen bekommst.

Die verschiedenen Tabellen und die Quest-Komplettlösung sind nun unter www.cntec.at online einsehbar.

Graz, 18.11.2004

Version 1.2

Zu meiner eigenen Überraschung, noch eine Überarbeitung, nachdem ich plötzlich einige Anfragen bekommen hatte, was wohl mit dem Verkauf des Spiels als Heft-Beilage zu tun haben dürfte. Ich habe vieles überprüft und einiges korrigiert und an einigen Stellen versucht, Dinge genauer zu beschreiben.

Das einzig wirklich Neue sind die Schriftzeichen der mysteriösen Schrift auf manchen Dokumenten, die man im Spiel finden kann ([Kapitel 8.9](#)). Ein komplette Transkription aller Dokumente wird es demnächst auf meiner Web-Site geben.

In der letzten Version hatte ich Unklarheiten zum Skill "Weisheit" gemeldet. Das ist geklärt, der Fehler lag bei mir. Der Skill funktioniert so wie im Spiel beschreiben: man bekommt jeweils einen Bonus zu den Erfahrungspunkten. Der Bonus wird sofort zu den normalen Punkten hinzugezählt, aber extra noch einmal in weißer Schrift angezeigt.

Graz, 7.12.2005

[Inhaltsverzeichnis](#)
[Handel und Händler](#)

[Charakterauswahl](#)
[Waffen und Ausrüstung](#)

[Skillsystem](#)
[Tutorial Aleroth](#)

[Tränke und Nahrungsmittel](#)
[Allgemeine Tipps](#)

[Runen](#)
[Quests](#)

1. Charakterauswahl

1.1 Charaktere

Wenn du ein neues Spiel startest, kommst du zum Charakterauswahlfenster.



Es gibt die Auswahl zwischen **Überlebenskünstler** (eine Umschreibung von Dieb), **Krieger** und **Zauberer** und dabei jeweils zwischen einem Mann und einer Frau. Eine Auswahl unter verschiedenen Rassen gibt es nicht, es sind immer Menschen. Du hast also die Auswahl zwischen sechs nicht ganz so verschiedenen Helden und Heldinnen.

Auf die Wiedergabe der Hintergrundstories des offiziellen Handbuchs sei hier verzichtet. Außerdem stellt sich jeder Charakter bei der Charakterauswahl selbst kurz vor, wenn du ihn anklickst.

Divine Divinity ist ein Rollenspiel. Du solltest also bei der Auswahl des Charakters nicht überlegen, wie es am leichtesten geht, sondern auf welche Art du das Spiel gewinnen willst. Du solltest dich mit dem von Dir entwickelten Charakter irgendwie identifizieren, da es dann am meisten Spaß macht. Die im [Punkt 1.2](#) stehende Gegenüberstellung der anfänglichen Charaktereigenschaften soll dir nur bei der Überlegung helfen, wie du die Vorteile eines Charakters ausnützt und wie du seine Nachteile am besten ausgleichst.

Neben den Überlegungen zu den Charakteren und ihren Eigenschaften, kannst du dir aber auch überlegen, wie du sonst im Spiel auftrittst: höflich, hilfsbereit, spöttisch, aggressiv, diebisch, zurückhaltend oder für alles Belohnung fordernd. Die NPCs (Non Playing Characters) werden sich dann dementsprechend dir gegenüber verhalten. Das kann bei der Lösung von Teilaufgaben (Quests) hilfreich, hinderlich oder egal sein. Manche Quests erfährst du nur bei einem bestimmten Verhalten, wenn du die richtigen Fragen stellst oder die richtigen Antworten gibst, das Spiel kannst du jedoch in jedem Fall erfolgreich beenden, denn von den über 100 Quests, sind nur wenige zwingend für die Fortführung des Spiels zu erledigen.

Nichts spricht dagegen, dass du einen höflichen Krieger, eine diebische Zauberin oder einen aggressiven Dieb spielst, und solltest du während des Spiels draufkommen, dass es dir doch anders lieber wäre, änderst du eben dein Verhalten. Du musst nur unter Umständen manche wichtige Personen, die du bereits verärgert hast, wieder freundlich stimmen, was aber mit Geschenken und Bestechung möglich ist (Ich weiß, was dir jetzt durch den Kopf geht, ich dachte zuerst auch, das ganze spiele in einer Fantasiewelt).

Alle Charaktere haben zu Beginn des Spiels vorgegebene Eigenschaften: primäre und die davon abhängigen sekundären Eigenschaften. Weiters beherrscht jeder Charakter zwei Fähigkeiten (Skills) aus dem Bereich der erlernbaren Skills.

Du kannst im Spiel alle Werte steigern und alle sonstigen erlernbaren Skills (insgesamt gibst es 96 verschiedene), die du lernen willst, erlernen.

In diesem Sinn scheint die Auswahl des Charakters zunächst nur eine psychologische Frage zu sein oder eventuell eine Frage, wie du glaubst im ersten Teil des Spiels am besten durch zu kommen. Dass das nicht ganz so ist, siehst du im Punkt [1.2 Charaktereigenschaften](#).

Jede Charakterklasse (also diesmal gleich bei Mann und Frau in jeder Klasse) beherrscht eine Spezialfähigkeit, die von anderen Klassen nicht erlernt werden kann (siehe [Punkt 1.2.1 Spezialfähigkeit](#)).

1.2 Charaktereigenschaften

1.2.1 Starteigenschaften

Nun zu den anfänglichen Charaktereigenschaften im einzelnen. Jeder Charaktertyp erhält am Start eine bestimmte Anzahl von Startpunkten für die primären Eigenschaften: *Stärke*, *Gewandtheit*, *Intelligenz* und *Konstitution*. Die anderen Eigenschaften (mit Ausnahme der Skills) sind sekundäre, die sich aus den primären ableiten. Bei allen Eigenschaften ist die Basis 0 (d.h. vor der Vergabe der Startpunkte), nur beim *Gewicht* ist die Basis 1600. Nach der Vergabe der Startpunkte (fett gedruckt) ergeben sich folgende Starteigenschaften für die einzelnen Charaktertypen:

	Überlebenskünstler		Krieger		Zauberer	
	Mann	Frau	Mann	Frau	Mann	Frau
Gesundheitspunkte	50	50	60	60	40	40
Magiepunkte (Mana)	40	40	30	30	90	90
Stärke	10	10	15	15	10	10
Gewandtheit	15	15	10	10	10	10
Intelligenz	10	10	10	10	15	15
Konstitution	10	10	10	10	10	10
Angriff	10	10	8	8	6	6
Verteidigung	12	12	6	6	6	6
Schaden	1	1	7	6	1	1
Rüstung	0	0	0	0	0	0
Gewicht (max.)	1800	1800	1900	1900	1800	1800
Ausdauer	3000	3000	3000	3000	3000	3000
Skills (Fähigkeiten)	Kuss des Attentäters	Identifizieren	Schaden erhöhen	Elfensicht	Ungeziefer herbeirufen	Meteorschlag
	Händlerzunge	Schlösser öffnen	Kenntnis des Schwerts	Reparieren	Meteorschlag	Segnen

Ob Mann oder Frau ist also innerhalb der drei Kategorien jeweils unerheblich. Der Unterschied bei Krieger und Kriegerin im Punkt *Schaden* beruht nur darauf, dass der Krieger den Skill *Schaden erhöhen* schon beherrscht.

1.2.2 Spezialfähigkeiten

Unabhängig von den oben angeführten Fähigkeiten (Skills), beherrscht jede Klasse eine Spezialfähigkeit, die von den anderen nicht erlernt werden kann, die aber auch im Lauf des Spiels nicht verbessert werden kann. Wähle aus deinen Fähigkeiten das Symbol für die Spezialfähigkeit



aus um sie mit der rechten Maustaste aufrufen zu können.

Überlebenskünstler/in

Schleichen. Wenn du den Befehl aktivierst (rechte Maustaste), duckt sich dein Charakter und wird von den Gegnern nicht mehr gesehen. Du kannst dich auf diese Art aus einer brenzigen Situation davon schleichen, wenn du willst. Ein weiterer Druck auf die rechte Maustaste beendet das *Schleichen*, dein Charakter geht wieder normal. Du musst zum *Schleichen* aber genug *Ausdauer* haben, sonst endet das Schleichen ungewollt.

Krieger/in

Wirbelattacke. Wenn du die Fähigkeit aktivierst (rechte Maustaste), dreht sich dein Charakter im Kreis und trifft dabei alle umstehenden Gegner mit seiner Waffe (nicht möglich wenn du gerade mit Speer oder Bogen kämpfst). Sehr praktisch, wenn du eingekreist bist und du kannst diese Attacke mehrmals hintereinander anwenden, dein Charakter muss aber genug *Ausdauer* haben um die Fähigkeit anzuwenden.

Zauberer/Zauberin

Teleport: Du kannst den Platz mit einer anderen Kreatur tauschen, auf die du mit der rechten Maustaste klickst. Das kann in manchen Kampfsituationen sehr hilfreich sein, vielleicht auch in anderen, das bleibt deiner Fantasie überlassen.

1.2.3 Name des Charakters

Wenn du weißt, welchen Charakter du nehmen willst, klick ihn an und stell zunächst den Cursor in das Namensfeld; als Vorgabe steht dort *Hero*. Gib deinem Charakter nun einen Namen. Dieser Name kann später nicht mehr geändert werden, sobald du den Charakter endgültig durch Klick auf das Eingabesymbol (Häkchen) ausgewählt hast.

Sobald du einen Charakter gewählt hast, beginnt das Spiel. Mit der T-Taste kannst du nun das **Eigenschaftsfenster** deines Charakters öffnen. Du siehst jetzt mehr Eigenschaften als bei der Charakterauswahl.



1.2.4 Primäre Eigenschaften

Es gibt 4 primäre Charaktereigenschaften: Stärke, Gewandtheit, Intelligenz und Konstitution. Sie können durch eventuell getragene Ausrüstungsgegenstände verändert werden und kurzzeitig von eingenommenen Tränken oder durch die Anwendung mancher Skills.

Stärke: Sie bestimmt den Schaden, den du verursachst und wie viel du tragen kannst

Gewandtheit: wichtig für Angriffs- und Verteidigungsstärke, im Spiel wird manchmal der Begriff Geschicklichkeit verwendet

Intelligenz: bestimmt die Anzahl deiner Magiepunkte (Mana)

Konstitution: bestimmt die Anzahl deiner Gesundheitspunkte (Vitalität) und deine Ausdauer

Wenn du im Eigenschaftsfenster den Mauszeiger über eine primäre Eigenschaft hältst, wird dir angezeigt, in welchem Ausmaß sie die sekundären beeinflusst.

1.2.5 Sekundäre Eigenschaften

Die sekundären Eigenschaften sind teilweise von den primären abhängig. Sie können darüber hinaus von Ausrüstungsgegenständen verändert werden, solange man damit ausgerüstet ist und für kurze Zeit auch von eingenommenen Tränken oder durch die Anwendung bestimmter Skills.

Gesundheit: die aktuellen und die maximalen Gesundheitspunkte. Bei null Gesundheitspunkten bist du tot. Im Spiel wird statt Gesundheit manchmal der Begriff Vitalität verwendet

Magie: die aktuellen und die maximalen Magiepunkte. Im Spiel wird statt Magie manchmal der Begriff Mana verwendet.

Angriff: Wert über die Stärke eines Angriffs; ist abhängig von Gewandtheit; kann durch Ausrüstung verbessert werden. Im Spiel wird manchmal der Begriff Attacke verwendet.

Verteidigung: Wert über die Stärke deiner Verteidigung, abhängig von Gewandtheit; kann durch Ausrüstung verbessert werden.

Schaden: voraussichtlicher Wert des verursachten Schadens bei deinen Gegnern, wenn der Angriff erfolgreich war. Er ist abhängig von deiner Stärke. Der verursachte Schaden wird bei der Berechnung noch durch den Wert der Rüstung des Gegners vermindert.

Wenn du dich mit einer Waffe ausrüstest, so hat diese einen minimalen und einen maximalen Schadenswert. Im deutschen Spiel wird bei *Schaden* nur ein Wert angezeigt, es wird der minimale Schadenswert der Waffe bei *Schaden* dazu gezählt. Im englischen und im französischen Spiel werden offenbar beide Werte berücksichtigt, dort steht bei *Schaden* (damage, dégât) ein von-bis Wert.

Rüstung: Wenn ein Gegner mit einem Angriff erfolgreich war, wird der Rüstungswert vom verursachten Schaden abgezogen. **Anmerkung:** dieser Wert wird nur bei physischen Angriffen wirksam. Bei magischen Angriffen gelten die Werte unter **c) Resistenzen**

Gewicht: Der Wert ist von der Stärke abhängig, aber jeder Charakter hat einen Basiswert von 1600. Im Eigenschaftsfenster wird dir angezeigt, wie viel du derzeit trägst und wie viel du insgesamt tragen kannst. Ab 75% bist du überladen und kannst nicht mehr laufen, sondern nur noch gehen, bei über 100% kannst du nichts mehr aufheben. Du kannst nie so viele Gegenstände aufheben, dass du auf über 100 % kommst. Es kann aber passieren, dass die Haltbarkeit eines Ausrüstungsgegenstandes, der deine Stärke beeinflusst auf 0 sinkt oder du ihn ablegst, damit sinkt auch das Maximalgewicht, das du tragen kannst und du kommst auf über 100%.

Ausdauer: Die Ausdauer wird als gelber Balken im Spielmenü angezeigt. Wenn du denn Mauszeiger darüber stellst, siehst du die Zahlenwerte für die aktuelle und die maximale Ausdauer. Wenn deine Ausdauer auf null ist, schaut es für einige andere Eigenschaften schlecht aus (z.B. kannst du bestimmte Zauber nicht mehr ausführen), außerdem kannst du nicht mehr laufen, sondern nur noch gehen.

In welchem Ausmaß primäre Eigenschaften die sekundären beeinflussen, hängt vom ausgewählten Charakter ab: Überlebenskünstler, Krieger oder Zauberer ([siehe Punkt 1.1.](#))

Charaktere). Dies ist vielleicht der wichtigste Punkt bei der Charakterauswahl und für die Charakterentwicklung.

Die folgende Tabelle zeigt die Beeinflussung der sekundären Eigenschaften durch primäre, d.h. wie stark steigt eine sekundäre Eigenschaft, wenn du einen Punkt in einer primären vergibst.

Üb: Überlebenskünstler
 Kr: Krieger
 Za: Zauberer

	Stärke			Gewandtheit			Intelligenz			Konstitution		
	Üb	Kr	Za	Üb	Kr	Za	Üb	Kr	Za	Üb	Kr	Za
Vitalität	-	-	-	-	-	-	-	-	-	5	6	4
Mana	-	-	-	-	-	-	4	3	6	-	-	-
Angriff	-	-	-	0,666	0,8	0,666	-	-	-	-	-	-
Verteidigung	-	-	-	0,8	0,699	0,666	-	-	-	-	-	-
Schaden	0,143	0,2	0,1	-	-	-	-	-	-	-	-	-
Gewicht	20	20	20	-	-	-	-	-	-	-	-	-
Ausdauer	-	-	-	-	-	-	-	-	-	300	300	300

Bei einigen Zahlen wurden die Nachkommastellen auf drei beschränkt.

Man sieht an dieser Tabelle, dass es gar nicht so leicht ist, die anfänglichen Punkte-Nachteile eines Charakters auszugleichen, weil diese Nachteile auch bei der weiteren Punktevergabe gelten. Um z.B. *Schaden* auf ein bestimmtes Niveau zu bringen, müssen Zauberer und Überlebenskünstler weit mehr Punkte investieren als Krieger. Der Krieger profitiert beim *Schaden* von jedem Punkt, den er in *Stärke* investiert, mehr als die beiden anderen. Umgekehrt bei der Investition in *Intelligenz*: der Zauberer bekommt am meisten *Mana*, gefolgt vom Überlebenskünstler, am wenigstens bekommt der Krieger, nur halb so viel wie der Zauberer.

Zur einfacheren Umrechnung eine Tabelle, die zeigt, wie viele Punkte man in den sekundären Eigenschaften erhält, wenn man in die primären jeweils **20 Punkte** investiert (die Nachkommastellen wurden weggelassen, da du nur ganze Punkte erhältst).

	Stärke			Gewandtheit			Intelligenz			Konstitution		
	Üb	Kr	Za	Üb	Kr	Za	Üb	Kr	Za	Üb	Kr	Za
Vitalität	-	-	-	-	-	-	-	-	-	100	120	80
Mana	-	-	-	-	-	-	80	60	120	-	-	-
Angriff	-	-	-	13	16	13	-	-	-	-	-	-
Verteidigung	-	-	-	16	13	13	-	-	-	-	-	-
Schaden	3	4	2	-	-	-	-	-	-	-	-	-
Gewicht	400	400	400	-	-	-	-	-	-	-	-	-
Ausdauer	-	-	-	-	-	-	-	-	-	6000	6000	6000

Genau genommen sind diese beiden Tabellen wichtiger für die Charakterentwicklung als die Tabelle der Anfangseigenschaften ([siehe 1.2.1](#)). Es ist nämlich überhaupt nicht egal, welchen Charakter du am Anfang wählst. Einen Magier kannst du nur mit sehr vielen Punkten zu einem Krieger umpolen und musst dabei andere Bereiche vernachlässigen. Trotzdem ist eine maßvolle Investition in Magie für den Krieger bzw. in Stärke für den Magier sinnvoll. Auch wenn der Krieger nicht mit Magie kämpft, braucht er Magiepunkte, wenn es bestimmte Skills wie *Schlösser öffnen*, *Telekinese*, *Taschendiebstahl* usw. anwendet. Und für den Magier ist es nicht schlecht zumindest jene Stärke zu erreichen, die ihm erlaubt sich mit besseren Gegenständen auszurüsten. Die Überlebenskünstler können sich am leichtesten in beiden Richtungen entwickeln.

Die obigen Tabellen zeigen auch, dass es bei der Punktevergabe wenig sinnvoll ist, einzelne Punkte zu vergeben, du würdest kaum Auswirkungen merken. Vergib immer alle 5 Punkte für eine Eigenschaft.

1.2.6 Resistenzen

Blitzresistenz

Feuerresistenz

Giftresistenz

Geistesresistenz

Alle irgendwie selbsterklärend. Sie gelten bei magischen oder von Magie unterstützten Angriffen (z.B. bei Waffenangriffen mit zusätzlichem Giftschaden usw.). Sie werden vor allem durch Ausrüstungsgegenstände beeinflusst und da besonders durch Gegenstände, die mit **Runen** verbessert wurden, wenn solche Runen angebracht werden können. Temporär können alle Resistenzen durch die Einnahme eines **Elixiers** (siehe **Tränke**) gesteigert werden.

Auch deine Gegner können Resistenzen haben, das merkst du spätestens dann, wenn ein bestimmter Zauber keine Wirkung zeigt. Ändere deinen Angriff.

Es scheint, dass eine Resistenz von 100 in einem Bereich eine fast vollkommene Immunität gegen Angriffe in diesem Bereich bewirkt. Die Angriffskraft deiner Gegner ist einfach zu schwach. Wenn du in allen vier Bereichen eine Resistenz von 100 erreicht hast, kannst du manchmal in einer Gruppe von Gegnern stehen, die dich mit Blitzen, Feuerbällen und Giftwolken eindecken, ohne dass du auch nur einen Gesundheitspunkt verlierst. Das ist einerseits schade, eine Resistenz-Beschränkung auf maximal 90% würde etwas mehr Spannung aufkommen lassen. Andererseits, wenn es schon so ist, dann zahlt es sich auch nicht aus, seine Resistenzen mit Runen auf Werte über 100 auszudehnen. Es gibt übrigens auch Gegner mit einer Resistenz von 100 in allen vier Bereichen.

Tipp: Am deutlichsten erkennst du eine ausreichende Resistenz bei Giftangriffen. Wenn du vergiftet wirst, läuft dein Charakter grün an, du verlierst Gesundheitspunkte und dein Charakter verfällt für einige Zeit in spastische Zuckungen. Wenn aber deine Resistenz groß genug ist, wird dein Charakter zwar auch grün, du verlierst aber keine Punkte und es gibt keine Gezucke.

Gegen Frost scheint es keine Resistenz zu geben, weder für deinen Charakter noch für die Gegner. Deshalb zahlt sich die Investition in den Skill *Frost* wahrscheinlich mehr aus als andere, weil du ihn gegen alle einsetzen kannst.

Tipp: Fast noch besser als der Skill *Frost* ist eine Waffe mit der Wirkung *Frost*, weil du dann den gleichen Effekt erzielst, wenn du auf einen Gegner losschlägst und du kannst die rechte Maustaste mit einem anderen Skill belegen.

1.2.7 sonstige Eigenschaften

Im Eigenschaftsfenster deines Charakters siehst du noch andere Werte:

Stufe: Deine aktuelle (Erfahrungs)Stufe

Erfahrung: Deine bis jetzt erworbenen Erfahrungspunkte

Nächste Stufe: Die notwendige Gesamtanzahl an Erfahrungspunkten für den Aufstieg in die nächste Stufe

Anmerkung: wenn du im Spielmenü den Mauscursor über den grünen Balken hältst, wird dir angezeigt, wie viele Erfahrungspunkte du für den Aufstieg von der aktuellen Stufe zur nächsten brauchst und wie viele du davon schon hast.

Gold: wie viel Gold du mit dir trägst. Wenn du Gold in einer Truhe oder sonst wo lagerst, scheint es hier nicht auf.

Ruf: Dieser Wert ist abhängig von den gelösten Aufgaben und von deinem Verhalten in bestimmten Situationen. Der Ruf beeinflusst das Verhalten von NPCs, wie viele Informationen sie dir geben oder welche Preise Händler dir anbieten (Kauf und Verkauf).

Tabelle der Ruf-Punkte

Wo	Quest Nr.	Was	Punkte
Aleroth	3	wenn du Simon den Heilstein gibst	1
Aleroth	4	wenn du Verlat den Heilstein gibst	1
Aleroth	5.3	nachdem du Thelyron und die Skelette getötet hast	2
Gasthaus Zwergenbrot	10	wenn du das Geschenk von Krasnegar ablehnst wenn du Krasnegar ausraubst (du kannst nur eines auswählen)	3 -3
Gasthaus Zwergenbrot	13	wenn du Watzlaf besiegst	2
Aleroth/ Farmland	14	wenn du den Trollkönig getötet hast und Homer berichtest	3
Farmland	15.1	Wenn du Hugor erzählst, dass Tipsix die Felder vergiftet hat	1
Marktplatz	15.7	Wenn du Ionas Brief im Keller von Dr. Elrath findest	1
Armenviertel	17.1	Wenn du Dorian nicht als Fleischdieb entlarvst	3
Abtei	19	Wenn du mit dem Ingenieur in der Abtei fertig bist, egal wie	2
Farmland	29	Nach der Befreiung der Geiseln und dem Tod der Banditen	2
Armenviertel	31	wenn du Balin die Halskette zurück gibst wenn du Balin herausforderst und besiegst (du kannst theoretisch beides machen, wäre aber unsinnig)	-1 1
Armenviertel	34	wenn du Marja tötest	-2
Armen- friedhof	40	wenn du Elora aus den Klauen der Zombies befreit hast	1
Vampirhöhle	43	nachdem du den Vampir in der Höhle getötet hast	3
Orklager	56	nachdem du das Lager der Ork in die Luft gesprengt hast	3
Orkwald	57	nachdem du den Brunnen der Ork vergiftet hast	5
Keller der Attentäter	60.2	nachdem du Yarun verschont hast (du hast keine andere Wahl)	-2
Stadtwache	60.4	nachdem du Ralf vom Mörder des Herzogs (Cybu) berichtet hast	5
Verdistis	66.2	nachdem du Mitglied der Diebsgilde geworden bist (musst du nicht machen, dann entgehen dir aber Quests)	-2
Verdistis	69.2	wenn du Kratus vom Vampir in Pergors Haus berichtest	5
Verdistis	77.3	wenn du die Schulden von Leptin bezahlt hast und ihm berichtest	1
Dunkelwald	79.1	wenn du das Schwert in den Stein zurückgesteckt hast	2
Dunkelwald	83	wenn du mit dem Pirscher redest	2
Dunkelwald	85	wenn du die Kuh Anthea in eine Elfin zurückverwandelt hast	2
Fiu Nimble	87	wenn du Frieden zwischen Elfen und Zwergen hergestellt und mit Elean/Eleanessa geredet hast	2
Burg Eisenfaust	91	wenn du mit Janus gesprochen hast	10
Burg Eisenfaust	91.6	wenn du aus der Burg Eisenfaust geworfen wirst.	-15
Rat der Sieben	104	Wenn du den Sukkubus getötet hast	5
Verdistis	106.3	wenn du Goemoe überredet hast in den Rat der Sieben zu kommen	1
Orkwald	107	wenn du Kroxy überredet hast in den Rat der Sieben zu kommen	-2
Aleroth	108.1	wenn du Mardaneus überredet hast in den Rat der Sieben zu kommen	2

Fiu Nimble	109.1	wenn du Bronthion überredet hast in den Rat der Sieben zu kommen	2
magische Welt	112	wenn du Antx überredet hast in den Rat der Sieben zu kommen	-2
Glenborus	113.1	nachdem du Eolus überredet hast in den Rat der Sieben zu kommen	2
Verdistis	115.2	wenn du dich bereit erklärt hast Lucius Schulden zu bezahlen	2

Neben diesen vom Spiel her vorgesehen Punktegewinnen und –verlusten, kannst du noch bei anderen Gelegenheiten Punkte verlieren, z.B. weil du beim Diebstahl erwischt wirst oder einige Soldaten platt machst, die dich verhaften wollen. Du kannst aber keine zusätzlichen Punkte gewinnen.

Wenn du nicht der Diebsgilde beitreitest, kannst du maximal auf 56 Ruf-Punkte kommen, verlierst dann aber einige Quests, sonst sind es maximal 54.

1.2.8 Nicht angezeigte Eigenschaften

Sicht: kann durch Skills oder Ausrüstung beeinflusst werden. Je besser die Sicht, um so früher siehst du Gegner, der Radius in dem du Gegner siehst wird größer, ebenso der Radius bei der Aufdeckung unerforschter Gebiete. Du kannst deine Sicht durch passive Skills und durch Ausrüstungsgegenstände erhöhen. Du kannst den Effekt sehr gut beobachten, wenn du in einem unerforschten Gebiet stehst, wo noch große Teile schwarz abgedeckt sind und du dann deine Sicht veränderst.

Wahrnehmung: Jeder Gegner hat einen Wahrnehmungsbereich, d.h. er bemerkt dich irgendwann. Dieser Wert ist stark vom Charakter abhängig, den du gewählt hast. Beim Zauberer ist dieser Wert auf normal gesetzt, beim Krieger um 4 erhöht, beim Überlebenskünstler um 4 verringert. Das bedeutet: der Krieger macht mehr Lärm als der Zauberer und viel mehr Lärm als der Überlebenskünstler, der Krieger wird also am leichtesten entdeckt. (Quelle: www.planetdivinity.com)

Weisheit: Wenn du in den Skill *Weisheit* Punkte investiert hast, bekommst du bei allen Kämpfen und Questlösungen neben den normalen Erfahrungspunkten auch Weisheitspunkte. Weisheit scheint sonst nirgends auf, es sind einfach die in der Skill-Beschreibung erwähnten Bonus-Punkte, die bei *Erfahrung* dazugezählt werden. Sie werden dir nach jedem Kampf in weißer Schrift angezeigt.

[Inhaltsverzeichnis](#)
[Handel und Händler](#)

[Charakterauswahl](#)
[Waffen und Ausrüstung](#)

[Skillsystem](#)
[Tutorial Aleroth](#)

[Tränke und Nahrungsmittel](#)
[Allgemeine Tipps](#)

[Runen](#)
[Quests](#)

2. Skillssystem (Fähigkeiten, Fertigkeiten)

Im Spiel werden abwechselnd die Begriffe Fähigkeiten, Fertigkeiten und Zauber verwendet. Ich verwende Skill, weil es so schön kurz ist.



Zu Beginn des Spiels kannst du nur sehr wenige Skills lernen. Im obigen Bild ist ersichtlich, dass der Charakter derzeit vier Skills erlernen kann und die Skills Schlüssel öffnen und Identifizieren jeweils auf Level 1 bereits beherrscht, erkenntlich an dem roten Kästchen unter den Skill-Symbolen. Er könnte jedoch keinen weiteren Skill-Punkte dafür vergeben, weil seine Stufe noch zu niedrig ist, die Skill-Symbole sind deshalb grau. Für die beiden anderen Skills könnten Skill-Punkte vergeben werden.

Nach und nach werden es dann mehr Skills, die du lernen kannst. Ein Pfad, der Pfad des Göttlichen aus dem Weg des Überlebenskünstlers, ist überhaupt erst im letzten Spielabschnitt erlernbar (siehe [2.2.1](#)).

Skills, die du noch nicht erlernen kannst, sind standardmässig ausgeblendet, du siehst nur leere graue Flächen. Du kannst dir aber alle Skills anzeigen lassen, wenn du auf das kleine Buch in der Mitte links klickst.

2.1. aktive und passive Skills

Es gibt aktive und passive Skills. Aktive musst du mit Druck auf die rechten Maustaste auslösen, damit sie wirken, passive lauern immer im Hintergrund und aktivieren sich bei Bedarf selbst, du kannst die rechte Maustaste damit gar nicht belegen. Beispiel *Identifizieren*: Sobald du mit der Maus über einen nicht identifizierten Gegenstand fährst, versucht der Skill ihn zu identifizieren. Im Erfolgsfall wird eine Meldung angezeigt, dass der Gegenstand identifiziert wurde.

2.2. Skill-Pfade

Zwar gibt es jeweils eigene Skill-Gruppen (Wege) für die drei Charakterklassen, aber in Wahrheit haben alle Charaktere Zugang zu allen Skills. In jeder Charaktergruppe gibt es noch 4 Unterteilungen (Pfade) zu 8 Skills, die wohl suggerieren sollen, dass man sich für bestimmte Pfade entscheiden soll. Ganze Pfade zu lernen wäre jedoch eher unpraktisch. In einigen Pfaden genügt die Kenntnis eines einzigen Skills. Bei vielen Skills ist es ratsam sie bis zum höchsten Level (5) zu erlernen, aber nicht bei allen. Wenn du willst, kannst du Skills aus allen drei Wegen erlernen, es ist sogar sehr zu empfehlen. Die Wege sind:

- Weg des Überlebenskünstlers
- Weg des Kriegers
- Weg des Magiers

Die einzelnen Skills und Pfade sind, mit einer Ausnahme, im offiziellen Handbuch detailliert beschrieben.

2.2.1. Der Pfad des Göttlichen

Dieser Pfad aus dem Weg des Überlebenskünstlers ist nicht im offiziellen Handbuch beschrieben. Anscheinend haben die Ersteller des Handbuchs darauf verzichtet, sich das Spiel anzusehen oder gar durchzuspielen. Der gesamte Pfad ist nämlich erst sehr spät, nach dem Ritual im Rat der Sieben, verfügbar. Und wie es zu erwarten war, steht genau dieser Pfad auch nicht auf den diversen Fan-Sites. Niemand scheint aufgefallen zu sein, dass von den 12 Pfaden nur 11 beschrieben werden.



Teleport: Durch pure Willenskraft könnt ihr euch augenblicklich zu irgendeinem Ort innerhalb eurer Sichtweite teleportieren



Göttlicher Tod: Beschwört einen göttlichen Eingriff, um euren Feinden starken Schaden zuzufügen



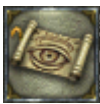
Geistergestalt: Verlasst eure sterblich Hülle und nehmt die Gestalt eines Gespenstes an



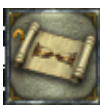
Sengen: Verursacht sengenden Schaden in einem Zielgebiet



Segen des Himmels: Beschwört die Götter euch Schutz und Segen gegen diejenigen zu geben, die sich euch entgegenstellen



Göttliches Auge: Beschwört ein magisches Auge und sendet es aus um versteckte Gebiete ausfindig zu machen



Temporaler Sturm: Beschwört einen magischen Sturm um den Verlauf der Zeit zu verringern und so eure Feinde zu verlangsamen



Blitzkaskade: Sendet die Macht der Stürme aus, die wie Blitze zwischen euren Gegnern tanzen und einen nach dem anderen erschlagen

Der Manaverbrauch dieser Skills ist recht hoch. Alle Skills des Göttlichen Pfades beginnen mit einem Manaverbrauch von 20 im ersten Level.

2.3 Allgemein nützliche Skills

Für alle Charaktere sind folgende Skills sehr zu empfehlen (das ist selbstverständlich eine sehr subjektive Einschätzung):

Schlösser öffnen: wird unzählige Male gebraucht. Um ihn anzuwenden benötigst du zusätzlich Dietriche in deinem Inventar; jeder Versuch verbraucht einen Dietrich und Manapunkte.

Reparieren: Die Haltbarkeit deiner Ausrüstungsgegenstände ist begrenzt. Ein Gegenstand mit Null Haltbarkeit kann nicht mehr verwendet werden, auch seine Bonuseigenschaften wirken dann nicht mehr.

Du kannst defekte Gegenstände bei bestimmten Händlern reparieren lassen, es gibt aber nur wenige, die das können und gleich der erste, der das kann (Georg), wird bald ermordet. Außerdem spart dieser Skill Geld. Bevor du zum Händler gehst, reparierst du deine Gegenstände selbst. Du kannst sie zwar nur bis zu einem bestimmten Prozentsatz reparieren (je nach Level), die anschließende Komplett-Reparatur beim Händler ist dann aber deutlich billiger. Bei guten Gegenständen macht das sehr viel aus. Außerdem musst du nicht sofort zu einem Händler, wenn ein Gegenstand kaputt geht, du kannst ihn unterwegs selbst reparieren, das reicht für einige Zeit wieder aus.

Telekinese: Manche Dinge sind für dich unerreichbar, weil sie z.B. hinter einem Gitter oder in einem Graben liegen. Dieser Skill schafft Abhilfe. Du kannst damit auch entfernte Hebel bewegen, wenn du dich beispielsweise in einem Dungeon von der falschen Seite her einer verschlossenen Tür näherst.

Je höher dein Level umso weiter kann ein Gegenstand entfernt sein. Der Skill funktioniert auch durch Wände und manchmal zwischen zwei Häusern. Selbst (unversperrte) Truhen und Schränke hinter einer Wand kannst du damit öffnen und leeren. Siehe dazu auch [8.1, Eine Karriere als Dieb](#).

Manchmal bleiben fallengelassene Gegenstände in einer Wand hängen und du kannst sie nicht durch Anklicken aufheben. Mit Telekinese funktioniert es.

Waffe verzaubern: Du findest im Lauf des Spiels Runen (siehe [Punkt 4](#)), mit denen du bestimmte Ausrüstungsgegenstände bestücken kannst und damit ihre Eigenschaften verbesserst. Voraussetzung dafür ist unter anderem die Beherrschung dieses Skills.

Genesung: Falls dir im Kampf die Heiltränke ausgehen, kannst du mit diesem Skill einen Teil deiner Gesundheitspunkte wieder herstellen. Leg einen Hot-Key auf den Skill, damit du ihn schneller aktivieren kannst. Du kannst damit auch dein Gefolge, das du beschworen hast, heilen.

Taschendiebstahl: Man weiß zwar nie, was auf einen alles zukommt, aber Geldnöte gehören sehr wahrscheinlich dazu. Manche NPCs tragen Gegenstände mit sich, die du dir nicht leisten kannst oder willst. Aber Vorsicht, die Gefahr erwischt zu werden ist relativ groß. Einen der Quests bei der Diebsgilde kannst du nur lösen, wenn du diesen Skill beherrscht.

Fallen umgehen: irgendwie selbsterklärend, allerdings nicht unbedingt notwendig, wenn man mittlere oder hohe Resistenzen und viele Gesundheitspunkte hat; das gilt für Blitz- und Gifffallen, bei denen man noch Zeit hat schnell Heiltränke zu nehmen, wenn man in eine tappt. Dagegen sind Sprengfallen zu Beginn des Spiels gefährlicher, weil sie sofort viele Gesundheitspunkte kosten, von denen man dann schnell zu wenig hat. Man ist also mit einem Bumm tot.

Identifizieren: Manche Gegenstände, die du findest, sind nicht identifiziert, du kannst sie daher nicht verwenden (dich damit nicht ausrüsten) und auch nur zu einem schlechteren Preis verkaufen. Du kannst solche Gegenstände bei einem Händler identifizieren lassen, aber das kostet Geld. Zwar lohnt sich für den Verkauf eine vorherige Identifizierung bei einem Händler fast immer, aber die eigene Identifizierung ist dennoch ein deutlicher finanzieller Gewinn. Wenn du mit der Maus über einen Gegenstand fährst und ihn dabei identifiziert hast, wird dir das angezeigt.

Schaden erhöhen: jeder Treffer erzielt einen etwas höheren Schaden.

Meteorschlag: Dies aus drei Gründen. Erstens ist er für alle Charaktere schon von Beginn an erlernbar (Zauberer beherrschen von Anfang an die erste Stufe), zweitens ist er wunderbar als Distanzwaffe einsetzbar und man kann sich bestimmte Gegner (Skelette, Orks, Zombies) sehr gut vom Leib halten. Man erspart sich so die Verwendung von Armbrüsten oder Bögen, die außerdem nicht so wirksam sind. Drittens braucht er wenig Manapunkte.

Anmerkung: Wer sich aber für eine dieser Distanzwaffen entscheidet, sollte seine Punkte eher in die Verbesserung der Kenntnis dieser Waffengattung stecken; siehe [2.4](#))

Im Verlauf des Spiels triffst du aber auf Gegner, die gegen den *Meteorschlag* oder überhaupt gegen magische Angriffe immun sind. Ein alternativer Angriffszauber ist auf jeden Fall zu empfehlen.

Frost, Blitzschlag, Elementarschlag: sind Alternativen oder Ergänzung zum *Meteorschlag*. *Frost* lässt deinen Gegner eine zeitlang wehrlos erstarren, *Blitzschlag* verursacht größeren Schaden, *Elementarschlag* und *Elementarhagel* verwenden gleichzeitig mehrere Elemente für den Angriff. Es gibt jedoch noch mehr Angriffszauber dieser Art.

Giftschaden, Feuerschaden oder Blitzschaden: jedem deiner Angriffe mit einer Waffe wird ein Gift-, Feuer- oder Blitzschaden hinzugefügt. Zumindest einen zu lernen ist sinnvoll, außer du hast eine Waffe, die einen oder sogar mehrere dieser Zauber als Bounseigenschaft hat.

2.4 Spezialisierung ist notwendig

Wenn du genug Erfahrungspunkte gesammelt hast, steigst du einen Level auf und bekommst auch einen Punkt, den du in einen Skill investieren kannst, bei jedem fünften Level-up zwei Punkte. Bedenke, dass du dich auf bestimmte Skills beschränken musst, weil du diejenigen, die du anwenden willst, möglichst bis zur höchsten Stufe erlernen solltest. Nehmen wir an, du steigerst deinen Charakter bis zum Level 50 (ungefähres Spielende), so erhältst du 50+10 Skill-Punkte. Da du in jedem Skill 5 Punkte bis zur höchsten Stufe brauchst, kannst du auf diesem Weg maximal 12 Skills vollständig erlernen. Aus diesem Grund ist eine Beschränkung auf bestimmte Skills sinnvoll.

Es gibt zwar auch andere Möglichkeiten deine Skills zu verbessern, die aber nur teilweise vorhersehbar sind:

- du findest oder kaufst ein Buch, das einen Skill erhöht, sobald du es im Inventar anklickst
- du lernst einen Skill bei einer bestimmten Person, nachdem du eine oder mehrere Aufgaben für sie erledigt hast (siehe [2.5](#))
- die rüstest dich mit einem Gegenstand aus, der einen bestimmten Skill um einen Punkt erhöht
- du führst eine Waffe, die einen bestimmten Zauber-Schaden bewirkt

Der Unterschied zwischen den beiden letzten Punkten ist folgender: wenn du z.B. einen Ausrüstungsgegenstand mit der zusätzlichen Eigenschaft *Meteorschlag +1* trägst, so wird dein Skill-Level um eine Stufe höher angezeigt und wirkt, wenn du den Skill mit der rechten Maustaste auslöst. Wenn du ein Schwert mit der zusätzlichen Eigenschaft *Frost (3)* schwingst (linke Maustaste), so kann es bei jedem Hieb zusätzlich zum sonstigen Schaden einen Frostschaden der Stufe drei verursachen. Bei deinen Skill-Levels wird nichts angezeigt, wenn du mit so einer Waffe ausgerüstet bist.

2.5 Skills bei Personen erlernen

Durch diese Aufstellung erhältst du einen Überblick, mit welchen Skill-Punkten du auf jeden Fall rechnen kannst. Die Aufzählung ist möglicherweise nicht vollständig, derzeit sind es 15:

- Goemoe in Aleroth: *Genesung*, wenn du Simon geheilt hast
- Corinna in Verdistis: *Bannen*, nach der Beschwörungszeremonie (eigentlich hat die Zeremonie den Zweck des Erlernens)
- Ritter Markham im Farmland (nordöstlich vom Marktplatz, Richtung Verdistis): *Segnen*, nachdem du den Jungen von Caroline befreit und den Vampir in der Höhle getötet hast
- Mardaneus in Aleroth: *Genesung*, wenn du ihn über den Mörder Georgs informierst
- Nemris in Nerikons Garten: *Genesung*, wenn du die Fragen der Statue richtig beantwortet hast.
- Medicus im Dunkelwald: *Alchimie*, nachdem du ihm die Kräuter vom sprechenden Baum gebracht hast
- Rob, Diebsgilde in Verdistis: du kannst wählen zwischen *Taschendiebstahl*, *Fallen umgehen* oder *Schlösser öffnen*, nachdem du den zweiten Aufnahmetest bestanden hast

- Händler Markus am Marktplatz: *Identifizieren*, wenn du ihm berichtest, dass du das Schwarzmarkt-Warenlager gefunden hast
- Schwertmeister in der Burg der Krieger: er fordert dich zum Kampf; wenn du ihn besiegst, lernst du *Schaden erhöhen*
- Alrik, Gildenmeister der Krieger: *Bumerang*, nachdem du den zweiten Aufnahmetest bestanden hast
- Drachenrüstung (ist zwar keine Person, trotzdem): wenn du die vollständige Rüstung anlegst, gib't's einmal *Elementarschlag* (siehe **Quest 114, Drachenpanzer**)
- El Gammon, ein Händler im Gasthaus zum Blauen Eber: *Händlerzunge*, wenn du ihm alle fünf Wunderdinge, die er dir anbietet, abgekauft hast.
- Lysandra in der magischen Welt: *Aura der Beherrschung*, wenn du den Bienen geholfen und dabei keine Biene irrtümlich getötet hast
- der Drache Patriarch im Ödland (Person oder nicht Person?): *Geistergestalt*, wenn du den Dialog korrekt (aus der Sicht des Drachen) geführt hast
- Keller der Händlergilde in Verdistis (ganz sicher keine Person; ich sollte die Überschrift ändern): *Händlerzunge*, wenn du die drei Bücher über 'Geschäfte machen' gefunden hast (siehe **Quest 122**)

Zauberbücher finden (jetzt ist die Kapitelüberschrift endgültig lächerlich), derzeit sind mir 9 bekannt:

- In der Kanalisation von Flussheim liegt *Genesung*. Du erreichst es nur durch *Telekinese* (Level 2 oder 3) oder mit Hilfe der Teleportpyramiden
- ebenfalls in der Kanalisation, nahe der obigen Stelle, liegt auf einem Fass das Buch *Skelett herbeirufen*
- ebenfalls in der Kanalisation, in der süd-östlichen Ecke (wo die vielen Edelsteine im Kanal liegen) liegt das Buch *Zauberschild*
- In Ionas Höhle, wenn du dem Haus des Wahnsinns entkommen bist. Auf dem Tisch liegt *Fluch der Verwelkung*
- auf einem Geländeplateau, unmittelbar nördlich des letzten Hauses der Zwergensiedlung liegt auf einem Stein *Meteorschlag*
- östlich der Zwergensiedlung stehen auf einem Geländeplateau zwei Truhen. In einer davon findest du *Giftwolke*
- In der von einem Lich bewachten Höhle östlich der Zwergensiedlung liegt das Buch *Polymorph*
- in der Bibliothek der verfluchten Abtei liegt in einer Truhe *Der Blick des Zauberers*
- im Nebenzimmer von Kistandalius' Laden liegt auf dem Tisch ein Zauberbuch, es ist aber in jedem Spiel ein anderes.

Du kannst auch in Truhen oder Bücherregalen weitere Zauberbücher finden, aber das ist nicht vorhersehbar, weil vom Zufall abhängig. Ebenso kannst du bei gewöhnlichen, zum Handel fähigen NPCs (blaue Stimmungsanzeige) manchmal Zauberbücher kaufen und schließlich gibt es noch bestimmte Händler, die öfter im Spiel Zauberbücher anbieten (siehe dazu **Kapitel 5.7**).

Der große Vorteil der erlernbaren Skills und der Zauberbücher ist, dass du Skills unabhängig von deiner Erfahrungsstufe erlernen kannst. Normalerweise kannst du Skill-Punkte nur dort vergeben, wo du die erforderliche Erfahrungsstufe hast (siehe Abbildung am Beginn des Kapitels). Für Skills, die du bei Personen erlernst und für alle Zauberbücher gilt das nicht.

Mit dieser Liste kannst du besser planen und Punkte sparen.

2.6 Sonstige Tipps zu den Skills

Waffenfertigkeiten

Wenn man viel mit Waffen kämpft, sollte man noch berücksichtigen:

Kenntnis des Schwertes (bzw. *des Speers, der Axt, des Bogens, des Hammers* usw.): zumindest in eine dieser Waffenkenntnisse sollte man investieren, maximal aber in zwei (Nahkampf und Fernkampf; so wie es ratsam ist, sich auf zwei Waffengattungen zu beschränken, in denen man dann die besten Stücke mit guten Runen veredelt). Der Skill erhöht die Wirkung dieser Waffe und verkürzt teilweise die Erholungszeit, was bei Äxten, Bögen und Armbrüsten sehr wichtig ist. (Die kürzeste Erholungszeit haben übrigens Dolche und Schwerter, d.h. die Pause zwischen zwei Angriffen ist sehr kurz).

Darüber hinaus gibt es verschiedene Skills, die die Wirkung einer Waffe weiter verstärken: *Feuerschaden, Blitzschaden, Waffe vergiften* usw.

Wenn du dich bei den Waffen für Armbrust oder Bogen entscheidest, scheinen auch noch die Skills interessant zu sein, die auf die Geschosse Auswirkung haben (*aufspaltende Pfeile, vergiftete Pfeile, Explosivpfeile* und ähnliches), ich habe bei diesen Skills aber keine Wirkung beobachten können. *Aufspaltende Pfeile* dürfte ziemlich sicher nicht funktionieren, ich sehe immer nur einen Pfeil. Bei den anderen Skills wird entweder der magische Schaden nicht angezeigt oder es gibt keinen.

Geistergestalt

Geistergestalt: Dies ist ein 'Pflichtskill', den du gegen Ende des Spiels im Ödland brauchst um über einen Sumpf zu kommen. Der Skill gehört zum Pfad des Göttlichen (siehe [2.2.1](#)) und ist erst im Ödland verfügbar. Du hast nun folgende Möglichkeiten:

a) Wenn die im Rat der Sieben mit dem Gongschlag das Segnungsritual eingeleitet und überstanden hast, steigst du 5 Erfahrungsstufen auf und bekommst dementsprechend viele Punkte für deine Eigenschaften (25) und deine Skills (5+1). Verwende einen der Skill-Punkte um *Geistergestalt* zu lernen.

b) Die zweite Möglichkeit den Skill zu lernen findest du in [Quest 119.1, Ein Geist werden](#).

Wenn du mehr als einen Punkt investieren willst, wirst du nicht mehr Geist, sondern die Wirkung hält nur länger an. Ein Level reicht. Leg bei der Überquerung des Sumpfes den Skill auf die rechte Maustaste. Sobald die Wirkung des Skills nachlässt, drückst du die rechte Maustaste und schon bist du wieder Geist.

c) Du verzichtest auf den Skill und verwendest *Schattenrank* (siehe [3.1, Tränke](#)). Du wirst mehrere Tränke brauchen. Die großen Portionen halten länger an. Leg einen Hot-Key auf sie.

Alchimie

Alchimie: Mit diesem Skill kannst du Tränke mischen oder herstellen.

Level 1: du kannst Tränke mischen.

Heiltrank + Magietrank = Regenerationstrank

Heiltrank + Ausdauertrank = Stärketrank

Ausdauertrank + Magietrank = Schattenrank

Ausdauertrank + Regenerationstrank = Elixier

Level 2: Du kannst kleine Tränke herstellen. Das funktioniert, in dem du eine kleine leere Flasche über Pilze, Kräuter oder Kakteen hältst und loslässt. Je nach Farbe der Pflanze oder des Pilzes erhältst du einen Trank in der entsprechenden Farbe. Mit weißen Kakteen erhältst du Regenerationstränke, mit weißen/grauen Pilzen Gift.

Level 3: Du kannst mittelgroße Tränke herstellen. Benutze dazu die mittleren leeren Flaschen.

Level 4: Du kannst große Tränke herstellen. Benutze dazu die großen leeren Flaschen.

Level 5: die kannst Tränke veredeln, das heißt vergrößern. Halte dazu einen kleinen oder mittleren Trank über die Pflanze *Veredler* (violett). Du erhältst einen Trank der nächst größeren Stufe.

Es gibt im Spiel Fläschchen mit den Namen Steinflasche, weiße Flasche, rote Flasche usw. die du nicht dafür verwenden kannst. Sie sind reine Dekoration.

Gifflaschen erhältst du auch durch weiße (!) Pilze, Giffässer und verdorbenes Essen.

Es gibt viele Fässer im Spiel, die geschlossen sind und bei denen nicht angezeigt wird, ob sie etwas beinhalten oder nicht. Wenn du draufklickst, werden sie geöffnet und du siehst, dass es Giffässer sind.

Drogen erhältst du mit der Drudanae-Pflanze (in Aleroth im Garten von Lanilor).

Der größte Nachteil am Alchimie-Skill ist, dass du ihn vor allem am Spielanfang brauchen würdest, wenn du noch wenig Geld hast, aber da wirst du kaum viele Punkte in diesen Skill investieren wollen. Später, wenn du viel Geld hast, ist es einfacher beim Händler zu kaufen, was du brauchst, als auf Pilz- und Blumensuche zu gehen.

Es kann aber auch gute eine Taktik sein, wenn du Geld brauchst, in den Alchimie-Skill zu investieren und Tränke zu produzieren um diese dann zu verkaufen. Leere Flasche, die du findest solltest du in dem Fall nicht verkaufen. Es ist auch immer ein gutes Geschäft, wenn du leere Flaschen bei Händlern kaufst, damit Tränke produzierst und diese verkaufst. Für Gifflaschen bekommst du am meisten Geld

Anmerkung: das Auffüllen von Wein- und Biergläser bei den entsprechenden Fässern oder von leeren Flaschen bei Giffässern ist nicht vom Skill *Alchimie* abhängig; das beherrscht du immer, ebenso das Füllen von Honigwaben und Honiggläsern. Weiters kannst du ohne Alchimie Körbe, Eimer, Kisten etc. mit einzelnen Früchten füllen. Sie steigen dann leicht im Wert und in ihrer Wirkung.

Händlerzunge

Händlerzunge: nicht schlecht, weil du bessere Preise bei den Händler bekommst. Du solltest aber keine Skill-Punkte dafür vergeben. Mach die **Quests 122** (El Gammon) und **124** (die Bücher 'Geschäfte machen'). Du bekommst dann zwei Punkte für *Händlerzunge*, zwei Level reichen eigentlich.

[Inhaltsverzeichnis](#)
[Handel und Händler](#)

[Charakterauswahl](#)
[Waffen und Ausrüstung](#)

[Skillsystem](#)
[Tutorial Aleroth](#)

[Tränke und Nahrungsmittel](#)
[Allgemeine Tipps](#)

[Runen](#)
[Quests](#)

3. Tränke und Nahrungsmittel

Grundsätzlich dienen Tränke und Nahrungsmittel dazu deine primären oder sekundären Eigenschaften zu verbessern. Einige bewirken sowohl eine Verbesserung in einem Bereich, gleichzeitig aber auch eine Verschlechterung bei anderen Eigenschaften. Nahrungsmittel wirken unterschiedlich lang und mit Ausnahme der Wiederherstellung von Gesundheits- und Manapunkten immer temporär.

3.1. Tränke

Die meisten Tränke gibt es in den Portionen klein, normal und super.

Heilung: stellt Gesundheitspunkte wieder her

Kleiner Heiltrank	+40
Heilung	+100
Superheilung	+200

Magie: stellt Manapunkte wieder her

Kleiner Magietrank	+40
Magietrank	+60
Supermagie	+80

Regeneration: stellt Gesundheits- und Manapunkte wieder her

Kleiner Regenerationstrank	50% Gesundheit	50% Mana
Regenerationstrank	100% Gesundheit	100% Mana
Superregenerationstrank	100% Gesundheit	100% Mana

Die Wirkung von Regenerationstrank und Superregenerationstrank war deshalb nicht feststellbar, weil beide offenbar weit mehr Punkte wieder herstellen, als ich überhaupt hatte.

Ausdauer: stellt deine Ausdauer wieder her.

Kleiner Ausdauertrank	50%
Ausdauertrank	100%
Superausdauer	100%

Am Anfang reicht der Kleine Ausdauertrank, im späteren Verlauf des Spiels kommt man mit dem Ausdauertrank aus. Superausdauer ist 'überdimensioniert'.

Gift: wird benötigt, wenn du den Zauber *Waffe vergiften* oder *Haut vergiften* anwendest. Die Waffe oder deine Haut wird solange vergiftet, wie du Gift im Inventar hast. Auch hier gibt es die Portionen
Kleine Gifflasche
Gifflasche
Supergift

Giffässer eignen sich hervorragend um leere Flaschen in Gifflaschen umzuwandeln; die leere Flasche über das Giffass ziehen und loslassen. Wenn du sie nicht für Zauber benötigst, verkauf sie. Wenn du eine Gifflasche oder ein Giffass auf den Boden stellst, wird das als fallen lassen gewertet; sie zerbrechen und du wirst vergiftet. Der Wirkungskreis ist aber sehr klein. Wenn du das wirklich tun willst, stell die Flasche oder das Fass weiter weg von dir ab.

Schatten: macht dich für eine bestimmte Dauer unsichtbar, je größer die Portion, desto länger hält der Effekt an. Es gibt die Portionen
Kleiner Schattentrank
Schatten
Superschatten

Ein Trank, der zu vielen Experimenten einlädt, die Wirkung des kleinen Schatten ist allerdings etwas kurz. Wenn man sich auf ein Experiment einlässt, sollte man genügend Tränke in Reserve haben und einen Hot-Key damit belegen.

Stärke: erhöht deine Stärke für eine bestimmte Zeit

Kleiner Stärketrank	+10
---------------------	-----

Stärketränk	+15
Superstärketränk	+25

Eigentlich nur als Vorbereitung auf besondere Kämpfe brauchbar. Ich habe alle verkauft.

Elixier: erhöht alle deine Resistenzen für eine bestimmte Zeit

Kleines Elixier	+10
Elixier	+15
Superelixier	+20

Sehr sinnvoll, solange die eigenen Resistenzen niedrig sind. Verlieren im Verlauf des Spiels an Bedeutung, da Runen dauerhaft wirken und damit sinnvoller sind.

Droge: erhöht Giftresistenz (+100), vermindert Geistesresistenz (-100); die Werte sind für alle Portionen gleich, je größer die Portion, umso länger hält die Wirkung an.

Kleine Droge
Droge
Superdroge

Eine sinnvolle Verwendung außer Verkauf ist mir nicht eingefallen.

Violetter Trank: stellt 20 Gesundheitspunkte und 20 Magiepunkte wieder her, beim Zauberer nur 20 Gesundheitspunkte. Ob es sich bei diesem Trank um einen Programmierfehler oder einen Scherz handelt ist nicht ganz klar. Beim Händler kostet der kleine Heiltrank nur einen Bruchteil vom Violetter Trank, stellt aber 40 Gesundheitspunkte wieder her.

Grauer Trank: ganz gleich wie der **Violette Trank**. Verkauf ihn.

Händler führen Heilungs- und Manatränke nur in beschränktem Ausmaß, manchmal gar nicht. Wenn du einem Händler alle Tränke abgekauft hast, dauert es einige Zeit, bis er wieder welche hat. Das kann zu Engpässen führen. Viele NPCs haben manchmal einzelne dieser Tränke und du kannst sie ihnen abkaufen. NPCs, mit denen du handeln kannst, erkennst du daran, dass unter ihrem roten Namensfeld mit blauer Schrift ihre Gesinnung, die sie dir gegenüber haben, angezeigt wird (es gibt einige Ausnahmen). Eine weitere Möglichkeit zu Tränken zu kommen, ist das Erlernen des Skills [Alchimie](#), mit dem du selbst deine Tränke mischen bzw. aus Kräutern, Pilzen oder Kakteen herstellen kannst.

3.2. Nahrungsmittel

Du findest im Lauf des Spiels viele Nahrungsmittel, die du entweder verkaufen oder essen bzw. trinken kannst. Wenn du sie einnimmst (durch anklicken im Inventar) verändert sich eine deiner Eigenschaften für eine bestimmte Zeit, es gibt positive und negative Werte.

Der Wert *max* gibt an wie viel man auf ein Mal einnehmen kann (beschränktes Nahrungsmittelkonto). Man kann verschiedene Nahrungsmittel gleichzeitig zu sich nehmen, solange dein Nahrungsmittelkonto es zulässt. Wenn die Meldung "Ich bin gesättigt" kommt, kannst du eine zeitlang keine Nahrungsmittel mehr zu dir nehmen.

Wiederhergestellte Gesundheits- oder Manapunkte sind dauerhaft, während alle anderen Werte nach einiger Zeit wieder auf den Ausgangswert zurückfallen. Danach muss man noch einmal etwas warten, bis man wieder Nahrungsmittel zu sich nehmen kann.

Tipp: Zu Beginn des Spiels, in Aleroth, wenn du noch wenig Geld für Heiltränke hast, kannst du Kaninchen und Katzen (aber nicht Kitty) jagen und das Fleisch aufheben. Es stellt immerhin 50 Gesundheitspunkte wieder her. Später im Spiel verliert das Fleisch an Bedeutung, vor allem; weil du Heiltränke unbeschränkt anwenden kannst.

	Stärke	Gewandtheit	Intelligenz	Wiederherstellung		max
				Gesundheit	Mana	
Abendessen				50	50	2x
Ale (Flasche, Glas)	+5	-5	-5			3x
Apfel (einzeln)	nichts					10x
Äpfel (gr. Korb)			+1			5x
Äpfel (kl. Korb, Kiste)	nichts					10x
Bier (Krug, Flasche)	+2	-2	-2			10x
Brot	+2			50		2x
Fisch			+5		10	2x
Fleisch (10kg, 15 kg)	+2			50		2x
Frucht (kl. + gr. Korb)			+1			5x
Früchte			+2			4x
Honig (Glas, Wabe)	+5	+5	+5	50	50	1x
Hähnchenfleisch			+5		100	2x
Gemüse	nichts					10x
Jenverflasche (-krug)	+5	-5	-5			3x
Karotte (einzeln, Kiste)		+1				5x
Käse	+1			10		5x
Kürbis			+5			1x
Milch	+1					5x
Orange (alle Varianten)			+1			5x
Pfeffer			-5			3x
Salz			-5			3x
Schweinsbraten	+5			100		1x
Tomate (alle Varianten)	nichts					10x
Wasser (Flasche, Krug)				10		10x
Wein (Glas oder Flasche)	+2	-2	-2			10x
Weintrauben			+1			5x
Zwergenale	+10	-10	-10			2x

Anmerkung: mit jeder Stärkung einer primären Eigenschaft ist auch eine Stärkung einer sekundären verbunden. Ob und in welchem Ausmaß sich die sekundären Eigenschaften auch nominell verbessern, hängt von deiner Charakterklasse und vom aktuellen Stand deines Punktekontos ab (siehe Tabelle in **1.2.5.**, **sekundäre Charaktereigenschaften**)

Nahrungsmittel sind also ein billiger, insgesamt aber ein schlechter Ersatz für Getränke. Am sinnvollsten sind noch Hähnchenfleisch, Abendessen und Honig, da sie viele Punkte wieder herstellen oder Wasser, weil die Wasserkrüge wenig Gewicht haben und man 10 hintereinander leeren kann.

Leere Gläser und **leere Krüge** kannst du an Fässern auffüllen. Einfach das leere Gefäß mit der Maus über das Fass halten und loslassen. Auf dem Boden steht nun das gefüllte Glas. Geeignete Fässer sind Bier-, Wein- und Alefässer, wie sie hauptsächlich in Gasthäusern stehen. Der Wert der gefüllten Gläser steigt dadurch beim Verkauf, aber insgesamt lohnt es sich kaum. **Achtung:** wenn du ein gefülltes Glas anklickst, trinkst du es. Um es mitzunehmen musst du es mit gedrückter Maustaste in dein Inventar ziehen.

Wenn du einen einzelnen Apfel (bewirkt nichts) in einen Korb gibst, wird daraus ein Korb Äpfel, der Korb steigt im Wert, je mehr Äpfel du rein gibst. Das funktioniert auch mit Orangen und Tomaten.

Honig: Mit einer Honigwabe und einem Bienenstock kannst du Honig erzeugen, mit Honig und einem leeren Honigglas ein volles Honigglas.

4. Runen

Die YLIN-Runen können an dafür geeigneten Gegenständen angebracht werden und verbessern eine deiner Eigenschaften, solange du mit diesem Gegenstand ausgerüstet bist.

4.1 Runenwerte

Der Name der Rune gibt Aufschluss, was sie bewirkt. Er besteht aus zwei Silben mit folgender Bedeutung:

Die zweite Silbe gibt die Eigenschaft an, die beeinflusst wird:

ICERI	Mana
ISOS	Geistesresistenz
JOPH	Gewandtheit
KOOR	Intelligenz
OOK	Feuerresistenz
UMN	Vitalität
USTR	Giftresistenz
VORR	Konstitution
YDRA	Stärke
ZAND	Blitzresistenz

Die Vorsilbe (bzw. die Farbe) gibt an, wie stark die Beeinflussung ist:

URU (grün)	sehr gering
SER (blau)	gering
MIN (rot)	mittel
PAG (silber)	hoch
YIT (gold)	sehr hoch

In Zahlen ausgedrückt ist die Beeinflussung aber abhängig von der Eigenschaft die gesteigert wird:

	ICERI (Mana)	UMN (Vitalität)		
URU	+20	+20		
SER	+40	+40		
MIN	+60	+60		
PAG	+80	+80		
YIT	+100	+100		
	JOPH (Gewandtheit)	KOOR (Intelligenz)	VORR (Konstitution)	YDRA (Stärke)
URU	+2	+2	+2	+2
SER	+4	+4	+4	+4
MIN	+6	+6	+6	+6
PAG	+8	+8	+8	+8
YIT	+10	+10	+10	+10
	ISOS (Geistesresistenz)	OOK (Feuerresistenz)	USTR (Giftresistenz)	ZAND (Blitzresistenz)
URU	+5	+5	+5	+5
SER	+10	+10	+10	+10
MIN	+15	+15	+15	+15
PAG	+20	+20	+20	+20
YIT	+25	+25	+25	+25

4.2 Anbringen der Runen – Waffe verzaubern

Voraussetzungen für das Anbringen der Runen gibt es mehrere:

1. Du musst die Runen besitzen

2. Du musst mit einem Gegenstand ausgerüstet sein, der bezauberbar ist. Ob ein Gegenstand bezauberbar ist, siehst du, wenn du den Mauszeiger darüber hältst und im Eigenschaftsfeld des Gegenstand in gelber Schrift 'Bezauberungsstufe x' steht. 'x' ist ein Wert von 1 bis 5 und gibt an wie viele Runen maximal angebracht werden können.

3. Du musst den Skill *Waffe verzaubern* beherrschen. Im ersten Level kannst du nur eine Rune anbringen, auch wenn der Gegenstand eine höhere Bezauberungsstufe hat (siehe Punkt 2), im 5. Level dann 5 Runen.

Zum Anbringen der Runen öffnest du das Inventarfenster (Taste I) und das Ausrüstungsfenster (Taste A). Im Ausrüstungsfenster klickst du auf den Gegenstand, den du bezaubern möchtest. Ist er bezauberbar, öffnet sich ein weiteres Fenster mit den Runensockeln. Zieh mit gedrückter Maustaste eine Rune aus dem Inventarfenster auf einen der freien Sockel.

Achtung: diesen Vorgang kannst du nicht mehr rückgängig machen, sobald du die Maustaste loslässt. Die Runen bleiben auf Dauer mit dem Gegenstand verbunden.



Du kannst Runen bei besiegten Gegnern finden oder bei einigen Händlern kaufen. Zu den Händlern, die regelmäßig höherwertige Runen (PAG) anbieten, gehören **Kistandalius** (Flussheim), **Mpenzak** (GH zum Edelman in Verdistis), **Corinna** (Beschwörerin in Verdistis), und im letzten Teil des Spiels **Kroxy**, in Ödland (YIT-Runen). Diese Händler haben aber nicht immer Runen im Angebot, du solltest also regelmäßig bei ihnen vorbei schauen.

Im ersten Spielabschnitt (vor dem Ritual im Rat der Sieben) kannst du keine YIT-Runen bei den Händlern kaufen, aber manchmal haben die Zwerge in den Zwergenhallen YIT-Runen zu verkaufen oder du findest sie als Beute.

Der Preis für Runen ist, wie bei allen Gegenständen, stark von der Stimmung der Händler abhängig und kann bei sehr guter Stimmung (bewundernd +100) auf die Hälfte sinken, was sehr wichtig ist, denn Runen sind die teuersten Gegenstände im Spiel. Bei Corinna besteht eine gute Stimmung von Anfang an, wenn du sie von dem Monster in ihrem Haus befreist, mit den anderen musst du eine zeitlang Handel betreiben.

neu: bei den meisten Händlern musst du um 10.000 Goldstücke Handel betreiben, damit dein Ansehen um 3 Punkte steigt, bei einigen (Kistandalius, Corinna) geht es schneller.

Tipp 1: Verwende im ersten Teil des Spiels (bis zum Ritual im Rat der Sieben) keine silbernen oder goldenen Runen für Gegenstände mit weniger als vier Sockeln. Gegenstände mit vier oder fünf Sockeln sind sehr selten und können meist schon ohne Runen einige deiner Eigenschaften verbessern. Mit guten Runen versehen sind sie dann besonders wertvoll. Du findest Gegenstände mit vier oder fünf Sockeln während des ganzen Spiels und trägst sie eventuell bis zum Schluss. Für diese Gegenstände hebst du die höherwertigen Runen (PAG, YIT) auf und du solltest in diesen Gegenständen auch nur silberne oder goldene Runen anbringen.

Tipp 2: wenn du von einem Gegenstand zwei mit der Bezauberungsstufe 4 oder 5 hast, nütze einen um ihn im ersten Teil des Spiels mit PAG-Runen auszustatten. Bessere Runen kannst du in diesem Spielabschnitt nicht kaufen und YIT-Runen zu erbeuten ist die Ausnahme. Hebe aber die anderen Gegenstände für den zweiten Teil des Spiels auf (nach dem Ritual im Rat der Sieben). Dort sind dann YIT-Runen der Standard und - wie du sehen wirst - auch erschwinglich.

[Inhaltverzeichnis](#)
[Handel und Händler](#)

[Charakterauswahl](#)
[Waffen und Ausrüstung](#)

[Skillsystem](#)
[Tutorial Aleroth](#)


[Tränke und Nahrungsmittel](#)
[Allgemeine Tipps](#)

[Runen](#)
[Quests](#)

5. Handel und Händler

5.1 Mit wem kannst du handeln

Grundsätzlich kannst du mit allen NPCs handeln, bei denen unter dem Namen eine Stimmungsangabe in blauer Schrift steht, es gibt aber einige Ausnahmen.

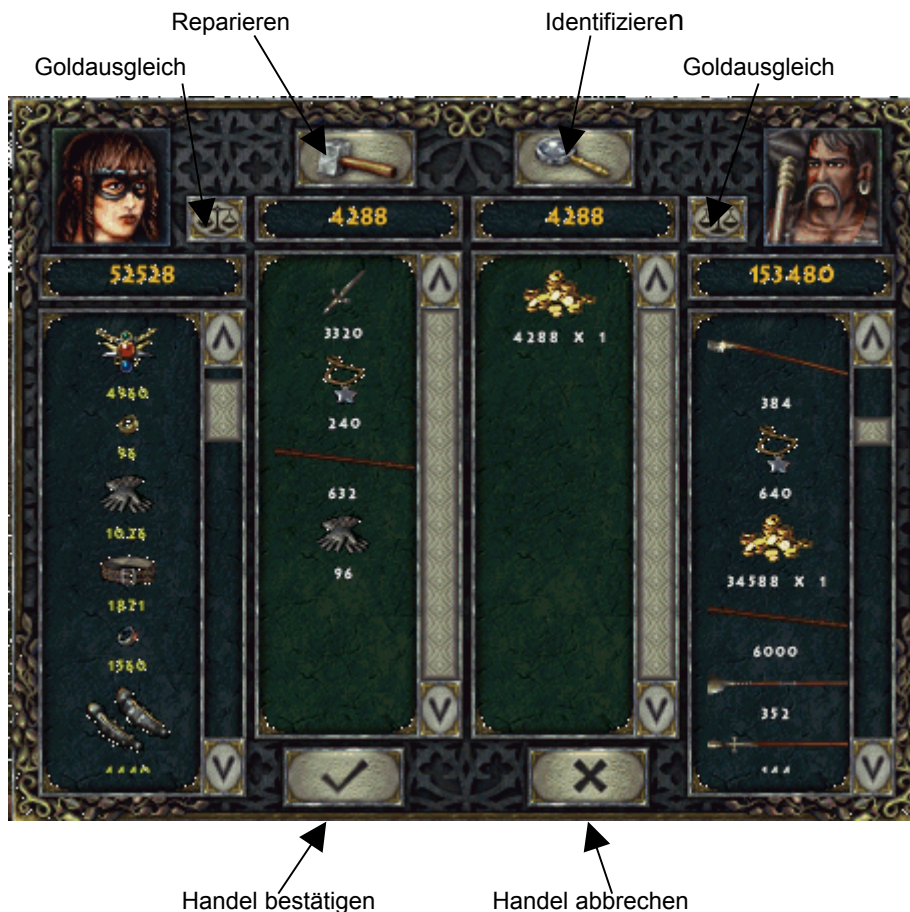
Du beginnst einen Handel, in dem du zunächst eine Person ansprichst (=anklickst) und dann auf den Handel-Button klickst. 

Manchmal ergibt sich ein Handel auch aus einer Gesprächssituation, in dem du auf eine bestimmte Frage oder Antwort klickst.

Die meisten NPCs haben nur ganz wenig anzubieten oder nur wenig Geld um dir etwas abzukaufen. Trotzdem sollte man bei allen mindestens einmal nachschauen, was sie haben. Man kann jedes Gespräch unterbrechen, indem man auf den Handel-Button klickt, und es danach an gleicher Stelle fortsetzen. Im Unterschied zu Händlern ändern normale NPCs ihr Angebot kaum mehr, einmal schauen und handeln genügt meistens.

5.2 Händler

Händler haben ein weitaus größeres Angebot, auch wenn manche spezialisiert sind (z.B. nur Waffen oder nur Tränke). Sehr oft haben die Händler zu wenig Geld um dir deine erbeuteten Sachen abzukaufen. Entweder einen anderen Händler suchen oder deine Sachen irgendwo zwischenlagern, damit du nicht überladen bist. Später kannst du es nochmals probieren.



Mit einem Klick auf Goldausgleich wird der Wert der Waren einer Seite mit Gold auf der anderen ausgeglichen (sofern genug vorhanden).

5.3 Identifizieren

Bei vielen Händler kannst du Gegenstände identifizieren lassen. Nicht-identifizierte Gegenstände kannst du nicht benutzen. Um Gegenstände identifizieren zu lassen, klickst du im Handelsfenster rechts oben auf die Lupe. Gegenstände, die nicht identifiziert sind, haben dann eine blaue Preisangabe. Wenn du draufklickst, wird dir der Preis für die Identifizierung angezeigt. Du kannst noch immer ablehnen. Du bekommst außerdem eine Warnung, wenn der Preis für die Identifizierung über dem Wert des Gegenstandes liegt. Du kannst dann die Identifizierung ablehnen.

5.4 Reparieren

Nur bei wenigen Händlern kannst du Gegenstände reparieren lassen: **Georg** in Aleroth (wird aber bald ermordet), **Gottfried** in Flussheim, **Grischa** in den Hallen der Zwerge, **Kroxy** im Ödland. Die Reparatur beim Händler ist immer vollständig (100%), aber teuer. Der Preis für die Reparatur hängt vom Wert des Gegenstands ab und vom Grad der Beschädigung. Es zahlt sich aus, defekte Gegenstände zunächst selbst zu reparieren und nur mehr den Rest vom Händler machen zu lassen. Vergleiche den Preis beim Händler, bevor du selbst repariert hast und nachher. Um Gegenstände reparieren zu lassen, klickst du im Handelsfenster auf den Hammer. Gegenstände, die reparaturbedürftig sind, haben dann eine rote Preisangabe. Wenn du draufklickst, wird dir der Preis für die Reparatur angezeigt. Du kannst noch immer ablehnen.

5.5 Preise

Die Preise, die die Händler anbieten (An- und Verkauf) hängen von der Stimmung dir gegenüber ab. Die Skala ist: feindlich, gereizt, neutral, positiv, freundlich, hilfsbereit, bewundernd bzw. von -100 bis +100.

Du bekommst am meisten für deine Sachen, wenn dich der Händler bewundert und du zahlst dann am wenigsten beim Einkauf. Du verbesserst die Stimmung der Händler, wenn du viel mit ihnen handelst, je höher der Umsatz, umso schneller steigt die Stimmung.

Die besten Preise bekommst du bei **Corinna** in Verdistos und bei **Mardaneus** in Aleroth, aber erst wenn bestimmte Quest gelöst sind und ihre Stimmung 'bewundernd' ist (sie sind dann sogar besser als bei anderen Händlern, die dich 'bewundern'). Beide haben nur nicht immer genug Geld um dir all deine Sachen abzukaufen.

Bei den anderen Händler musst du erst viel handeln, damit ihre Stimmung steigt, grundsätzlich kannst du bei allen Händlern durch viel Handel die Stimmung auf "bewundernd" bringen.

Im letzten Teil des Spiels (Ödland) ist dann **Kroxy** sehr, sehr günstig und hat fast alles (auf keinen Fall **Drox**, dem Imp etwas abkaufen, er ist sauteuer; eine YIT-Rune kostet bei ihm 100.000 Goldstücke, bei Kroxy 50.000).

Gottfried in Flussheim hat im gesamten gesehen am meisten Geld und ist deshalb für den Verkauf deiner Sachen wichtig. Auch er sollte dich *bewundern*, damit du möglichst viel kriegst. Als Alternative solltest du auch mit **Gero** in Flussheim regelmäßig handeln, denn nicht immer hat Gottfried genug Geld.

Tipp 1: Wenn Gottfried wenig Geld, aber viele Waffen im Angebot hat, müll ihn mit vielen billigen Artikeln zu: Dolche, Äpfel, Brot, Wasserkrüge etc. Anscheinend verkauft er dann einige seiner Sachen um Platz zu machen und hat wieder mehr Geld. Dieser Tipp funktioniert nur eingeschränkt bei anderen Händlern, vielleicht hab ich es mir auch nur eingebildet.

Tipp 2: Wenn du deine Sachen nicht verkaufen kannst, solltest du sie zwischenlagern, weil du sonst zu schnell überladen bist. Bei Gottfrieds Schmiede stehen rechts und links Fässer, in die du deine Sachen legen kannst. Prinzipiell könntest du sie auch auf die Erde legen, es ist aber weniger übersichtlich; offenbar bist du der/die Einzige, die in Rivellon was stehen. Solche Zwischenlager gibt es auch bei Corinna (Kasten) und Mardaneus (Truhe) oder du bringst dir dein eigenes Fass mit.

5.6 Runen kaufen

Kistandalius in Flussheim, **Corinna** und **Mpenzak** (beide in Verdistis) haben regelmäßig höherwertige Runen (PAG) im Angebot. Sie sollten dich bewundern, sonst sind die Runen zu teuer. Kauf nur PAG-Runen, verkauf die minderwertigeren, die du findest. YIT-Runen findest du in diesem Spielabschnitt sehr selten, kaufen kannst du keine.

Im Ödland haben **Drox** und **Kroxy** regelmäßig YIT-Runen, den besseren Preis bekommst du bei **Kroxy**. Alle anderen Runen sind im Ödland uninteressant. Du solltest eventuell gute, zauberbare Gegenstände nach Ödland mitnehmen um sie mit YIT-Runen zu versehen.

5.7 Zauberbücher kaufen

Zauberbücher bekommst du bei einigen Händlern, manchmal auch bei den anderen NPCs, deshalb solltest du alle zumindest einmal ansprechen. Am häufigsten findest du Zauberbücher bei **Kistandalius** und **Barek** in Flussheim, bei **Corinna** und manchmal auch bei **Mpenzak** in Verdistis, später bei **Kroxy** in Ödland. Wenn du Zauberbücher findest, du diesen Zauber aber eigentlich gar nicht entwickeln wolltest, warte mit dem Verkauf. Vielleicht kommst du später drauf, dass der Zauber doch nützlich ist und du kannst auf das Buch dann zurückgreifen.

Tipp: Es scheint, dass es in jedem Spiel zur Häufung des einen oder andern Zauberbuches kommt. *Meteorschlag*, *Blitzschlag*, *Genesung* und *Zauberschild* begegnen mir immer wieder, aber das kann auch Zufall sein. Rechne bei Zauberbüchern nie mit einem bestimmten Zauber, aber wenn du acht gibst und alle angebotenen Bücher kaufst, kannst du durch den Kauf von Büchern wertvolle Skill-Punkte sparen.

Barek ist vor allem wegen der Zauberbücher interessant und er wechselt am häufigsten sein Inventar. Man kann es zwar nur an Kleinigkeiten, wie man an der Menge der Goldstücke oder den Tränken erkennen, aber mit jedem Wechsel steigt auch die Wahrscheinlichkeit, dass er Zauberbücher bekommt. Manchmal hat er sogar zwei davon im Angebot. Wer auf der Jagd nach Zauberbüchern ist, sollte so oft wie möglich bei ihm vorbeischaun. Selbst beim Laden eines Spielsstands kann es zu einer Inventaränderung bei Barek kommen, man muss dann nur so lange neu laden, bis er ein Zauberbuch hat.

Zauberbücher gibt es nur für Skills aus dem Weg des Magiers.

[Inhaltsverzeichnis](#)
[Handel und Händler](#)

[Charakterauswahl](#)
[Waffen und Ausrüstung](#)

[Skillsystem](#)
[Tutorial Aleroth](#)

[Tränke und Nahrungsmittel](#)
[Allgemeine Tipps](#)

[Runen](#)
[Quests](#)

6. Waffen und Ausrüstung



6.1 Haltbarkeit

Waffen und Ausrüstungsgegenstände haben einen Haltbarkeitswert, der durch Kämpfe und die Treffer, die du dabei einsteckst, sinken kann. Sinkt dieser Wert auf null, kann der Gegenstand nicht verwendet werden. Du kannst dich dann damit nicht ausrüsten. Wenn du schon damit ausgerüstet bist, verliert er seine Schutzwirkung (bei der Waffe die Kampfwirkung, d.h. du kämpfst mit der Hand), auch die Bonuseigenschaften des Gegenstands wirken nicht mehr.

Du kannst einen Gegenstand selbst reparieren (auch bevor die Haltbarkeit auf 0 ist), wenn du den Skill *Reparieren* beherrscht oder du kannst ihn bei bestimmten Händlern reparieren lassen, musst aber dafür zahlen. Die Reparaturkosten hängen vom Wert des Gegenstandes und von der Anzahl der Haltbarkeitspunkte, die repariert werden müssen. Der Händler repariert den Gegenstand zu 100 Prozent. Wenn du den Gegenstand zuerst bis zu einem gewissen Prozentsatz (hängt von deinem Skill-Level ab) selbst reparierst und den Rest vom Händler machen lässt, ist das deutlich billiger.

Händler, die Reparaturen durchführen: **Georg** in Aleroth, **Gottfried** in Flussheim, **Grischa** in den Zwergenhallen, **Kroxy** in Ödland.

Der Preis eines Gegenstands hängt stark von der Haltbarkeit ab. Ein Gegenstand mit guten Bonuseigenschaften, aber einer Haltbarkeit von 1, ist nicht sehr viel wert.

Am Anfang des Spiels ist eine Haltbarkeit von 10 ausreichend. Im letzten Teil des Spiels sollte die Haltbarkeit nicht unter 20 liegen, je höher desto besser. Du könntest zwar Gegenstände mit geringerer Haltbarkeit zwischen zwei Kämpfen immer wieder reparieren, aber die Gefahr, dass ein Gegenstand mitten im Kampf seine Haltbarkeit verliert, ist bei den Gegnern gegen Ende des Spiels recht groß.

6.2 Rüstung

Wenn ein Ausrüstungsgegenstand einen Rüstungswert hat, wird das im Eigenschaftsfenster des Gegenstands angezeigt. Amulette, Ringe und Halsketten haben nie einen Rüstungswert.

Jeder Ausrüstungsgegenstand mit Rüstungswert schützt einen bestimmten Körperteil und damit einen Prozentanteil des ganzen Körpers. Auch dieser Prozentanteil steht im Eigenschaftsfenster ("x Prozent Wahrscheinlichkeit, Schaden zu absorbieren"). Alle Teile zusammen ergeben 100 Prozent.

Körperteil	Schutz	Prozent
Kopf	Helm	20%
Rumpf	Panzer	25%
Arme	Schild	30%
Hände	Handschuhe	5%
Becken	Gürtel	5%
Beine	Beinschienen	10%
Füße	Stiefel	5%

Wenn ein bestimmter Körperteil getroffen wird, wird der Rüstungswert jenes Gegenstandes, der diesen Körperteil schützt, vom Schaden abgezogen.

Ob und in welchem Ausmaß der Rüstungswert den Preis eines Gegenstandes beeinflusst, konnte ich nicht feststellen.

6.3 Bonuseigenschaften

Alle Ausrüstungsgegenstände können Bonuseigenschaften haben. Sie steigern nicht nur den preislichen Wert, sondern auch den Wert für deinen Gebrauch. Bonuseigenschaften können sein (in Klammer die maximalen Bonus-Werte, die ich feststellen konnte):

Bezauberungsstufe (1 bis 5): was den Nutzen dieser Eigenschaft betrifft, siehe [Runen](#).

Primäre Eigenschaften: Stärke, Gewandtheit, Intelligenz, Konstitution: (alle +10)

Sekundäre Eigenschaften: Attacke (+10), Verteidigung (+10), Gesundheitspunkte (+100), Magiepunkte (+100)

Resistenzen (alle +40)

Wahrnehmung +5

Sicht +5

Zauber (5 Stück): bei Ausrüstungsgegenständen wird durch einen Zauber-Bonus immer einer deiner Skills um einen Punkt erhöht. Dort steht dann z.B. Frost +1 und in deiner Skill-Tafel wird der Skill Frost um einen Punkt höher angezeigt, solange du mit dem Gegenstand ausgerüstet bist. Der Bonus wird wirksam, wenn du den Zauber Frost verwendest (rechte Maustaste). Diese Art von Zauber-Bonus kommt auch bei Waffen vor. Waffen können aber noch eine zweite Art von Zauber-Bonus haben, z.B. Frost (3). Hier wird bei jeder Benutzung deiner Waffe (linke Maustaste) der Zauber *Frost* auf Level 3 ausgesprochen. (Ob er tatsächlich auf den Feind wirkt ist oder nicht, ist eine andere Frage). Solche Waffen, eventuell mit zwei oder drei solcher Zauber-Boni, sind echt stark.

Es scheint, dass ein Gegenstand maximal 10 Bonuseigenschaften, bunt gemischt aus obiger Aufstellung, haben kann.

Auch Werte, die bei Ausrüstungsgegenständen immer vorhanden sind, können einen Bonus bekommen. So können der Rüstungswert oder die Haltbarkeit bei ein und demselben Gegenstand unterschiedlich hoch sein, wenn man sie mehrmals hintereinander identifiziert. Bei Waffen kann der minimale und maximale Schaden erhöht sein.

Tipp: Die Eigenschaften mancher Gegenstände werden erst bei deren Identifizierung oder beim Öffnen eines Behälters erstellt. Wertvolle Gegenstände können so gesteigert werden, wenn man das Spiel vorher speichert und den Ablauf wiederholt.

In einigen wenigen Fällen können Gegenstände auch **Malus-Eigenschaften** haben. Hier wird dir irgendetwas abgezogen. Man sieht solche Malus-Eigenschaften häufig bei Halsschmuck und Ringen, außerdem haben alle Gegenstände, die 'Fluch' in ihrem Namen haben, eine Malus-Eigenschaft (siehe den Dolch, den du in einer Truhe in den Privaträumen des Apothekers Walker finden kannst).

6.4 Waffenübersicht

Die Unterscheidungsmerkmale für die Unterklassen der Waffen:

- notwendige Gewandtheit
- notwendige Stärke
- Gewicht
- Basis-Schadenswert
- Einhand (EH), Zweihand (ZH) oder 'nicht ausrüstbar' (n. a.)

Der erhöhte Schadenswert ist nur ein Bonus, der bei besonderen Waffen vergeben werden kann.

Klasse	Unterklasse	Gewandtheit	Stärke	Gewicht	Schaden Basiswert	Schaden erhöht	Anmerkung
Dolch	Messer	-	-	20	4-12		EH
	Kurzdolch	-	-	20	5-16	8-19	EH
	Kleiner Dolch	15	-	25	7-23	57-73	EH
	Dolch	15	-	25	7-23	37-53	EH
	Hirschfänger	20	10	30	9-31	57-79	EH
	Langdolch	20	10	30	9-31		EH
	Gabel			10	1-2		EH
	Löffel			10	1-1		EH
Schwert	Übungsschwert	-	-	80	5-11		EH
	Kurzschwert	10	10	80	6-14	46-54	EH
	Langschwert	30	35	140	21-50	71-100	EH ¹⁾
	Bastardschwert	15	45	120	27-65	73-111	EH
	Klinge	45	45	140	44-107	94-157	ZH
	Claymore	30	40	150	46-75		ZH
	Zweihänder	30	40	150	46-75	96-125	ZH ⁴⁾
	Zweihänder	35	50	160	57-94	102-139	ZH
	Großschwert	40	65	160	68-113	98-143	ZH
	Krummsäbel	15	15	100	9-21	39-51	EH
	Säbel	15	20	100	12-28	17-33	EH
	Entersäbel	20	20	100	18-43	38-63	EH
Kampfstab	Kampfstab	-	-	80	5-10	51-56	ZH
	Sturmsense	15	15	140	6-24	21-39	ZH
	Glefe	20	20	120	12-49	42-79	ZH
	Hellebarde	20	35	140	17-73	33-89	ZH
	Prunkhellebarde	35	40	150	23-98	53-128	ZH
	Besen	-	-	80	1-6		ZH
	Heugabel	-	-	80	1-6		ZH
	Rechen	-	-	80	1-6		ZH
	Spaten	-	-	80	1-6		ZH
	Schaufel	-	-	80	1-6		ZH
	Spitzhacke	-	-	80	1-6		ZH
	Ast vom sprechenden Baum	-	-	50	5-10		ZH
	Spielzeug-Drachen	-	-	60	5-10		n. a.
	Stab der Verwandlung	-	-	80	5-10		ZH
	Zeremonielles Relikt der Elfen	-	-	80	5-10		n. a.
Speer	Speer	-	-	100	3-12	13-22	EH

Klasse	Unterklasse	Gewand t heit	Stärke	Gewicht	Schaden Basiswert	Schaden erhöht	Anmerkung
	Stoßspeer	-	15	110	6-24	25-43	EH
	Jagdspeer	15	20	110	8-32	38-62	EH
	Hakenspieß	25	25	120	14-58	53-97	EH
	Partisane	30	35	120	19-82		EH
Hammer	Hammer	-	40	180	29-43	79-93	ZH
	Streithammer	-	40	80	29-43	34-48	ZH
	Kriegshammer	30	45	180	49-73	82-106	ZH ²⁾
	Vorschlaghammer	-	65	200	60-90	104-134	ZH
Axt	Zwergenaxt	-	10	50	6-10	36-40	EH
	Doppelaxt	-	10	50	6-10		EH
	Handbeil	-	15	60	10-19		EH
	Streitaxt	-	35	80	21-41	25-45	EH
	Bartaxt	-	50	90	31-61	59-89	EH
	Holzfülleraxt	-	60	120	40-80	66-106	ZH
	Zweihändige Axt	30	60	100	50-100		n. a.
	Breitaxt	30	60	100	50-100	99-149	ZH
	Axt	30	60	140	50-100	90-140	ZH ³⁾
	Steinaxt	30	60	150	50-100		ZH ⁵⁾
	Pickel	-	-	45	1-5		EH
Streitkolben	Knüppel	-	-	50	7-9		EH
	Stachelkeule	-	10	60	7-9		EH
	Keule	-	20	70	13-18	31-36	EH
	Kriegskeule	-	25	80	17-24	41-48	EH
	Streitkolben	-	30	80	25-37	60-80	EH
	Morgenstern	20	35	90	37-55	45-63	EH
	Pfanne	-	-	40	1-4		EH
	Bergbauschaufel	-	-	45	1-5		EH
Bogen	Kurzbogen	10	-	60	2-25	31-54	ZH
	Kompositbogen	25	-	70	6-67	31-92	ZH
	Langbogen	30	15	80	8-99	48-139	ZH
	Jagdbogen	35	25	70	11-148	59-196	ZH
Armbrust	Leichte Armbrust	-	15	70	6-25	50-69	ZH
	Armbrust	25	25	90	24-69	73-118	ZH

1) Langschwert: kommt manchmal auch mit Gewicht 120 vor

2) Kriegshammer: bei Gottfried liegen im Laden zwei Kriegshämmer mit Gewicht 80

3) Axt: es gibt auch eine Axt mit gleichen Werten, aber Gewicht nur 120

4) Hat die gleichen Werte wie der Claymore, heißt aber anders und wird in deinem Inventar senkrecht dargestellt, der Claymore waagrecht.

5) Questgegenstand, kommt nur einmal im Spiel vor. Du kannst ihn nicht behalten, wenn du den Quest lösen willst

Erläuterungen zur Tabelle:

Jede Waffen-Unterklasse hat einen Standardwert (Basiswert) für Schaden. Dieser kann bei Gegenständen mit Bonuswerten fallweise erhöht werden, die Schadensenerhöhung ist in dem Fall ein solcher Bonus, genauso wie eine Bezauberungsstufe oder eine Stärkeerhöhung. Sie erfolgt anscheinend meist in Stufen. Bei Schwertern habe ich am öftesten Zehner-Stufen festgestellt. So kann das Langschwert mit dem Basiswert 21-50 die Werte 31-60, 41-70, 51-80 usw. erhalten. Bei

anderen Waffen sind die Stufen unregelmäßiger. Die in der Tabelle angeführten **erhöhten Schadenswerte** sind die von mir entdeckten, sie können in anderen Spielen durchaus noch höher sein. Sie sollen dir nur einen Eindruck vermitteln, ob du (abgesehen von anderen Bonus-Werten) ein besonders gutes Exemplar gefunden hast.

Bei den Waffen gibt es leider einige verwirrende Namensgebungen. Bastardschwerter sind eigentlich Einhand-Schwerter. Es gibt aber ein besonderes Schwert mit dem Namen *Bastardschwert*, das aber ein Großschwert, also ein Zweihandschwert ist. Ebenso ist die *Klinge des Chaos* keine Klinge, sondern ein Großschwert. Der *Entersäbel von Totu Chabal* ist kein Entersäbel, sondern ein Krummsäbel. Verwirrend? Warte:

Es gibt eine Schwert-Unterkategorie *Zweihänder* mit dem Basis-Schaden 46-75 (Gewicht 150), dies entspricht eigentlich dem Claymore, sie hat aber ein anders Icon (Zweihänder - senkrecht, Claymore – waagrecht). Und es gibt eine Unterkategorie *Zweihänder* mit dem Basisschaden 57-94 (Gewicht 160). Die zweimalige Aufzählung der Zweihänder in der Tabelle ist also kein Fehler, hier wurde nur ein Name recyclet.

Es gibt eine *Sturmsense*, die nicht zur Unterklasse Sturmsense (Schaden 6-24) gehört, sondern zur Unterklasse Glefe (Schaden 22-59).

Die Schaufel gehört zur Klasse Kampfstab, die Bergbauschaufel zu Klasse Streitkolben.

Die Zweihändige Axt hat die gleichen Werte wie die Breitaxt, aber ein eigenes Icon, das Langschwert hat andere Werte als das Bastardschwert, aber das gleiche Icon wie dieses.

Es gibt eine *Zweihändige Axt*, für die du keine Hände brauchst, weil du dich damit gar nicht ausrüsten kannst.

Es gibt einen '*Kriegshammer*', der zur Unterklasse Hammer (Schaden 29-43) gehört, und es gibt einen '*Kriegshammer*', der zur Unterklasse Kriegshammer (Schaden 49-73) gehört. Alles klar?

Einige auffällige Waffen im Spiel und ihre Unterklasse:

Die *Hellebarde des Steins* aus der verfluchten Abtei ist eine Prunkhellebarde

Die *Harpoon of Atlantos* (Shrimpo) ist ein Stoßspeer

Der *Bogen des Hilfin* ist ein Langbogen

Stanilos Bogen ist ein Kompositbogen

Das *Adeligen Schwert* ist ein Langschwert

Das *Schwert der Götter* ist ein Langschwert

Das *Schwert aus dem Stein* ist ein Zweihänder (30/40/150)

Der *Entersäbel von Totu Chabahl* ist ein Krummsäbel

Der *Todesstoß* ist ein Hammer

Der *Vulkan* gehört zur Unterklasse Axt

Blutfresser gehört zur Unterklasse Axt

Die *Axt der Hundert Kreuzzüge* (Ödland) gehört zur Unterklasse Axt

Penumbras Dolch heißt *Herzsucher* und gehört zur Unterklasse Dolch, hat aber Gewicht 40

6.5 Besondere Waffen und Gegenstände

Diese Aufzählung ist bewusst kurz und unvollständig gehalten. Weitere Hinweise gibt es im [Kapitel 9](#) bei einzelnen Quests, wenn ein wertvoller Gegenstand zu finden oder als Belohnung zu erwarten ist.

Hier, wie auch bei den Quests, gilt: wenn du auf besonders gute Stücke aus bist, speichere dein Spiel rechtzeitig, um die Szenen wiederholen zu können, denn die Gegenstände werden erst spät in ganz bestimmten Momenten erzeugt, meist, wenn du mit der Maus darüber fährst. Wenn dein Level im Skill *Identifizieren* hoch genug ist, siehst du das Ergebnis gleich und du kannst, sofern du vorher gespeichert hast, den Vorgang wiederholen.

Zweihänder, Gottfried in Flussheim: In seinem Laden liegen auf den Tischen ziemlich gute Waffen der verschiedenen Gattungen. Sie werden beim ersten Eintritt in den Laden erzeugt. Links an der Wand steht ein Zweihand-Schwert, das 1 bis 5 Bezauberungsstufen und diverse Boni haben kann. Die Anforderungen (Stärke, Gewandtheit) für dieses Schwert liegen unter denen, die sonst für gute

Zweihand-Schwerter verlangt werden. Dass heißt, selbst wenn du relativ früh zu Gottfried kommst, kannst du dieses Schwert wahrscheinlich schon benutzen. Ich habe einmal ein ganzes Spiel mit diesem Schwert locker zu Ende gespielt. Die Eigenschaften werden in dem Moment vergeben, wo es identifiziert wird, d.h. du mir der Maus drüber fährst.

Singende Klinge: Ein Zweihand-Schwert der Kategorie Klinge (Schaden 44-107, das ist der Normalschaden dieser Schwerter, er kann in Zehnerstufen bis zu 94-157 ansteigen). Es kann 5 Bezauberungsstufen und diverse Boni, vor allem Zauber-Boni, haben. Du bekommst es, wenn du auf dem Marktplatz von Flussheim durch den Gully in das Kanalsystem steigst. Gleich rechts lauern Pedro und Kumpanen. Du musst aber den Tingalf-Quest schon im Auftragsbuch haben. Pedro dropt das Schwert.

Zweihänder (und gute Rüstung): Vor der Burg Eisenfaust läuft dir ein arroganter Ritter über den Weg, der es ganz offensichtlich auf einen Streit angelegt hat. Weich nicht aus, sondern hack ihn um. Seine Ausrüstung, die du dabei erbeutest, ist ziemlich gut.

Östlich der Zwergensiedlung liegt eine Höhle, in der nur ein Lich lauert. Dort findest du eine Halskette (nicht magisch), einen guten **Claymore** (Bezauberungsstufen und Boni) und das Zauberbuch Polymorph. Im gefolterten Skelett findest du den sehr guten Hammer **Todesstoß** mit Bezauberungsstufen und Boni.

Süd-östlich der Zwergensiedlung liegt eine Höhle, deren Eingang mit Steinen versperrt ist. Räum die Steine weg. Du kannst nicht hinein gehen, sondern nur hinein greifen. Du bekommst ein sehr gutes **Zweihand-Schwert** mit Bezauberungsstufen und Boni.

Das Schwert der Götter mit Bezauberungsstufen und bis zu fünf Zaubern kannst du im Kasten eines Hauses im verlassenen Dorf in Ödland finden.



Amulett des Ruhms: Im letzten Level der Katakomben von Aleroth, gibt es in den vier Ecken jeweils Bodenplatten, durch die du runter steigen kannst. Das Amulett (mit Bezauberungsstufe 1 bis 5) bekommst du im süd-östlichen Abstieg.

Seltsames Amulett Mardec: In der Bibliothek der verfluchten Abtei, mit Bezauberungsstufen und Boni.

Königliche Kette: Wenn du den Keller der Burg Eisenfaust von der Kanalisation Flussheim aus betrittst. Der Quest mit Zandalor (**Quest 99**) ist hier nicht notwendig, denn die Kette liegt im zweiten Raum und soweit kommst du auch ohne den Quest. Die Eigenschaften der Kette werden erzeugt, wenn du mit der Maus drüber fährst.

Prunkhellebarde (Hellebarde des Steins): Du findest sie in der verfluchten Abtei. Sie hat sehr gute Bonus-Eigenschaften, aber wenn du deinen Ausdauerbalken beobachtest, siehst du, wie du laufend Ausdauer verlierst und zwar so schnell, dass es sich nicht lohnt sie mit Tränken wieder

aufzufüllen. Du musst damit gar nicht ausgerüstet sein, es genügt, dass du sie im Inventar hast. Nicht wegwerfen; das sinnvollste, was du dagegen tun kannst, ist sie sofort zu verkaufen.

Ein Einhand-Schwert, einen Dolch oder ein Amulett bekommst du, wenn du den **Quest 28, Die Heilige Waffe finden**, löst. Alle drei Gegenstände können sehr viele Boni haben, aber du musst dich für einen entscheiden.

Einen sehr guten **Dolch** gibt es in der Truhe von Kistandalius' Nebenzimmer.

neu: Eine sehr gute **Axt** bekommst du vom Henker im Keller der Burg Eisenfaust, nicht geschenkt natürlich, sondern als Beute nach hartem Kampf.

Vampirhöhle: Wenn du den Jungen aus den Klauen des Vampirs befreist, kannst du in der Truhe sehr gute **Stiefel** bekommen, wahrscheinlich die besten im Spiel.

Im nord-östlichsten Teil im Keller der Attentäter findest du sehr gute **Stiefel** und **Handschuhe**. Es sind die zwei Räume, deren Türen du mit Hebeln öffnen kannst.

Gute **Handschuhe** gibt es im Keller des Hauses von Dragrin in Verdistis. Unter einem der Betten ist die Falltüre zum Keller. Dort musst du die Fässer wegräumen um in den Nebenraum zu kommen.

Im verlassenen Haus nördlich der Abtei ist unter dem tragbaren Bett eine Falltür. Du findest einen wertvollen **Rubin-Ring** mit mehreren Boni.

Verdistis: auf dem Weg zu Hauptmann Kratus (auf der Straße nach Norden), triffst du Verlat (aus **Quest 4**) wieder. Er schenkt dir aus Dankbarkeit einen wertvollen **Ring** mit Bezauberungsstufen und diversen Boni.

Die wahrscheinlich besten **Beinschienen** im Spiel gibt es in der Schatzkammer der Imp-Festung im Dunkelwald. Auch sonst gibt es dort sehr gute Waffen und Ausrüstungsgegenstände.

Beim Händler Gero liegt auf dem Boden ein Haufen Ausrüstung, darunter auch ein **Magischer Schild** (im Spiel steht leider 'Magisches Schild') mit Bezauberungsstufen 1-5 und diversen Boni.

Wie du das sehr gute Drachenrüstungsset bestehend aus **Rüstung, Helm, Handschuhe, Gürtel** und **Schild** bekommst, siehst du im **Quest 126**.



neu: Einen sehr guten **Helm** kannst du im rechten Seitentrakt im Rat der Sieben in einer Truhe finden, im linken Seitentrakt gibt es die **Zwergenplattenrüstung**, beides mit Bezauberungsstufen und Boni.

In der Höhle des Pirschers (**Quest 82**) findest du eine **Rüstung** mit einer seltsamen Beschreibung. Du kannst die Rüstung noch veredeln (siehe **Quest 128**).



Den sehr guten **Bogen des Hilfin** bekommst du vom Händler Gavanariel in Fiu Nimble, nachdem du seiner Tochter Anthea die menschliche Gestalt wiedergegeben hast (**Quest 84.2**).

[Inhaltsverzeichnis](#)
[Handel und Händler](#)

[Charakterauswahl](#)
[Waffen und Ausrüstung](#)

[Skillsystem](#)
[Tutorial Aleroth](#)

[Tränke und Nahrungsmittel](#)
[Allgemeine Tipps](#)

[Runen](#)
[Quests](#)

7. Tutorial Aleroth

Du hast einen Charakter gewählt und findest dich in einem Keller wieder. Nimm die Sachen, die im Keller herum liegen durch anklicken auf: Sandalen, Heiltrank, Gold in der Truhe und ein Messer im Nebenraum. Steig die Leiter hinauf und suche den Heiler Joram, der dir einiges erklären kann. Joram sagt dir auch, dass du dir im Haus nehmen kannst, was du willst, also bedien dich. Woanders ist das nicht mehr möglich, in anderen Häusern wird das als Diebstahl gewertet (siehe [8.1. Karriere als Dieb](#)). Um zu sehen, was du mitnehmen kannst, drücke die Alt-Taste. Alle Gegenstände, die dir jetzt angezeigt werden, kannst du mitnehmen. Fahr mit der Maus auch über die Truhen und Schränke. Es wird dir in gelber Schrift angezeigt, wenn etwas drinnen ist.

Geh aus dem Haus und wende dich nach Süden. Ein Script läuft ab, mit einem Dialog zwischen Lanilor und Mardaneus. Folge den beiden Richtung Süd-Osten, bis du wieder auf sie triffst. Wieder ein Script und Mardaneus hat Lanilor zur Eissäule verwandelt. Klick Lanilor an und rede mit ihm. Du hast deinen ersten Auftrag bekommen, erkennbar am Rufzeichen im Spielmenü. Dieses Rufzeichen erscheint immer, wenn du einen Auftrag (Quest) bekommen oder erledigt hast.

Um in das Haus von Mardaneus zu kommen um mit ihm zu sprechen, musst du durch den Brunnen rechts von Lanilor steigen; er blinkt, wenn du mit der Maus drüber fährst. Unten erwartet dich dein erster Kampf (nicht schlimm, nur ein Skelett). Such den Schlüssel und geh zur versperrten Tür. Klick sie an. Geh möglichst nah ran, sie muss beim Anklicken weiß blinken. Wenn sie rot blinkt, bist du zu weit weg. Nimm alles mit, was sonst noch im Keller herum liegt (Smaragd, Weinflaschen, Bierflaschen). Schau auch in den Fässern nach. Dann steig die Leiter hinauf und rede mit Mardaneus. Er befreit Lanilor. Rede mit ihm und frag ihn aus.

Lauf jetzt in ganz Aleroth herum und schau in alle Häuser. Rede mit den Leuten.

Übersichtskarte und Markierungen: Wenn du in einem Haus mit Bewohnern bist, drücke die F-Taste, es erscheint eine Übersichtskarte. Du erkennst am blauen Kreuz, wo du stehst. Setzt eine blaue Fahne daneben und schreib den Namen des Hausbewohners in das Notizfeld links oben. So findest du die Leute später wieder. Du solltest das immer machen, den viele Quests werden sich über längere Zeit hinziehen und du wirst vergessen haben, wer wo zu finden ist. Du kannst auch Höhleneingänge, Stiegenaufgänge und anderes markieren. Einige Stellen werden vom Spiel bzw. von NPCs markiert, sie verwenden rote Fahnen.

Wenn du herum läufst und Kaninchen oder Ratten siehst, versuch sie zu erledigen, das bringt Erfahrungspunkte (wird dir angezeigt). Das Fleisch der Kaninchen nimm mit um es zu verkaufen oder zu essen (siehe [3.2. Nahrungsmittel](#)). Rattenfleisch kannst du nicht essen, welche Vergeudung!

Wenn du Gegenstände aufhebst, die in der Nähe von Häusern stehen, sei vorsichtig, dass niemand daneben steht, er könnte das als Diebstahl auffassen. In den Häusern musst du noch vorsichtiger sein oder lass es ganz bleiben. Es gibt später bessere Möglichkeiten, die Häuser auszuräumen (siehe [8.1. Karriere als Dieb](#)).

Im Norden Aleroths findest du drei leere Häuser und einen Friedhof. Das nördlichste Haus ist offen. Auf einem Paket liegt ein magischer Spiegel. Nimm ihn. Hinter dem Paket lehnt ein Buch an der Wand. Klick es an um es zu lesen. Es erklärt, wie du den Spiegel benutzen musst (aber ich erklär es später noch einmal).

Das zweite leere Haus im Osten ist versperrt, aber der Schlüssel ist im Fass neben der Tür. Drinnen findest du irgendeine Waffe und im Keller manchmal auch etwas.

Um ins dritte Haus zu kommen musst du zuerst auf den Friedhof gehen. Auf einem der Grabsteine steht etwas über Jakobs Frau. Daneben liegt der Schlüssel zum Haus. Im Haus an der linken Wand, hinter Paketen versteckt, findest du Beinschienen. Fass die Pakete mit der Maus an und zieh sie auf die Seite. Du kannst sie dort fallen lassen, wo kein rotes Kreuz aufscheint. Auf der rechten Seite in diesem Haus, unter Paketen versteckt, ist eine Falltür. Geh aber jetzt noch nicht hinunter. Markiere auf der Karte das Haus als Jakobs Haus. Komm wieder hier her, wenn du einige Level stärker bist. Unten stößt du auf Jakob und er ist ziemlich stark.

Auf dem Friedhof kannst du die Inschriften der Grabsteine lesen. Ein Grabstein gehört Jakob, ein anderer seiner Frau. Auf diesem Grab stehen Blumen. Wenn du die Blumen auf Jakobs Grab stellst, erscheint Jakob, weil er sich gestört fühlt. Mach das eventuell später, wenn du etwas stärker bist.

Anmerkung: Wenn du Jakob auf dem Friedhof besiegst, kannst du ihn trotzdem noch einmal im Keller des Hauses wie oben beschrieben antreffen. Er ist ein Stehaufmännchen und kommt später sogar ein drittes Mal vor.

Othos Haus: Sprich Otho auf seine Heilkünste an, er erzählt dir dann von seinem Problem mit dem verletzten Soldaten Verlat. Rühr in Othos Haus keinesfalls das Skelett an. Du hast wieder einen Auftrag bekommen.

Goemoes Haus: Sprich ihn auf die Heilquelle an, er erzählt von seinem Problem mit dem verletzten Simon und du hast wieder einen Auftrag bekommen.

Georgs Haus: Zuerst läuft ein Script ab. Rede anschließend mit Georg, er gibt dir den Auftrag Kräuter zu finden. Während er dir zeigen will, wie sie aussehen, kannst du seinen Laden gefahrlos ausräumen. Der Schlüssel zur Truhe liegt auf dem Kasten.

Geh nun in Lanilors Haus und frag, ob du in seinem Garten Kräuter pflücken kannst. Er wird zustimmen. Der Garten liegt im Westen seines Hauses. Nimm eine Drudanae-Pflanze und bring sie Georg. Ab jetzt macht er dir bessere Preise. Du kannst auch gleich einige Dinge verkaufen, die du vorher bei ihm ‚gefunden‘ hast.

Handel 1: Überprüfe zunächst, ob nicht einige Dinge in deinem Inventar (I-Taste) besser sind als deine Ausrüstung (A-Taste). Wenn du für einen Gegenstand die Voraussetzung noch nicht erfüllst um ihn zu verwenden, wird dir das in roter Schrift angezeigt. Wenn du einen verwendbaren Gegenstand im Inventar anklickst, wird er automatisch gegen den in deiner Ausrüstung ausgetauscht. Du wirst wahrscheinlich einige Dinge im Inventar haben, die du nicht brauchst. Sprich Georg (oder einen Heiler) an und klicke auf das Hand-Symbol auf der linken Seite. Du kommst ins Handelsfenster. Sachen mit gelben Preise gehören zu deiner Ausrüstung (du kannst sie trotzdem verkaufen, wenn du willst oder nicht aufpasst), die mit dem weißen Preis sind im Inventar. Klick die Sachen an, die du verkaufen willst. Sie scheinen nun in der Handelsliste auf und darüber steht, was sie wert sind. Du kannst dir nun auf Georgs Seite Sachen aussuchen, wenn du etwas davon haben willst oder du klickst auf das Waage-Symbol neben Georgs Liste. Wenn Georg genug Geld hat, wird der Betrag nun in seiner Handelsliste aufscheinen und du kannst das Bestätigungshäkchen anklicken. Er wird aber nicht allzu viel Geld haben und du wirst vielleicht einige Sachen wieder aus deiner Handelsliste herausnehmen müssen (Gegenstand anklicken). Normalerweise sollten auf beiden Seiten die gleichen Werte stehen. Wenn beim Händler ein größerer Wert steht funktioniert der Handel nicht. Wenn auf deiner Seite ein größerer Wert steht, bestichst du den Händler; er wird sich freuen und seine Stimmung dir gegenüber wird steigen. Georg brauchst du zu diesem Zeitpunkt nicht mehr bestechen.

Wenn du den Zauberspiegel bereits gefunden hast, geh wieder in den Süden Aleroths. Nord-östlich von Goemoes Haus ist der Heilschrein (ein grüner Brunnen). Wenn du mit ihm redest, gibt er dir einen Heilstein. Nimm ihn und geh noch weiter in den Süden und halte nach einer Wasserfläche Ausschau. Wirf den Zauberspiegel hinein. Wenn er ganz verschwindet, hast du die richtige Wasserfläche gefunden, sonst nimm den Spiegel und such weiter. Wirf dann den Heilstein hinein, er verdoppelt sich. Nimm beide und geh zu Otho. Im Nebenzimmer liegt Verlat, der Kranke, von dem dir Otho erzählt hat. Gib ihm einen Heilstein. Rede mit Verlat und dann mit Otho.

Jetzt geh zu Goemoes Kranken. Simon liegt im Nebenzimmer. Gib ihm den zweiten Heilstein. Rede mit Simon und dann mit Goemoe. Du bekommst von ihm einen Skill-Punkt in *Genesung*.

Alle diese Aufträge scheinen in deinem Auftragsbuch als gelöst auf. Fehlt noch der Quest mit Mardaneus.

Kämpfen: Im folgenden wirst du mehr kämpfen müssen. Falls du Zauberer bist, deshalb ein kleine Vorbereitung. Klicke im Spielmenü auf das Symbol für Zauber (obere Reihe,

zweites von rechts) und wähle den Meteorschlag aus. Das Symbol für den Meteorschlag scheint nun im Spielmenü auf.

Wenn es zum Kampf mit einem Gegner kommt, hast du zwei Möglichkeiten: den Kampf mit der Waffe oder mit Magie.

Kampf mit der Waffe: Mach einen Links-Klick auf den Gegner und halte die Strg-Taste gedrückt. Dein Charakter schlägt nun solange auf den Gegner ein, bis er erledigt ist. Durch das Halten der Strg-Taste musst du den Gegner gar nicht genau treffen. Ein Links-Klick irgendwohin und dein Charakter sucht sich dann selbst das nächste Angriffsziel.

Kampf mit Magie: Sobald der Gegner in dein Blickfeld kommt, halte die Strg-Taste gedrückt und klicke diesmal auf die rechte Maustaste. Dein Charakter schleudert nun einen Meteorschlag auf den nächsten Gegner. Wiederhole das, bis er erledigt ist. Wenn es mehr Gegner gibt drück weiterhin die rechte Maustaste. Du musst dich nicht darum kümmern, dich deinem Gegner zuzuwenden oder sonst was. Du brauchst für diese Technik aber Magiepunkte, wenn dein blauer Balken im Spielmenü weg ist, musst du entweder einen Magietrank einnehmen oder auf Kampf mit der Waffe wechseln.

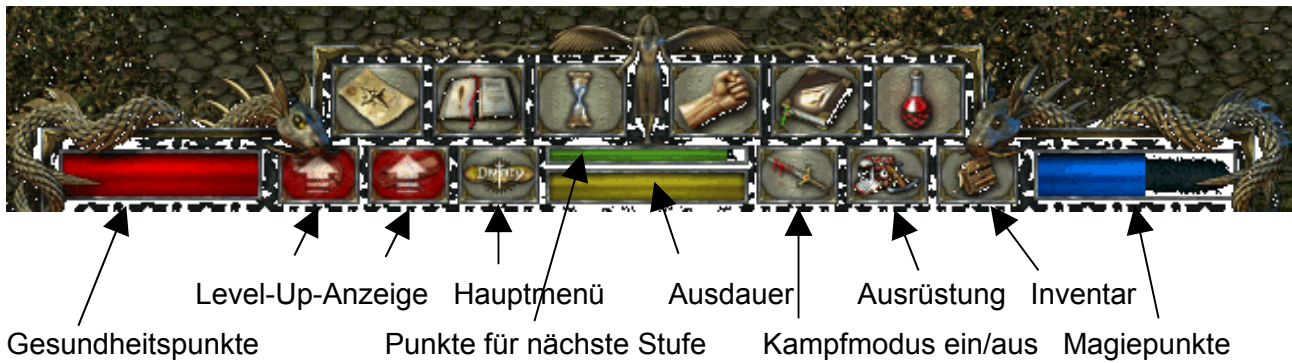
Du kannst die beiden Techniken auch kombinieren bzw. in längeren Kämpfen beliebig oft wechseln. Also zuerst ein Meteorschlag mit der rechten Maustaste und falls der Gegner nicht schon zerbröselst ist, noch einen oder zwei Schläge mit der linken Maustaste.

Beobachte während eines Kampfes immer den roten und den blauen Balken im Spielmenü. Sie zeigen dir an, ob du Punkte verloren hast. Wenn du den Meteorschlag verwendest, verbrauchst du auf jeden Fall Mana.



Geh nun in die Mitte des Dorfes zur großen Statue. Um sie herum stehen vier kleine Statuen. Klick sie an, damit sie sich drehen. Dreh jede solange bis sie hörbar einrastet. Alle vier blicken nun nach Norden, die große Statue in der Mitte verschwindet und gibt den Eingang zu den Katakomben frei.

Level-up: Irgendwann siehst du im Spielmenü, dass sich im Spielmenü die beiden Symbole links unten zu Pfeilen auf rotem Feld verändert haben (eine Stimme sagt: Fantastisch). Du bist um eine Stufe aufgestiegen und deine Gesundheits- und Manapunkte wurden vollständig aufgefüllt. Klick den linken Pfeil an. Es öffnet sich das Skill-Menü und du kannst einen Skill-Punkt vergeben. Mit den Pfeiltasten kannst du zwischen den verschiedenen Skill-Gruppen hin und her schalten. Du siehst, dass die Auswahl noch nicht sehr groß ist. Ein kleines rotes Kästchen zeigt an, dass du den ersten Level des Skills beherrscht. Ich empfehle *Schlösser öffnen* oder *Meteorschlag*. Klick auf das Symbol, es sollte jetzt auch in der Mitte aufscheinen, und klick auf das Bestätigungshäkchen. Bei dem Skill, den du gewählt hast, hast du nun ein rotes Kästchen mehr.



Jetzt klick den zweiten Pfeil an. Es öffnet sich das Eigenschaftsfenster für deinen Charakter und du siehst, dass du 5 Bonuspunkte für deine primären Eigenschaften vergeben kannst. Solange du nicht bestätigt hast, kannst du mit den Plus und Minus-Tasten die Auswahl jederzeit korrigieren. Für *Krieger* und *Überlebenskünstler* empfehle ich zuerst alle fünf Punkte in *Stärke* zu investieren. Wenn du *Zauberin* bist, gib alle fünf Punkte auf *Intelligenz* um deinen Mana-Haushalt zu verbessern (Trotzdem sollten die Zauberer später auch in *Stärke* investieren, da sie dann mehr tragen können).

Bevor du in die Katakomben hinunter steigen kannst, kommt Lanilor zu dir und gibt dir eine

Teleportpyramide. 

Du hast einen neuen Auftrag: Finde die zweite Teleportpyramide. Am besten, du machst das gleich. Speichere zunächst dein Spiel, leg dann die erste Pyramide auf den Boden und klick sie an.

Du wirst in ein Untergeschoss der Katakomben teleportiert. Leider stehen einige Skelette um die Pyramide herum und attackieren dich. Wenn du Zauberer bist, versuche ein Stück davon zu laufen und setz dann den Meteorschlag ein. Wenn alle erledigt sind, drücke die Alt-Taste um zu sehen, ob es etwas zum einsammeln gibt. Zum Schluss zieh die zweite Teleportpyramide mit der Maus in dein Inventar und du hast den Auftrag erledigt. Lauf etwas im Raum herum, es gibt nur mehr vereinzelt Skelette. Du kommst nicht weit, weil ein Tor versperrt ist. Der Teleporter, auf den du stößt, bringt dich in den Keller von Mardaneus. Es ist ok, wenn du ihn benutzt, aber du solltest die zweite Teleportpyramide schon im Inventar haben. Die andere Möglichkeit von unten wegzukommen ist die Pyramide in deinem Inventar anzuklicken und du stehst dann wieder neben der ersten Pyramide im Dorf. Damit hast du auch das Prinzip der Teleportpyramiden kennengelernt.

Lass die erste Pyramide liegen und behalte die zweite im Inventar. Steig jetzt durch die Öffnung, die die Statue freigegeben hat, in die Katakomben.

1. Ebene: Lauf herum und deck den Stollen auf. Es sind nur zwei Dinge, die wesentlich sind. Zum ersten triffst du irgendwann auf Orks, die die Axt 'Blutfresser' suchen. Sag, dass du dich darum kümmern wirst (neuer Auftrag). Markiere die Stelle auf der Karte um die Orks später wieder zu finden. Zum zweiten liegen im Gang blau schimmernde Kugeln herum. Nimm alle mit, die du findest, es müssen drei sein.

Überladen: Wenn du viele Gegenstände aufsammelst, bist du irgendwann überladen, erkennbar an einem roten Symbol rechts unten im Spielmenü. Auch eine Stimme weist dich darauf hin. Das tritt auf, wenn du 75% des Gesamtgewichts, das du tragen kannst, erreicht hast. Du kannst jetzt nicht mehr laufen, sondern nur noch gehen. Bei 100% könntest du auch nichts mehr aufheben, kehr also nach Aleroth zurück um die Gegenstände zu verkaufen oder zumindest zu deponieren. Zieh die zweite Teleportpyramide mit gedrückter Maustaste auf den Boden und klick dann drauf. Jetzt solltest du wieder in Aleroth sein. Mach deine Geschäfte und kehr zur ersten Pyramide zurück und klick drauf. Du bist wieder in den Katakomben. Heb die zweite Pyramide auf, bevor du weiter läufst.

Handel 2: Versuche Heil- und Manatränke bei den anderen Heilern gegen deine restlichen Sachen, die du bei Georg nicht losgeworden bist, einzutauschen. Du wirst aber Dinge haben, die du einerseits nicht benutzen kannst, weil du die Voraussetzungen dafür nicht erfüllst, die andererseits aber viel zu teuer sind, um sie sinnvoll verkaufen zu können. Warte damit einfach auf später. Goemoe hat Superheilung und Supermagietränke im Angebot. Es ist nicht sinnvoll diese jetzt zu kaufen. Sie sind teuer und könnten viel mehr Punkte wieder herstellen als du überhaupt hast (siehe [3.1, Tränke](#)).

Im Südlichen Teil des Ganges gibt es eine Stelle, wo du nicht mehr weiter gehen kannst. Am Boden siehst du drei Pentagramme und in der Mitte ein Manuskript. Das Manuskript beschreibt, dass es sich hier um einen magisch versperrten Zugang handelt. Zieh die blauen Kugeln mit gedrückter Maustaste über die Pentagramme und lass los. Ein Portal zum Nebenraum ist jetzt offen. Dort führt eine Stiege hinauf und eine hinunter in die nächste Ebene. Wenn du hinauf gehst, kommst du bei Jakobs Grab in Aleroth heraus. Wenn du später nochmals zu den Orks willst, geht es durch dieses Grab am schnellsten.

2. Ebene: Diese Ebene ist eine mehrteilige Halle. Erkunde die ganze Halle und nimm alle Äxte mit, die du findest (alles andere natürlich auch). Um einen bestimmten Teil der westlichen Halle zu erreichen, musst du vorher einen Hebel an einer anderen Stelle an der Wand betätigen.

Identifizierung: Die meisten Äxte musst du erst identifizieren lassen. Geh damit, wenn du wieder einmal in Aleroth bist, zu Georg, beginn einen Handel und klick dann die Lupe ganz oben im Handelsfenster an. Nicht-identifizierte Gegenstände haben jetzt blaue Preise. Wähle einen aus und bestätige, dass es was kosten darf. Du bekommst eine Warnung, wenn der Vorgang mehr kostet als der Gegenstand wert ist. Brich die Identifizierung dann ab und verkauf den Gegenstand. Wenn Georg oder die anderen Händler nicht genug Geld haben um dir die Sachen abzukaufen, leg sie vor Georgs Laden auf den Boden und hol sie dir später wieder. Sie verschwinden nicht.

Im westlichen Teil der Halle gibt es an einer Stelle eine Bodenplatte, die aufleuchtet, wenn du mit der Maus drüber fährst. Durch sie kommst du in einen kleinen Raum, wo auch die Axt ‚Blutfresser‘ liegt. Die Monster sind dort unten etwas stärker. Füll also vorher deine fehlenden Punkte auf und speichere eventuell den Spielstand, bevor du runter steigst.

Ganz im Westen der Halle, führt eine Stiege in die dritten Ebene.

3. Ebene: Eine sehr große Halle mit kleinen Nebenräumen. Auf einem Manuskript, gleich wenn du runter kommst, steht, dass du die äußeren Särge öffnen musst, um durch die zwei Särge in der Mitte in den nächsten Level zu kommen. Gemeint sind die vier Särge, die etwas erhöht stehen. Aber pass auf, jedes Mal, wenn du einen dieser Särge öffnest, kommen mehrere Monster heraus. Weich etwas zurück, damit du nicht eingekreist wirst. Deck aber die ganze Halle auf und mach alle Särge auf, bevor du in den nächsten Level hinunter steigst.

4. Ebene: Eine etwas verwinkelte Halle mit diversen Nebenräumen. Erkunde die Halle von Norden nach Süden. Im Süd-Westen geht es hinunter zur nächsten Ebene

5. Ebene: In der Mitte des vierten Levels befindet sich ein von einer Mauer umgebener Teil. Geh noch nicht hinein. Lauf außen entlang. In den Ecken der Halle befindet sich jeweils eine Bodenplatte, die nach unten in einen kleinen Raum führt. Die Beute ist dort gut, aber die Gegner sind etwas stärker. Der Raum im Süd-Osten ist besonders wichtig. Dort kannst du ein sehr gutes Amulett bekommen. Speichere dein Spiel, bevor du hinuntersteigst und wiederhole diesen Teil, wenn du mit dem Amulett nicht zufrieden bist. Es sollte zumindest 4 oder 5 Bezauberungsstufen haben und einige weitere Boni.

Wenn alles aufgedeckt ist, geh in den mittleren Raum der Halle. Kontrolliere vorher, ob du genug Tränke hast und deine Punkte aufgefüllt sind. Sobald du drinnen bist, kannst du nämlich nicht mehr zurück und auch die Teleportpyramiden nicht mehr verwenden, bis du den Mardaneus-Quest erledigt hast.

Sprich mit den Skeletten, manche schenken dir etwas. Auf jeden Fall erklären sie dir, was sie hier machen und du bekommst einen neuen Auftrag. In den Ecken des Raums stehen vier Türme mit

Hebeln dran, aber nur an dreien steht ein Skelett, das den Hebel betätigen kann. Geh zum freien Hebel und betätige ihn.

Der Nekromant Tyrelion erwacht in der Mitte der Halle. Sprich ihn an. Eher überraschend bittet er dich, dass du ihn tötest (neuer Auftrag). Tu das, du hast keine wirkliche Wahl. Nun sei aber vorbereitet, dass sich die anderen Skelette auf dich stürzen werden. Du solltest immer wieder versuchen davon zu laufen und dich nicht einkreisen zu lassen. Der *Meteorschlag* wirkt gegen die Skelette ganz gut, aber du solltest einen Hot-Key auf die Magietränke gelegt haben um deine Manapunkte laufend aufzufüllen (siehe [8.5, Hot-Keys](#)). Ja, und du solltest Magietränke haben.

Wenn alles vorbei ist, kannst du den Raum wieder verlassen. Mardaneus erscheint und öffnet ein Portal, durch das du nach Aleroth kommst und du hast den Mardaneus-Quest gelöst. Die Teleportpyramiden funktionieren jetzt auch wieder, für den Fall, dass du öfter hin und her musst um die Beute wegzubringen.

Wenn du zu Georg kommst, siehst du, dass er ermordet wurde. Nimm alles an dich, was so herum liegt und berichte dann Mardaneus. Er gibt dir einen neuen Auftrag.

Wenn du dich stark genug fühlst, geh jetzt noch einmal in Jakobs Haus und in den Keller. Du triffst auf Jakob, den du besser auf Distanz hältst (z.B. Bogen oder Meteorschlag). Speichere dein Spiel, bevor du hinunter steigst. Vielleicht willst du es aber erst am Schluss des Tutorials probieren.

Letzter Teil des Tutorials

Lass vorläufig eine Teleportpyramide in Aleroth stehen. Eventuell im Keller von Jorams Haus. Dort steht ein Bett, das du immer benutzen kannst, wenn du zurückkehrst.

Verlasse Aleroth durch das Tor im Süden. Sobald du draußen bist, läuft ein Script ab, das einen Kampf zwischen Orks und Rittern zeigt. Danach kommt Lord Serk auf dich zu und erzählt dir worum es geht: In Flussheim ist eine Seuche ausgebrochen und die Heiler von Aleroth sollen dort hin kommen. Geh zurück zu Mardaneus und berichte ihm. Er wird als Bedingung stellen, dass die Heiler einen Begleitschutz bekommen und du hast deinen nächsten Auftrag. Um die Eskorte zu bekommen musst du zu General Alix gehen. Also wieder raus aus Aleroth. Lord Serk zeichnet auf deiner Karte den Standpunkt von General Alix ein.

Geh vorläufig noch nicht in den Süden, sondern am Zaun entlang um Aleroth herum; der Streifen zwischen Aleroth und dem Rand der Map ist nicht sehr breit. Deck alles auf, erledige die Orks, die du triffst und auch die Schlangen und sammle ein, was du erbeuten kannst. Versuche die Sachen an die Heiler zu verkaufen. Wenn sie nicht genug Geld haben, deponiere deine Beute irgendwo.

Wenn du um Aleroth herum gegangen bist, taste dich langsam nach Süden vor. Hier gibt es noch mehr Orks. Wichtig sind die Ork-Trommler, die immer in einer größeren Gruppe auftreten. Wenn sie einmal trommeln, können sie ihre eigenen Gesundheitspunkte und auch die der anderen Orks wieder auffüllen. Versuche also so schnell wie möglich die Trommler zu erledigen.

Orks sind nicht sehr schnell, du kannst also immer wieder ein Stück davon laufen und die nachkommenden Orks einzeln angreifen. Du kannst auch versuchen sie auf diese Weise zu Lord Serk zu locken, der dir dann beisteht. Das ist aber nur in der näheren Umgebung des Aleroth-Eingangs sinnvoll. Später solltest du die Orks schon alleine schaffen.

Im Süden ist die Umgebung Aleroths durch einen Fluss begrenzt. Es gibt nur eine Brücke. Deck die ganze Gegend auf, bevor du über die Brücke gehst. An einer Stelle im Süd-Westen findest du einen Höhlen-Eingang. In der näheren Umgebung stößt du bereits auf Trolle. Geh noch nicht in die Höhle, sondern markiere den Eingang auf deiner Karte. Die Höhle gehört zu einem Quest, den du etwas später im Farmland bekommen wirst.

In der Nähe der Brücke greift dich der Drachenreiter Johann an. Du glaubst schon, dass du tot bist, aber da erscheint der Zauberer **Zandalor** und rettet dich. Er erzählt dir etwas über deine Person und seine Probleme. Er will dich im Gasthaus ‚Zum Zwergenbrot‘ treffen (neuer Auftrag). Das wird noch etwas dauern.

Wenn du die Gegend um Aleroth bis zum Fluss vollständig erkundet hast, geh über die Brücke.

Du hast nun den ersten Teil des Spiels geschafft. Du bist einige Level aufgestiegen, du solltest etwas Geld, Tränke und eine etwas bessere Ausrüstung haben und du kennst bereits die

wichtigsten Dinge um dich weiter durchzuschlagen. Was die Teleportpyramiden betrifft, lass eine vorläufig in Aleroth, zumindest solange bist du den **Quest 9.1, Begleitschutz für die Heiler** gelöst hast. Ab dann sind alle Heiler außer Mardaneus aus Aleroth weg.

Viel Glück!

[Inhaltverzeichnis](#)
[Handel und Händler](#)

[Charakterauswahl](#)
[Waffen und Ausrüstung](#)

[Skillsystem](#)
[Tutorial Aleroth](#)

[Tränke und Nahrungsmittel](#)
[Allgemeine Tipps](#)

[Runen](#)
[Quests](#)

8 Spielverlauf – allgemeine Tipps

8.1 Eine Karriere als Dieb?

Von Rob, Gildenmeister der Diebsgilde

Du bist jung, du hast Ideen, Mut und Geschick. Aber viele Leute behandeln dich wie den letzten Dreck, bevor du mit ihnen überhaupt ein Wort gewechselt hast, denn du gehörst nicht zu ihrer Kaste. Versuche einmal in meiner Heimatstadt Verdistis mit bestimmten Leuten zu reden. Mit dem menschenverachtenden Sir Dante, dem krankhaft geldgierigen Sir Patrick oder einem der anderen aufgeblasenen Händler. Du hast Glück, wenn sie nicht gleich die Stadtwache rufen um dich ins Gefängnis werfen zu lassen.

Die Soldaten! Hm, einmal sind sie zu betrunken das andere Mal zu feige um wirklich gefährliche Dinge anzugehen. Aber sie werden auf deine Dienste zurück greifen, wenn ein Problem ansteht, glaub mir. Und erwarte bloß keine Dankbarkeit.

Die Händler? Haha, meine Lieblingskunden: gierig, verschlagen, herzlos; mit riesigen Vorräten im Keller und einem Schwall weinerlicher Klagen in der Kehle.

Und schließlich die Anständigen, die selbst bis zum Hals im Dreck stecken, aber bei jeder Gelegenheit dich verpfeifen um vielleicht einen kleinen Vorteil für sich heraus zu holen.

Vergiss sie alle, die Geldsäcke, die Bierkrug-Helden und die Besser-Sein-Schwadronierer. Rücksicht ist eigentlich unangebracht. Aber wir sind Diebe und keine Attentäter. Also lassen wir sie leben und im Gegenzug leben wir ganz gut von ihnen. Komm zu uns, bei uns kannst du einiges lernen und es bis zum Meisterdieb bringen. Dann schwabbelt so richtig das Doppelkinn der Geldsäcke, wenn du sie öfters heimgesucht hast.

Unabhängig von deinem gewählten Charakter, kannst du dich auf unsere Kunst spezialisieren. Das bringt viele, meist finanzielle Vorteile, ist aber manchmal auch gefährlich. Deshalb die Schritte zum Meisterdieb im einzelnen.

Grundschule

1. Moral und Gleichheitsprinzip

Lass dir nicht vorwerfen, dein reicher Vater, der dir immer zu wenig Taschengeld gegeben hat, sei Schuld am Hass gegen die Reichen. Du bestiehst alle, ob arm oder reich, ohne Ansehen der Person. Vor allem in der ersten Hälfte des Spiels benötigst du nämlich dringend Gold.

Später kannst du dich - um den Spielfluss zu beschleunigen - auf die Reichen konzentrieren. Zu den Reichen gehören alle Händler, alle Wirte, alle Adligen, alle Armeeeinrichtungen und alle, die dir unsympathisch sind. In Einzelfällen gilt nach wie vor das Gleichheitsprinzip.

2. Schlösser öffnen

Du lernst den Skill *Schlösser öffnen* möglichst früh bis zum Level 5. Schau, dass du immer genug Dietriche hast. Jedes Öffnen eines Schlosses verbraucht einen Dietrich.

3. Taschendiebstahl

Du lernst den Skill *Taschendiebstahl*, spätestens wenn du in Verdistis bist, bis zu Level 5.

Mit Taschendiebstahl kannst du zunächst alle Leute „durchleuchten“, was sie überhaupt haben. Klick die rechte Maustasten, der Cursor wird zur durchsuchenden Hand. Nun wähl die Person aus, wieder mit Rechts-Klick; ein Fenster mit dem gesamten Inventar der Person wird angezeigt. Wenn du nun das Fenster schließt, passiert gar nichts. Die Person hat davon auch nichts gemerkt. Nur wenn du im Fenster etwas anklickst, wird es zur Eigentumsumwandlung, die aber eventuell entdeckt werden kann.

4. Blickfeld und Zeugen

Wenn du Gegenstände an dich nimmst, pass immer auf, dass keine Person in deinem Blickfeld ist. Solange du eine Person am Bildschirm siehst, ist sie in deinem Blickfeld, wahrscheinlich bist du dann auch in Ihrem Blickfeld. Mach in diesem Fall vorläufig nichts, sondern komm wieder, wenn du die fortgeschrittenen Techniken beherrscht. Wenn du den Zauber *Kenntnis der Kreaturen* beherrscht, wird dir angezeigt, ob dich jemand sieht oder nicht.

5. Häuser von außen

Wenn du dich einem Haus näherst, lauf erst einmal eine Runde herum und schau, was so herum liegt: Schaufeln, Pickel, Rechen, aber auch Brot, Flaschen, Äpfel etc. Nimm alles an dich. Geh anschließend ins Haus und verkauf den Leuten ihre Sachen wieder, so viel Geld haben die meisten, sonst geh zum Händler. Wenn du ihnen beim ersten Mal ihr ganzes Geld auf diese Weise abgenommen hast, brauchst du kein zweites Mal zu kommen. Im Gegensatz zu den Händlern ändert sich bei den normalen NPCs im Geldbeutel und im Inventar nicht mehr viel.

6. Häuser von innen

Wenn du bereits in einem Haus bist, schau zuerst, ob es Nebenräume oder Keller gibt. Dort gibt es meistens keine Zeugen und du kannst in Ruhe Truhen, Schränke und Fässer ausräumen. Wenn es Zeugen gibt, besuche zuerst die Fortgeschrittenen Klasse.

Die meisten Leute schauen kommentarlos zu, wenn du in Nebenräume gehst. Sie schauen sogar zu, wenn du Schränke und Truhen vor ihren Augen öffnest. Nur wenn du etwas heraus nimmst, wird's gefährlich. Warte auf die Fortgeschrittenen Klasse.

Nur wenige Personen sagen, dass der Zutritt zu bestimmten Räumen nicht erlaubt ist, aber da ist noch nichts passiert. Auch für diese Fälle gibt es die Fortgeschrittenen Klasse.

Fortgeschrittenen Klasse

7. Dietriche



Garf, der Barkeeper im Keller des Gasthauses 'Zum Edelmann' in Verdistis will, dass du ihm seine magischen Dietriche von Hauptmann Kratus zurück bringst. Nachdem du diesen Quest erledigt hast, hat Garf die Dietriche in seinem Angebot. Kauf sie ihm ab. Die magischen Dietriche verbrauchen sich nicht wie die anderen. Du hast mit ihnen ziemlich viele Versuche im *Schlösser öffnen* frei, wahrscheinlich unendlich viele, brauchst also für den Rest des Spiels keine anderen Dietriche mehr.

Garf ist der einzige Händler, der immer Dietriche in seinem Angebot hat.

Wenn dir irgendwann die magischen Dietriche abgehen, hast du sie entweder irrtümlich verkauft oder du schaust noch einmal im Schreibtisch von Kratus nach. Wenn sie dort drinnen sind, ist das bei deinem letzten Raubzug in der Stadtwache passiert, wahrscheinlich als du Penumbras Dolch geholt hast. Sie wandern bei dieser Gelegenheit auf magischem Weg in den Schreibtisch zurück. Ich weiß nicht, ob das beabsichtigt oder ein Fehler ist.

8 Die Buch- und Polstertechnik

a) Im Keller der Diebsgilde stößt du auf einen Raum, der laut davor stehendem Wächter Rob gehört. Dort findest du auf dem Tisch ein Buch und darin einen Dolch, der zu einem bestimmten Quest gehört. Das ist interessant: ein Buch, in dem ein Gegenstand Platz hat. Nimm den Dolch, aber auch das Buch. Wenn du nun in deinem Inventarfenster das Buch anklickst, öffnet sich ein neues Fenster. Wenn du jetzt, egal wo, einen Gegenstand in dieses Buch-Fenster legst, bemerkt es niemand, egal wie nah eine Person ist, unter einer Bedingung:

du musst nah genug am Gegenstand stehen, er muss weiß blinken (bzw. der Schrank oder die Truhe, aus denen du ihn nimmst). Wenn er rot blinkt, bist du zu weit weg und das Ganze funktioniert nicht und die neben stehende Person merkt deinen Diebstahl.

b) In einem abgesperrten Nebenraum der Stadtwache (es ist eigentlich das Gefängnis, wie du merken wirst, wenn einmal etwas schief geht), liegt ein Kissen auf dem Bett, darin ist meist ein Gegenstand. Nimm beides. Das Kissen funktioniert gleich wie Robs Buch.



Grundsätzlich würde das auch mit einem anderen Behälter, wie z.B. einem Fass, funktionieren. Aber das Fass hat ein Gewicht von 500, das Buch hat 5 und der Polster 0.

Das Schöne an dieser Technik ist auch, dass sich Gegenstände nicht sofort auf das Gewicht auswirken, solange sie drinnen sind. Genau genommen wird das Gewicht, das du trägst, solange nicht aktualisiert, solange du nicht andere Gegenstände ins Inventar nimmst oder daraus

entnimmst. Wenn du theoretisch schon überladen bist, aber das Gewicht nicht neu berechnet wird, weil sich die Gegenstände in deinem Buch befinden, darfst du sonst nichts in deinem Inventar ändern, nicht einmal ein Goldstück aufheben oder die Teleportpyramide fallen lassen. In dem Moment wird nämlich das Gewicht neu berechnet und auch die Gegenstände im Buch oder Kissen werden dazu gezählt.

Um die Sachen verkaufen zu können, musst du sie allerdings vom Buch/Kissen in dein Inventar legen, in dem Moment wirkt auch das Gewicht wieder und es kann sein, dass du komplett überladen bist und du nichts mehr ins Inventar nehmen kannst. Leg in diesem Fall das Buch/Kissen auf den Boden und nimm soviel Gegenstände heraus, wie du tragen kannst. Wenn du das tust, pass auf, dass dich niemand dabei beobachtet, d.h. niemand in deinem Blickfeld ist, sonst wird das wieder als Diebstahl gewertet.

Wegen der Besonderheit bei der Gewichtsberechnung sind Buch bzw. Kissen sehr gut geeignet große Bestände in einem Durchgang auszuräumen und man kann trotzdem noch laufen. Am besten teleportiert man sich aber möglichst bald in die Nähe eines Händlers.

9. Teleportsteine

a) Gottfried, der Schmied in Flussheim, hat normalerweise seinen Laden versperrt, aber *Schlösser öffnen* funktioniert nicht. In seinem Laden hat er viele Sachen herum liegen, vor seinen Augen einen Diebstahl zu probieren, ist viel zu riskant. Selbst wenn er dich nicht gleich ins Gefängnis stecken lässt, du brauchst seine gute Stimmung und die sinkt mit jedem aufgedeckten Diebstahl. Geh, wenn Gottfried den Laden aufgesperrt hat, in einen Nebenraum und leg einen der Teleportsteine ab. Geh raus und warte, bis Gottfried seinen Laden wieder zugesperrt hat. Dazu musst du eventuell Flussheim kurz verlassen. Nun leg hinter dem Haus von Gottfried den zweiten Teleportstein ab und teleportiere dich zum ersten. Räum Gottfrieds Laden aus und teleportiere dich wieder hinaus (nimm den Teleportstein mit). Verteile die Beute gerecht unter den verschiedenen Händlern.

b) Du wirst zu König Dunatrim in den Zwergenhallen nur vorgelassen, wenn du alle deine Sachen bei der Wache abgibst. Das bedeutet: keine Dietriche und daher auch kein Öffnen der Truhen in der Halle des Königs.

Leg irgendwo vor der Halle eine Teleportpyramide ab. Stell dich vor den Wachen auf, kurz bevor sie dich ansprechen. Fass nun die zweite Pyramide mit der Maus an und zieh sie bei gedrückter Maustaste möglichst weit ins Tor hinein. Sie sollte nun hinter den Wachen liegen. Teleportiere dich hinein und keine Wache wird dich belästigen. Nun hast du die Dietriche mit. Du brauchst aber noch einen der Gegenstände aus Punkt 8, Robs Buch oder das Kissen, um unbemerkt alles ausräumen zu können. Vergiss nicht den Teleportstein beim Verlassen der Halle mitzunehmen.

Anmerkung: Wenn du bei gedrückter Shift-Taste die Maus an einen Bildschirmrand bewegst, wird die Karte weiter gescrollt. Das funktioniert auch, wenn du mit gedrückter Maustaste den Teleportstein hältst. Du kannst ihn auf diese Art ziemlich weit werfen.

c) Wenn du aus der Burg Eisenfaust geworfen wurdest, lassen dich die Wachen nicht mehr hinein. Dabei hättest du noch einiges von drinnen zu holen. Leg auch hier einen Teleportstein vor den Wachen und einen hinter ihnen ab und teleportiere dich hinein. Du solltest bzw. kannst drinnen aber mit niemanden vernünftig reden, weil eigentlich bist du ja nicht da. Du kannst dich beliebig oft rein und raus teleportieren, beim letzten Mal nimm aber die Steine mit.

Du kannst in der Burg deine Zauber nicht verwenden. Wenn du es trotzdem tun willst um eventuell Truhe zu öffnen, zieh die Truhen in dein Inventar und geh in das Wachgebäude im Westen und dort im letzten Raum in den Keller. Dort funktionieren Zauber wie *Schlösser öffnen*.

d) Hauptmann Ralf, Stadtwache: Er lässt dich nicht in sein Privatzimmer. Er hat zwar nichts besonderes in seinem Zimmer, aber es geht ums Prinzip. Gleichzeitig solltest du vermeiden, dass dein Ruf darunter leidet. Die Lösung ist daher etwas umständlich. Leg eine Teleportpyramide vor der Stadtwache ab, die zweite im Gefängnisraum im Keller. Außerdem solltest du mindestens zwei Dietriche haben. Geh jetzt ins Zimmer von Ralf, er wird dich das erste Mal hinauswerfen und seine Tür versperren. Sperr die Tür wieder auf und geh noch einmal hinein. Ralf lässt dich ins Gefängnis werfen. Teleportiere dich hinaus, aber nimm die Pyramide mit (Das ist der Punkt, wo du den Ruf-Verlust vermeidest. Wenn du nämlich auf normalem Weg das Gefängnis verlässt, verlierst du Ruf-Punkte). Lauf wieder in den Keller der Stadtwache. In der ersten Truhe sind deine Sachen. Geh

wieder hinauf und ins Zimmer von Ralf. Interessanterweise regt sich jetzt niemand auf, weshalb diese Lösung irgendwie unsinnig ist. Der Schlüssel zur Truhe liegt auf dem Tisch, den Schrank musst du mit einem Dietrich öffnen.

Die obige Lösung ist etwas unbefriedigend, aber alle anderen Lösungen mit Schattentrunk, Telekinese, in ein Tier verwandeln, Teleportpyramide ins Zimmer werfen usw. funktionieren nicht oder nur mit Ruf-Verlust. Selbst wenn du Ralf in **Quest 60.5** nach Verdistos lockst, dort mit ihm sprichst und dich dann zur Stadtwache zurück teleportierst, ist Ralf auch wieder da.

e) Walker, der Apotheker: auch er lässt dich nicht in seine Privaträume. Einige Gegenstände erreichst du mit Telekinese, aber nicht alle. Du kannst vorsichtig die Tür öffnen ohne hineinzugehen und eine Teleportpyramide hinein werfen. Es gibt aber nur eine schmale Stelle hinter der Tür, wo das geht. Schließ die Tür wieder, damit er dich später nicht sehen kann! Lauf vor das Haus, leg die zweite Pyramide ab und teleportiere dich hinein. In einem der Zimmer kannst du den Schlüssel zu Nerikons Garten finden (**Quest 21**), der auch für das rechte (!) Tor zum Friedhof passt.

10. Telekinese

Wie schon erwähnt, lassen dich einige Leute nicht in bestimmte Räume oder du kommst aus anderen Gründen nicht hinein. Wenn außerhalb des Hauses auf die Alt-Taste drückst und du die Gegenstände im Haus siehst, schaut es gut aus.

Beleg nun die rechte Maustaste mit Telekinese, drück drauf und gleichzeitig die Alt-Taste, damit du siehst, wohin du zielen musst. Du siehst nun den Telekinese-Sternennebel und die Gegenstände. Wähl einen Gegenstand mit der linken Maustaste aus. Wenn dein Telekinese-Level stark genug ist, hast du den Gegenstand jetzt im Inventar. Eventuell musst du öfter probieren, weil das Zielen etwas ungenau ist, aber bei Level drei oder vier kannst du locker ein ganzes Haus von außen ausräumen.

In der Kaserne von General Alix ist die Waffenkammer versperrt. Von außen siehst du die Gegenstände im Haus nicht, wenn du die Alt-Taste drückst. Aber wenn du ins Nebengebäude gehst, verschwindet auch das Dach der Waffenkammer. Jetzt funktioniert *Telekinese*. du kannst sogar Waffen aus den Schränken nehmen.

Dies nur zur Demonstration von Telekinese. In Wahrheit ist sie dort nicht notwendig, denn du kannst General Alix fragen, ob du dich ausrüsten darfst und kannst dann ungehindert die Waffenkammer ausräumen. Sehr gut funktioniert das "Haus ausräumen" mittels Telekinese in den Zwergenhallen.

Sonstige Diebstahlstipps:

- Riskiere am Anfang nicht zu viel. Wie du an den Tipps siehst, kannst du später viel risikoloser alles nachholen.
- Speichere dein Spiel (!), wenn du eine größere Räum-Aktion vorhast. Es ist nicht gut, wenn dein Ruf sinkt oder die Stimmung wichtiger Personen sich verschlechtert. Das passiert aber, wenn eine Aktion schief läuft und solch kleine Unfälle passieren immer wieder. „Lern aus deinen Fehlern und starte den Raubzug noch einmal“ (Zitat Konfuzius. Oder war's Buddha oder doch Jesus?).
- Wenn du die Urkunde aus Sir Patricks Haus stiehlest, schau, dass du genug Dietriche dabei hast um seine Truhen auszuräumen. Außerdem brauchst du Level 5 in *Schlösser öffnen*. Sir Patrick entdeckt nämlich irgendwann den Einbruch und deaktiviert den Teleporter. Du hast also keinen zweiten Versuch.
- *Taschendiebstahl* ist mit dem größten Risiko verbunden. Bei einigen Personen scheint er überhaupt nicht zu funktionieren. Er ist aber auch selten 'notwendig'. Wirklich notwendig ist er nur bei der ersten Prüfung der Diebsgilde (**Quest 66.1**) und bei den Quests: Heiltrank finden für Sarah, Cederic und Tibus (**Quest 36, 37 und 38**).
Bei Anthrabert und dem exquisiten Wein für Corinnas Beschwörung (**Quest 67**) gibt es einfachere Möglichkeiten.
Eventuell kannst du eine Notwendigkeit erkennen, wenn jemand einen Gegenstand besitzt, den du dir in absehbarer Zeit nicht leisten wirst können (YIT-Rune, seltene Waffe). Speichere aber dein Spiel vorher.

- *Telekinese* funktioniert zum Stehlen nicht gut, wenn du im gleichen Raum wie der Gegenstand bist und kein Hindernis zwischen euch ist. Es passiert allzu leicht, dass dein Held losläuft und den Gegenstand einfach aufnimmt. Hier ist die Polstertechnik zu bevorzugen.
- Die größte Schwierigkeit bei der Polstertechnik ist, nahe genug am Gegenstand zu stehen; er muss weiß blinken. Manchmal kannst du nur schlecht deinen Charakter so nah heran führen und du klickst dabei irrtümlich auf den Gegenstand. Echt peinlich, denn das wird schon als Diebstahlsversuch gewertet.
In solchen Situationen hilft es manchmal Stühle und ähnliches auf die Seite zu stellen um näher ran zu kommen, aber manchen Hausherrn gefällt selbst das nicht.
Sei in solchen Fällen nicht zu gierig und verzichte lieber manchmal auf die letzten beiden Gegenstände oder versuch es von außen oder vom Nebenraum aus mit *Telekinese*.
- Wenn du eine Truhe nicht öffnen kannst, weil deine Zauber nicht funktionieren oder du keine Dietriche hast, versuch die Truhe einfach mitzunehmen.
- Beim *Taschendiebstahl* gibt es möglicherweise Unterschiede bei den Rassen, ob der Diebstahl erfolgreich ist oder entdeckt wird. Meine Versuche bei den Zwergen waren - trotz Level 5 - alle erfolglos; eine Art Diebstahlsresistenz? Vielleicht auch nur Zufall.
- Kistandalus lässt dich einfach nicht in sein Nebenzimmer. Du kannst zwar einen Teleportstein hineinwerfen, aber er merkt es trotzdem, selbst wenn er außerhalb des Ladens steht, was manchmal vorkommt. Vor dem Laden steht Melville, ein Künstler. Zahl ihm etwas, damit er sein Gedicht aufsagt. Kistandalus kommt aus seinem Laden und ist dann für kurze Zeit abgelenkt und du kannst in den Nebenraum laufen. Zwei Dinge sind dort interessant: Das Zauberbuch auf dem Tisch und der Dolch in der Truhe. Nimm beides so schnell wie möglich und lauf wieder raus, du hast sehr wenig Zeit.

8.2. Schlafen

Beim Schlafen kannst du deine Gesundheits-, Magie- und Ausdauerpunkte wieder auffüllen. Zwischen zwei Nickerchen muss aber eine gewisse Zeit verstrichen sein. Außerdem kannst du nicht in jedem Bett schlafen. Du kannst nicht in Betten von bewohnten Häusern schlafen, das sind Häuser mit einem lebenden Besitzer, der aber nicht unbedingt anwesend sein muss. Dazu zählen auch Betten in Gasthäusern, sofern du das Zimmer nicht selbst gemietet hast.

In Aleroth kannst du im Keller Jorams und in einem der leeren Häuser im Norden schlafen.

Du kannst alle Schlafstellen in Ork-Lagern benutzen und manche Zwergenbetten.

Du kannst in allen Betten von leer stehenden Häusern schlafen, wobei Häuser, in denen nur mehr Gespenster, Zombies und andere Untote hausen, auch als leer stehend zählen.

Du kannst in manchen Gefängniszellen schlafen.

Wenn du zwei Strohballen übereinander stapelst, bekommst du ein Strohbett. Wenn du das gleich in deinem Inventarfenster tust, kannst du es auch mitnehmen, das Gewicht wird zu 0. Klick es im Inventar an um zu schlafen.

Im Norden der verfluchten Abtei steht ein leeres Haus. Das Bett darin kannst du in dein Inventar ziehen und mitnehmen. Es hat 0 Gewicht und hält ewig. Um zu schlafen kannst du es im Inventar anklicken. Damit bist du ohnehin alle Schlaf-Sorgen los.

Du kannst im Gasthaus zum Edelmann ein Zimmer mieten und dort schlafen. Manchmal funktioniert das aus irgendwelchen Gründen aber nicht.



8.3 Charakter pushen

Wenn du Wert auf hohe Charaktereigenschaften legst, solltest du einige Dinge beachten.

1. Lerne den Skill *Weisheit*; du bekommst dann von allen Erfahrungspunkte einen Bonus der dir als Weisheit angezeigt wird. Du kannst dann bis zu 10% schneller den nächsten Level erreichen.
2. Versuche an den Stellen im Spiel, wo du gute Gegenstände mit Bezauberungsstufen bekommen kannst, solche mit Stufe 5 zu bekommen. Jeweils kurz vorher speichern und noch einmal probieren. Von den meisten dieser Supergegenstände kannst du im Lauf des Spiels mindestens zwei mit hoher Bezauberungsstufe bekommen (bei Stiefeln und Beinschienen ist es am schwierigsten). Verwende im ersten Teil des Spiels jeweils einen davon um ihn mit PAG-Runen aufzuwerten (YIT-Runen sind sehr selten), mach die minderwertigen Runen zu Gold. Den zweiten Supergegenstand in jeder Kategorie behältst du für den zweiten Spielabschnitt auf (Ödland, nach dem Ritual im Rat der Sieben). Dort gibt es fast nur mehr YIT-Runen und noch dazu sehr oft. Verwende sie für die zweite Garnitur deiner Supergegenstände.
3. Wenn du Runen verwendest, denke daran, dass Resistenzen über 100 nur mehr wenig bringen, weil es nur wenig Gegner mit so hoher Schadenswirkung gibt, Resistenzen von 150 und mehr halte ich für sinnlos. Verwende stattdessen Runen, die primäre Eigenschaften verbessern, weil sich damit zusätzlich zwei sekundäre Eigenschaften verbessern lassen. Nur wenn du viel Mana willst, zahlt sich eine YIT-Mana-Rune mehr aus als eine Intelligenz-Rune (siehe **Kapitel 4.1., Runenwerte**).
4. Da du 11 Plätze für Ausrüstungsgegenstände hast, kannst du es theoretisch auf 55 Runensockel mit YIT-Runen bringen. In Ödland hast du von Beginn an einen Stimmungsbonus bei Kroxy, die YIT-Runen sind deshalb nur halb so teuer wie bei Droxy (50.000/100.000). Kroxy ändert auch sein Angebot sehr schnell.
5. Mach möglichst alle Quests, nur bei wenigen ist es besser sie nicht zu machen, weil du auf anderem Weg mehr Punkte bekommst (z.B. Balin, Anthrabert, Markom).

8.4. Eine Party gründen

In schwierigen Situationen kann es schon eine große Hilfe sein nicht allein kämpfen zu müssen. Eine richtige Party ist vom Spiel her zwar nicht vorgesehen, aber es gibt verschiedene Möglichkeiten sich Gehilfen zuzulegen:

- Herbeirufen durch einen Beschwörungsskill
- Einen Toten wiederbeleben oder
- Skorpionfallen öffnen

Von allen Gegnern, die deine Gehilfen erledigen, bekommst du gleich viele Punkte, wie wenn du sie selbst erledigt hättest.

Ein weiterer Vorteil der Gehilfen: du brauchst ihnen keine Befehle zu geben. Sie erkennen Feinde selbst und greifen sie an. Die Skorpione sind da besonders wertvoll, weil sie sich schnell bewegen und dir teilweise voraus laufen.

Du kannst deine Party-Mitglieder mit dem Skill *Genesung* heilen.

Wenn du willst, dass die Gehilfen länger bei dir bleiben, brauchst du den Skill *Aura der Beherrschung*. Damit folgen dir die herbeigerufenen Wesen auch über einen Kampf hinaus. Je nach Level folgen dir 1 bis 5 Gehilfen. Nun haben auch die Skills *Meister der Beschwörung* und *Fähigkeiten verleihen* Bedeutung, da sie deine Begleiter stärker machen.

Du kannst mit dem Skill *Bannen* einen Gehilfen wieder wegschicken.

8.4.1 Beschwören

Mit den Skill *Skelett herbeirufen*, *Dämonische Gehilfen herbeirufen* usw. kannst du verschiedene Gehilfen beschwören, die an deiner Seite kämpfen. Du musst ab jetzt nicht mehr alleine kämpfen.

Mit dem Skill *Aura der Beherrschung* kannst du sie zwingen dir zu folgen.

8.4.2 Wiederbeleben

Es gibt im Spiel einen weiteren interessanten Skill: *Wiederbeleben*. Damit kannst du erschlagene Feinde wieder zum Leben erwecken. Je nach deinem Skill-Level wird ein bestimmter Prozentsatz ihrer früheren Stärke wieder hergestellt, niemals aber 100%.

Auch hier musst du noch den Skill *Aura der Beherrschung* erlernen, um die Wiederbelebten zu zwingen dir zu folgen. Der Vorteil dieser Methode gegenüber der Beschwörung ist klar: du kannst dir deine stärksten Gegner aussuchen und sie zu deinen Gefolgsleuten machen.

Bei der Verwendung des Skills *Aura der Beherrschung* scheint es manchmal Komplikationen zu geben. Wenn du den Skill anwendest, wenden sich ein oder mehrere Wiederbelebte plötzlich gegen dich. Das ist mir bei den Mitgliedern des Schwarzen Rings passiert.

Anscheinend ist es nicht bei allen Mitgliedern des Schwarzen Rings sinnvoll sie zu Gefolgsleuten zu machen. Josephina, die mir im Kampf so viel Schwierigkeiten bereitet hat und von der ich mir deshalb am meisten versprochen habe, hat in keinen einzigen Kampf eingegriffen. Cornelius, Moriendor und Desdemona sind aber sehr gut. Iona hab ich nicht probiert. Auch Shrimpo verhielt sich meistens nur passiv.

Verrückte wie Thelyron oder Greyface killen unaufgefordert alle Tiere, die ihnen über den Weg laufen, also auch Kühe, Schweine und Hühner.

Du kannst auch Wouter, den zweiten Gezeichneten, wiederbeleben und mit dir nehmen.

8.4.3 Skorpione

Wenn du keine Skill-Punkte in diverse Beschwörungsskills investieren willst, gibt es noch eine andere Möglichkeit. Du lernst *Tödliches Geschenk* und setzt mit Skorpionfallen Killerskorpione frei.



Auch hier musst du *Aura der Beherrschung* können, wenn sie dir länger folgen sollen.

Die Skorpione sind ziemlich stark und ihre Herbeirufung billig, du findest (erbeutest) im Lauf des Spiels geschätzte 70 bis 100 Skorpionfallen oder kannst sie bei manchen Händler kaufen. Skorpionfallen sind zwar etwas schwer, wenn du sie im Inventar mitschleppst, aber du brauchst nicht viele. Mach zwei oder drei Skorpione zu Gefolgsleuten und nimm noch einige Fallen als Reserve mit. Das reicht und ist nicht zu schwer. Leg einen Hot-Key auf diese Fallen, damit du sie auch während eines Kampfes schnell aktivieren kannst.

Tipp: Wenn du am Ende des Spiels gegen die Mitglieder des Schwarze Rings kämpfst, reichen Level 3 oder 4 für *Tödliches Geschenk* und ebenso viele Skorpione.

8.4.4. Sonstiges zu den Begleitern

- Wenn du einen Beschwörer wiederbelebst (z. B. den Wächter des Zyklopen oder Greyface), beschwört dieser ständig weitere Gehilfen und sogar neue Beschwörer herbei, bis zur totalen Unübersichtlichkeit. Dabei erhältst du immer wieder Meldungen, die normalerweise kommen, wenn du keine Magiepunkte mehr hast ('Ich kann keine Zaubersprüche mehr aussprechen' und ähnliches). Diese Meldung ist aber offenbar falsch. Durch die Beschwörungen des Beschwörers gehen dir keine Magiepunkte verloren und du kannst weiter zaubern. Die zusätzlich beschworenen Gehilfen verschwinden mit der Zeit wieder, du brauchst nichts tun.
- Deine Gefolgsleute bleiben dir nicht nur auf den Fersen, sie stehen meist sogar auf deinen Zehen. Das macht es manchmal schwierig Gegenstände in deiner Umgebung anzuklicken, weil deine Gefolgsleute viel zu nah bei dir stehen. Benutze in diesem Fall die Alt-Taste.
- Wenn du das Maximum deiner Gehilfen bereits ausgeschöpft hast, aber einen neuen, stärkeren Gehilfen willst, kannst du ihn mit dem Befehl *Bannen* wegschicken. Alternativ kannst du mit *Aura der Beherrschung* den Neuen anklicken. Dann wird nach dem FIFO-Prinzip der längst dienende Gehilfe ausgeschieden. Du kannst Ausgeschiedene aber wieder aufnehmen. Du betreibst das also solange, bis du die richtige Mannschaft beisammen hast. Somit ersparst du dir die Skill-Punkte für *Bannen*.
- Selbst wenn du viel läufst, gehen Gefolgsleute anscheinend nie verloren, sie finden immer den Weg. Auch teleportieren funktioniert mit deinen Gefolgsleuten. Es kommt aber manchmal vor, dass sie etwas länger brauchen. Was da passiert ist unklar, aber irgendwann sind sie wieder da. Ich nehme an, dass sie bei Teleportationen innerhalb einer Karte nicht immer mit teleportiert werden, sondern den Weg zu Fuß zurücklegen.
- Manche Gehilfen überstehen eine Übernachtung im Bett nicht (wahrscheinlich erdrückst du sie, weil du immer mit deiner Rüstung schläfst). Die Mitglieder des Schwarzen Ringes scheinen davon nicht betroffen zu sein. Auch Killerskorpione aus Skorpionfallen überstehen manchmal einige Nächte. Nach welchen Kriterien das abläuft, ist unklar.
- **neu:** Kitty, die liebe Katze aus Aleroth kann unter Umständen, wenn sie bei einer Teleportation sehr nah bei dir steht, mitteleportiert werden. Sie ist aber mehr als moralische Unterstützung geeignet, denn selbst kämpfen tut sie nicht. Außer von den Orks wurde sie eigenartigerweise auch nicht angegriffen, selbst von meinen sonst so unberechenbaren Killerskorpionen nicht.

8.5. Hot-Keys

Zu Spielbeginn sind eine Reihe von Tasten bereits belegt. Du kannst sie jederzeit mit Strg + F12 ansehen und sie dort auch verändern. Ein Bedarf daran könnte entstehen, wenn du mit den noch frei belegbaren Tasten nicht auskommst.

Die Funktionstasten F1 bis F12 kannst du selbst belegen:

Klick im Spielmenu auf das Symbol für die Skills. Am Beginn des Spiels steht dort die Spezialfähigkeit (siehe [1.2.2](#)). Später werden dir alle Skills angezeigt, die du bereits beherrscht. Die grau dargestellten, sind passive Skills und für eine Tastaturbelegung uninteressant. Wähle einen der anderen Skills aus, in dem du den Mauscursor darüber stellst (nicht klicken). Jetzt drücke eine der Funktionstasten. Im Symbolfeld wird nun die Funktionstaste für den Hot-Key angezeigt. Damit kannst du den Skill jederzeit selektieren. Auf die gleich Art kannst du Hot-Keys für Tränke und Waffen festlegen.

Bei den Waffen wird durch den Hot-Key nur die Waffe gewählt, die du im Falle eines Kampfes verwendest. Der Kampf wird erst durch Drücken der linken Maustaste begonnen.

Bei Zaubern wird der Zauber gewählt, ausgelöst wird er erst durch Drücken der rechten Maustaste.

Wenn du einen Trank mit einem Hot-Key auswählst, wird er gleich eingenommen.

Die Belegung der F10-Taste funktionierte bei mir nie.

Für die Teleportsteine gibt es drei vordefinierte Anwendungen, die du ebenfalls als Symbole bei deinen Skills siehst:

- den Teleportstein im Inventar benutzen
- den Teleportstein fallen lassen
- den Teleportstein fallen lassen und benutzen

Die letzte dieser Anwendungen mit einem Hot-Key zu belegen scheint mir am sinnvollsten, weil du sie am öftesten brauchst.

Du kannst die Belegung der Funktionstasten jederzeit ändern.

8.6 Die Kanalisation

Questmässig ist die Kanalisation von untergeordneter Bedeutung. Du kannst mit niemandem reden und du bekommst keine neuen Quests. Du benötigst die Kanalisation zur Lösung von gerade Mal drei Quests. Die Kanalisation zeichnet sich eher dadurch aus, dass es viele Gegner gibt, dass man also viele Erfahrungspunkte erwerben und viel Beute machen kann.

In irgendeinem Gespräch bekommst du das Gerücht zu hören, dass die gesamte Kanalisation ein zusammenhängendes System sei. Tatsächlich gibt es eine Verbindung zwischen den beiden Kanalisationen. Aber sie ist wenig hilfreich.

Die Wege, die man in der Kanalisation zurücklegen muss, sind sehr lang, die Teleportpyramiden daher besonders wichtig.

8.6.1 Kanalisation Flusshem

Du gelangst in die Kanalisation durch den Kanaldeckel in der Mitte des Marktplatzes. Du stehst dann im Osten des Systems. Ein relativ schmaler Streifen führt nach Westen. Der westliche Teil ist breiter und erstreckt sich von Norden nach Süden.

In der Mitte des westlichen Randes führt eine Leiter hinauf. Du kommst durch eine Falltür in Lains Haus im Armenviertel heraus. Das erste Mal kannst du diese Tür nur von unten her öffnen.

Ziemlich in der Mitte des westlichen Teils liegt ein Ausgang zur Burg Eisenfaust, den du brauchst, wenn du Zandalor suchst. Wenn du den passenden Quest noch nicht hast, kommst du nur in die ersten beiden Räume. Im zweiten liegt eine sehr gute Königliche Kette mit Bezauberungsstufen und Boni.

Im Nord-Westen ganz am Rand gibt es in der Mitte einen Ausgang, der dich zum Folterknecht der Burg Eisenfaust führt. Du kommst von dort aber nicht sehr weit in die Burg hinein. Zurück in die Kanalisation kommst du durch einen Mauerdurchgang.

Die rechte Sackgasse im Nord-Westen teleportiert dich, wenn du durch die Mauer gehst, zurück zum Eingang vom Marktplatz.

Die linke Sackgasse bringt dich in die Kanalisation von Verdistis, ebenfalls ein Mauerdurchgang.

Einige gute Gegenstände liegen in den Abflüssen, in die du normalerweise nicht steigen kannst. Du erreichst die Dinger entweder mit Telekinese oder du legst einen Teleportstein ab und wirfst den zweiten hinunter um den Gegenstand aufzuheben.

8.6.2 Kanalisation Verdistis

Es gibt zwei Abstiege durch Kanaldeckel. Vom Teleporter in Verdistis aus gesehen liegt einer an der nord-westlichen Ecke des Teleporter-Grundstücks, der andere an der süd-östlichen Ecke.

In der Kanalisation gibt es einen Teleporter ziemlich in der Nähe der beiden Abstiege. Es ist der einzige, für den du die Spruchrolle der Echsen brauchst.

Im Südwesten führt ein Mauerdurchgang in die Kanalisation von Flusshem.

Im Osten gibt es einen Ausgang zum Keller der Diebsgilde. Du kommst aber nur von der anderen Seite her durch die Tür, weil du dort einen Hebel betätigen musst. Du musst also die Diebsgilden-Quests (**Quest 66**) machen, wenn du da durch willst.

Etwas nördlich davon liegt der Aufgang zum Keller der Attentäter. Auch hier musst du von der anderen Seite her den Hebel betätigen, der die Tür öffnet. Im Zuge der Jagd nach dem Mörder des alten Herzogs kommst du in den Keller der Attentäter (siehe **Quest 60.2**).

In der nord-östlichsten Ecke der Kanalisation liegt eine Leiche, bei der du einen von vier Teilen der Schatzkarte findest (siehe **Quest 89**).

Im südlichen Teil gibt es einen von Mauern umgebenen Bereich, dessen Gittertor abgesperrt ist. Du kommst nur hinein, wenn du einen Teleportstein hinein wirfst. Wenn du drinnen eine der Kisten öffnest (zweite von links), wird der Spruch Polymorph angewendet und du wirst zum Frosch. Der Spruch wirkt nicht, wenn du eine Geistesresistenz von mindestens 15 hast. Wenn du aber zum Frosch geworden bist, gibt es keine Möglichkeit zur Rückverwandlung. Da hilft dann nur mehr, einen alten Spielstand laden

8.7. Teleportation

Sie dient eigentlich der schnelleren Überwindung von Entfernungen, du kannst sie aber auch für Diebstähle einsetzen. Die Teleportpyramiden, die du im **Quest 6** erhältst, kannst du nämlich im Inventar mitnehmen und dir auf diese Art selbst Start- und Zielpunkt einer Teleportation aussuchen.

Aber es gibt im Spiel auch fixe Teleporter, wobei es welche gibt, die du sofort benutzen kannst, und andere, die du erst aktivieren musst. Du kannst sie meist anhand ihrer Größe unterscheiden.

Alle **kleinen Teleporter** kannst du sofort benutzen. Diese Teleporter haben immer ein Gegenstück, d.h. du kannst dich immer nur zwischen zwei Punkten hin und her teleportieren (Der Teleporter in den Katakomben von Aleroth ist hier eine Ausnahme, er hat kein Gegenstück). Du findest diese Teleporter besonders oft in den Zwergenhallen. Auch in Sir Patricks Schatzkammer kommst du mit Hilfe solcher Teleporter hinein und hinaus. Schließlich gibt es noch im Zwergenwald einen Teleporter, der dich in die Nähe des Gasthauses 'Zum Zwergenbrot' bringt, der dortige bringt dich wieder zurück.

In den Labyrinths des Schwarzen Rings (im letzten Spielabschnitt) kommst du teilweise nur mit Hilfe von Teleportern weiter. Die Teleporter dort sind größer und einige musst du mit Hilfe von Hebeln aktivieren. Auch diese Teleporter haben immer ein Gegenstück.

Die **großen Teleporter** haben kein alleiniges Gegenstück, du kannst dich beliebig zwischen ihnen hin und her teleportieren lassen, sofern sie aktiviert sind. Diese Teleporter musst du erst aktivieren um sie benutzen zu können.

Um einen Teleporter aktivieren zu können, musst du mit der passenden Spruchrolle im Inventar hingehen und draufsteigen (=anklicken). Wenn dir die passende Spruchrolle fehlt, bekommst du einen Hinweis. Ansonsten öffnet sich die Teleporterkarte. Du erkennst darauf die bereits aktivierten Teleporter an der blauen Flamme. Zu diesen kannst du dich nun hin teleportieren lassen.

Die dunkelblauen 'Eier' auf der Teleportkarte sind die nicht-aktivierten Teleporter. Wenn du auf der Karte sehen willst, welche Spruchrolle du für einen bestimmten Teleporter brauchst, halte den Mauszeiger darüber. Auf der Teleporterkarte rechts unten ändert sich das Symbol:

Pfeil/Blume – Elfen

Axt – Zwerge

Hammer/Schwert – Menschen

Echse – Echsen

Spinne – Imps

Schädel – Orks

Magisches Auge – Magier

Kreis mit Punkten – Keine Spruchrolle notwendig. Du musst im Rat der Sieben den Sukkubus töten (siehe **Quest 104**)

Auf den Teleportern selbst sind diese Symbole auch eingraviert.

Magier-Spruchrolle: bekommst du bei deiner ersten Begegnung mit Zandalor.

Menschen-Spruchrolle: Es gibt zwei. Hauptmann Mitox gibt dir eine beim ersten Auftrag (**Quest 55**). Die zweite findest du in der Bibliothek der verfluchten Abtei. Ob das eine Erleichterung sein soll oder ein Fehler ist, ist unklar.

Ork-Spruchrolle: Im Orklager (ganz im Südosten der Karte) erbeutest du einen Schlüssel vom Ork-Häuptling Baluk. Im Zelt des Ork-Häuptlings stehen mehrere Truhen, die du nacheinander öffnen musst, jede enthält den Schlüssel für die nächste. In der letzten ist die Spruchrolle.

Elfen-Spruchrolle: Zandalor verweist dich an Elredor von der Gilde der Bogenschützen (ganz im Süden von Flussheim). Sprich mit Elredor und beruf dich auf Zandalor.

Zwergen-Spruchrolle: Es gibt zwei. Der Einfachheit halber zuerst die zweite. Du erhältst sie vom Zwergenkönig Kelp Dunatrim im **Quest 113.1**, aber das ist sehr spät im Spiel und somit uninteressant.

Die erste kannst du auf zwei Arten bekommen, es hängt nur davon ab, wo du zuerst hin gehst, wenn du die Variante b) wählst, darfst du vorher die Zwergensiedlung Glenborus nicht betreten:

a) Du gehst in die Zwergensiedlung Glenborus südlich vom Marktplatz Flussheim. Geh dort ins Rathaus zu Gregor Dunatrim, dem Bürgermeister. Er selbst ist einfach nur betrunken, aber in seinem Arbeitszimmer liegt die Rolle auf dem Tisch. Grapsch!

b) Geh ins Gasthaus Zwergenbrot. In einem der Zimmer triffst du den Zwerg Krasnegar. Im Gespräch merkst du, dass er die Spruchrolle hat und nach Glenborus zu Gregor Dunatrim bringen will. Er will sie dir nicht geben, dafür bietet er dir einen Edelstein als Geschenk an. Du hast drei Antwortmöglichkeiten.

1. du greifst ihn an, aber Krasnegar wird dir die Edlesteine geben ohne zu kämpfen. Du erbeutest alle Edelsteine, bekommst aber Ruf -3.
2. du nimmst den angebotenen Edelstein und bekommst ihn auch. Aus.
3. du lehnt den Edelstein ab. Du bekommst Ruf +3, Krasnegar verlässt den Raum und lässt die Spruchrolle auf dem Tisch liegen. Nimm sie dir. Du könntest jetzt auch das Zimmer ausräumen wenn du willst. Es scheint aber sinnvoller zu sein, das Zimmer ebenso zu verlassen und etwas später wieder zu kommen. In dem Raum liegen dann mehr und wertvollere Gegenstände als vorher (z. B. eine gute Armbrust auf dem Bett), die allerdings von einem kläffenden Hund bewacht werden. Ich hatte den Eindruck, dass er mich nicht richtig verletzen konnte, du kannst ihn aber zur Sicherheit ruhig stellen mit dem Nachteil, dass dich im Rest des Spiels alle Hunde angreifen werden. Was soll's.

Echsen-Spruchrolle: Bekommst du von Goemoe in Aleroth, beruf dich im Gespräch auf Zandalor. Wenn du den **Quest 9.1, Begleitschutz für die Heiler**, schon erledigt hast, ist Goemoe nicht mehr in Aleroth, du findest ihn dann im Gasthaus 'Zum Blauen Eber'.

Imp-Spruchrolle: Findest du im Keller der Imp-Festung im Süden des Dunkelwaldes (auf deiner Karte steht '*alte Burg (Drachenfanatiker)*'). Die Rolle liegt in einem versperrten Raum ganz im Norden.



Auf der Teleportkarte in der obigen Abbildung ist der Teleporter 'Begräbnisstätte' noch nicht aktiviert (erkennbar am dunkelblauen Ei). Du kannst diese Teleportkarte auch in deinem Inventar öffnen, es ist die Rolle mit der grünen Schleife.

Mauerdurchgänge: Du erkennst sie daran, dass sie blinken, sobald du den Mauszeiger über eine Wand hältst. Das bedeutet normalerweise, dass du an dieser Stelle durch die Wand durchgehen kannst und wieder zurück.

Manchmal entpuppt sich aber ein Mauerdurchgang als Teleporter. Der Mauerdurchgang in Ionas Höhle (nördlich vom Eingang) führt zu einem anderen Teleporter, während der Mauerdurchgang im Nord-Westen der Kanalisation von Flussheim kein Gegenstück hat, du landest aber in der Nähe eines Ausgangs.

8.8. Sonstige Tipps

Allgemeine Tipps

- **Die Tierwelt:** Zu Beginn des Spiels kannst du in Aleroth die Kaninchen und Ratten jagen. Sie bringen dir 50 Erfahrungspunkte und schlagen nicht zurück. Das Fleisch der Kaninchen kannst du essen (siehe [3.2](#)) oder verkaufen. Auch Frösche bringen Punkte. Die Erfahrungspunkte, die du für Kaninchen, Ratten und Frösche bekommst verringern sich im Lauf des Spiels, bis es irgendwann keine mehr gibt.

Kühe, Schweine, Hühner und Katzen bringen Punkte und Fleisch, du kannst sie jagen, wenn du willst, aber ja nicht Kitty in Aleroth, sonst wird deine Festplatte sofort formatiert. Alle diese Tiere greifen dich normalerweise nicht an. Bei Katzen kann das manchmal passieren, was der Auslöser ist, weiß ich nicht genau (vielleicht hatte ich vorher eine irrtümlich getötet).

Hunde gibt es nur in Siedlungen und sie greifen meist an, hab keine Hemmungen zuzuschlagen.

Hier liegt der Grund für ihre Aggressivität möglicherweise wahrscheinlich daran, dass du den Hund im Gasthaus 'Zwergenbrot' gekillt hast, als du das Hinterzimmer ausgeräumt hast.

Schmetterlinge und Vögel, die provokant vor deiner Nase herum tanzen, kannst du nicht jagen.

Fische gibt es nur in toter Form und sie greifen nicht an.

Drachen sind nur dann Gegner, wenn sie von Drachenreitern geritten werden.

Alle anderen Tiere greifen grundsätzlich an: Wildschweine, Schlangen, Moskitos, Wölfe, Fledermäuse, diverse Spinnenarten, Kröten, Käfer, Bienen, Wespen (Im **Quest 112** "Die Bienen und die Wespen" hängt es davon ab, für welche Partei du dich entscheidest)

- Manchmal ist es sinnvoller einen Quest nicht abzuschließen. Er wird zwar in deinem Auftragsbuch als nicht erfüllt angezeigt, aber du erhältst dadurch irgendeinen anderen Vorteil oder sogar mehrere. Diese Quests erkennst du meist daran, dass sich ein moralischer Widerspruch in dir regt (z.B. Marja töten). Wenn sich bei dir nichts regt und du einfach zuschlägst? Dann läuft das Spiel ganz normal weiter (und ich hoffe, dass ich dir nie begegne).

- Auch in zerbrochenen Fässern und Vasen können Gegenstände enthalten sein.
- Wenn dir ein wichtiger oder wertvoller Gegenstand fehlt, den du schon gehabt, aber eventuell verkauft hast, schau bei den Händlern nach. Sie haben solche Gegenstände sehr lange in ihrem Angebot und stehen gleich am Anfang in der Liste. Questgegenstände werden anscheinend gar nicht ausgeschieden.
- Wenn du über die Brücke ins Farmland kommst, hast du die Möglichkeit nach Süden (Orks, Trolle und Banditen), nach Norden (Leichname und Zombies), oder nach Osten (Armee, aber befreundet) zu gehen. Wenn du zur Armee gehst, schick sie dich sofort weiter ins Ork-Gebiet. Alles Geschmacksache, aber wer trotzdem einen Tipp will:
Erkunde das Farmergebiet (erkennbar an den umzäunten Flächen) und hole dir verschiedene Quests. Dann geh weiter nach Norden (Abtei, Kirche). Der Norden scheint mir am leichtesten zu sein um einige Level aufzusteigen (mit Ausnahme des Boss-Monsters in der Abtei, aber da gibt es eine alternative Lösung). Die vielen Leichname und Zombies rund um die Abtei sind ziemlich langsam, du solltest dich trotzdem etwas resistent gegen Gift machen. Danach werden die anderen Gegenden des Farmlands und des Ork-Gebietes schon etwas leichter. Wenn dir in der Abtei die Stahlskelette und vor allem die Stahlwächter zu schwer sind, komm später wieder.
- Wenn du einen Gegner angreiffst, wird der verursachte Schaden angezeigt, rot ist physisch verursachter Schaden, blau magisch verursachter. Bei einer Waffe mit magischen Eigenschaften, siehst du daher bei jedem Angriff beides, roten und blauen Schaden.
- wenn ein Fernzauber überhaupt nicht wirkt, liegt es nicht immer an den Resistenzen des Gegners. Eventuell ist ein Baum, eine Säule oder etwas anderes zwischen dir und dem Gegner. Das ist nicht immer eindeutig zu erkennen, aber der Computer berechnet es so. Mach einen Schritt zur Seite.
- Wenn du gefragt wirst, ob du Heilung benötigst, sag ja. Ist kostenlos und kommt kein zweites Mal von der gleichen Person (Mardaneus, Lanilor, Sir Markham)
- Die Vampirhöhle, die Lich-Höhle, die Schwert-Höhle (einzelnes Schwert), die Räuberhöhle (Garret und Melora) und der Ork-Brunnen liegen nahezu auf einer Linie, die von Nord nach Süd verläuft, ganz nah am rechten Kartenrand von Rivellon

Einige kleine Fehler

- Das Wort "Kaninchen" wird regelmäßig "Kanninchen" geschrieben
- Manchmal lassen Gegner Gegenstände fallen, die zwischen zwei Räumen in der Wand zu liegen kommen und die du nicht aufheben kannst. Mit *Telekinese* funktioniert es.
- Manchmal kommen Gegenstände hinter einer Mauer zu liegen. Normalerweise werden verdeckte Gegenstände angezeigt, wenn du die Alt-Taste drückst. In besonderen Fällen funktioniert das aber nicht. Wenn du aber langsam mit der Maus den Bereich absuchst, wird dir der Gegenstand angezeigt, wenn der Mauszeiger genau darüber ist und du kannst ihn aufheben.
- Viele Truhen kannst du in dein Inventar nehmen und irgendwo anders hinstellen. Wenn du das im Freien machst, kannst es passieren, dass die Truhe plötzlich unsichtbar wird. Sie ist aber noch da, wie du an verschiedenen Erscheinungen feststellen kannst. Eine Möglichkeit die Truhe wieder sichtbar zu machen habe ich nicht gefunden, man kann sie auch nicht mehr woanders hinstellen.
- Wenn du den Schlüssel für Nerikons Garten klauen willst, findest du ihn nicht bei Barek, sondern in den Privaträumen des Apothekers Walker. Der Schlüssel sperrt außerdem nicht nur Nerikons Garten auf, sondern auch das rechte Friedhofstor im Norden. Damit kannst du dir vorzeitig einen Quest beim ermordeten Herzog holen. Da du den Schlüssel aber nur einmal verwenden kannst, musst du dir später mit *Schlösser öffnen* (Level 5) Zutritt zu Nerikons Garten verschaffen.
- Wenn du bei einem Händler das Buch *Elementarblitz* kaufst und anwendest, bekommst du einen Skill-Punkt auf *Elementarhagel*
- Wenn du dich mit Hilfe der Bienenstatuette in eine Biene verwandeln willst, wirst du zum Käfer. Abgesehen von der Enttäuschung des rein Äußerlichen, kannst du auch nicht fliegen.

- Wenn du Anthrabert den Wein für Corinna geklaut hast und ihn später bei der Wache verpfeifst, verschwindet der Wein aus deinem Inventar und steht dann in Anthraberts Zimmer im GH zum Edelmann
- Wenn du beim Tingalf-Quest eine bestimmte Reihenfolge der Gespräche nicht einhältst, kann es passieren, dass Lt. Robin zwar so tut, als würde er Tingalf verhaften, Tingalf bleibt aber weiterhin an seinem Ort stehen. Du bekommst trotzdem alle Erfahrungspunkte und hast die Quests gelöst, hast aber weiterhin einen Händler mehr zur Auswahl.
- **neu:** wenn du den Tingalf-Quest bereits abgeschlossen hast, bevor du das erste Mal mit Trevor in Verdistis gesprochen hast, hast du beim ersten Gespräch die Option ihm von der erfolgreichen Erledigung der Auftrags, den er dir noch gar nicht gegeben hat, zu berichten. Beim nächsten Gespräch erzählt dir dann Trevor von Tingalf und du kannst sofort noch einmal berichten. Lass dich nicht verwirren und klick die Antwortmöglichkeiten an. Wenn du Glück hast, gibt's doppelte Punkte.
- In der Kanalisation von Verdistis (im südlichen Teil) gibt es einen von Mauern umgebenen Bereich, dessen Gittertor abgesperrt ist. Du kommst nur hinein, wenn du einen Teleportstein hinein wirfst. Wenn du drinnen eine der Kisten öffnest (zweite von links), wird der Spruch Polymorph angewendet und du wirst zum Frosch. Der Spruch wirkt nicht, wenn du eine Geistesresistenz von 15 oder mehr hast. Wenn du aber zum Frosch geworden bist, gibt es keine Möglichkeit zur Rückverwandlung. Da hilft dann nur mehr, einen alten Spielstand laden.' Alternativ kannst du die Truhen auch von außen mit Telekinese Level 2 oder 3 öffnen, aber der Polymorph-Zauber wirkt bei der zweiten Truhe trotzdem. Mit Telekinese Level 3 erreichst du auch die Fässer, die in der Mitte den Arealen stehen.
- In der Kanalisation von Verdistis (Westen) triffst du an einer Stelle auf zwei Kloakenspinnen in einem Spinnennetz, die du aber nicht angreifen kannst. Mit *Höllensacheln* funktioniert es. Daneben liegt übrigens ein Zauberbuch mit einem roten Zettel oder Lesezeichen. Du kannst es nicht aufheben, es wird auch nicht angezeigt, wenn du mit der Maus drüber fährst., also kein Objekt, nur ein Bild.
- Wenn du im Rat der Sieben die Kugel in die Schale der Echsenwespen wirfst, kann das Spiel komplett einfrieren. Neustart notwendig. Also vor dem Akt speichern.
- **neu:** in manchen Gefängnisbetten kannst du problemlos übernachten, bei anderen kommt der Hinweis, dass das nicht geht, weil du dich nicht vom Besitzer des Bettes überraschen lassen willst: Das verstehen wir: wer es erst einmal zum stolzen Besitzer eines Gefängnisbettes geschafft hat, wird dieses mit allen Mitteln verteidigen, vor allem wenn er spät nachts von dem für Gefängnisinsassen üblichen Wirtshausbesuch "nach Hause" kommt.

Einzeltipps

Aleroth

- Nachdem du den Mardaneus-Quest gelöst hast, heilt dich Mardaneus ohne Bezahlung (nur die Gesundheitspunkte) so oft du willst.
- Wenn du noch zu wenig Geld für Heiltränke hast, jage die Kaninchen und Katzen und hebe das Fleisch auf. Wenn du es im Inventar anklickst, stellt es 50 Gesundheitspunkte wieder her.
- **neu:** In der ersten Ebene der Katakomben triffst du auf eine Statue einer Frau (Sylvena). Hinter ihr lehnt an der Wand ein Buch, das ihre Geschichte und die ihres feigen Beschützers Gregor Brock, erzählt. Vor der Frau steht eine Kerze. Wenn du sie auslöscht, ruft sie den zum Zombie mutierten Gregor Brock und gibt ihn dir als Begleiter mit, allerdings nur für deinen Aufenthalt in den Katakomben. Sobald du sie verlässt, fällt der Zombie zusammen und ist anscheinend von seinem Fluch erlöst. Ansonsten kämpft er mit dir zusammen und geht meistens nach einiger Zeit endgültig k.o.
- **neu:** Wenn du Smirnuk und seine Orks bekämpfen willst, darfst du seinen Auftrag (Axt Blutfresser) nicht annehmen. Wenn du gerade erst in die Katakomben gestiegen bist, wirst du aber zu schwach sein. Nimm einen Schattentrunk und husch an Smirnuk vorbei, damit er dich nicht ansprechen kann. Du kannst dann später, wenn du stärker bist, wieder kommen.

Farmland

- Wenn du im Farmland nach der Brücke auf der Straße Richtung Norden gehst, triffst du den Händler Adran. Er redet dich auf das Trollproblem an. Handle mit ihm, er hat recht gute Sachen. Du triffst ihn nur ein Mal im Spiel.
- Der Händler Kistandalus lässt dich normalerweise nicht in den Nebenraum seines Ladens gehen. Manchmal verlässt Kistandalus zwar seinen Laden, trotzdem merkt er, wenn du in den Nebenraum gehen willst.
Lass Melville, den Künstler vor seiner Tür, das Gedicht aufsagen, indem du ihm etwas Geld gibst. Kistandalus kommt dann für kurze Zeit heraus um zuzuhören und du kannst in den Nebenraum gehen. Du hast aber nur wenig Zeit. Das wichtigste: in der Truhe ist ein sehr guter Dolch, auf dem Tisch liegt ein Zauberbuch
- Nördlich von Flussheim steht das Haus des Leichbestatters Paul. In der Küche gibt es eine Treppe. Sie liegt hinter der Wand und ist durchs Fenster nur schlecht zu sehen: Du kommst in einen Keller mit viel Alkohol.
- Auf einem der Felder im Farmland liegt ein Toter neben einem offenen Grab. Daneben steht eine verschlossene Truhe. Der Schlüssel dazu ist im Grab, aber wenn du danach greifst, greifen dich mehrere (!) Schlangen blitzschnell an. Halt den Finger auf den Heiltränke-Hot-Key.
- Östlich der Burg Eisenfaust kommt dir Bull mit seiner Bande entgegen und fordert dich auf auszuweichen. Es gibt interessanterweise mehr Erfahrungspunkte, wenn du einen Kampf vermeidest, aber da gibt es zwei Möglichkeiten, das zu tun. Wenn du dich trotzdem für den Kampf entscheidest: Bull ist ziemlich stark.
- Zwischen Gasthaus 'Zum Blauen Eber' und der Burg Eisenfaust kommt dir ein Ritter entgegen, der dich anpöbelt. Weich nicht aus; wenn du ihn besiegst, bekommst du eine gute Ausrüstung und ein sehr gutes Schwert.
- Im Stall von Buzz (nördlich vom GH 'Zum Blauem Eber') steht eine Kuh, die dir gegenüber positiv eingestellt ist (erkennbar an der blauen Schrift). Leider kannst du mit ihr weder handeln noch reden. Echt schade.
- **neu:** Auf dem Feld, rechts neben dem Stall von Buzz, liegt - hinter Strohbüdeln versteckt - eine Armbrust.
- süd-östlich der Kaserne triffst du eine verrückte Frau, die sich als Seherin gebärdet. Du erfährst beim Reden nichts, das einzig Sinnvolle ist mit ihr zu handeln. Sie hat immer mehrere Runen im Angebot. Du triffst sie nur ein Mal im Spiel.
- Im Süden der Kaserne liegt auf einem Geländeplateau das alte Schlachtfeld. Mehrere Wegweiser warnen dich davor, den Stein zu berühren; also hin und berühren. Es tauchen eine Menge Skelette auf. Mit dem *Meteorschlag* und einigen Flaschen Mana kein wirkliches Problem.
- Wenn du das erste Mal mit General Alix redest, wird ihr ein Ork-Angriff gemeldet und sie eilt hinaus. Räum ganz schnell den Raum aus, du hast sehr wenig Zeit. Wenn Alix wieder zurück ist, geh hinaus und sammle die von den Orks fallengelassene Beute ein.
- Südlich der Burg Eisenfaust findest du Fässer neben einem zerstörten Wagen. Der Zettel daneben sagt aus, dass die Waren dem Zauberer Kistandalus gehören und warnt dich. Manchmal sind die Fässer mit Fallen gesichert, nicht schlimm, trotzdem Vorsicht.
- Westlich des zerstörten Dorfes (Hauptmann Mitox) liegt ein Zeltlager der Armee. Sobald du es betrittst, verhexen drei Mitglieder des Schwarzen Rings (Demona, Cornelius und Antx) die Soldaten, die dich daraufhin attackieren. Es ist nicht all zu schwierig sie alle zu besiegen und das Lager auszuräumen. Ich weiß nicht ob es eine Möglichkeit gibt, sie nicht zu töten und vom Fluch zu befreien.
- südlich des Teleporters der Zwergensiedlung führen Stufen auf ein Geländeplateau. Über einem Schrein schwebt eine magische Kugel, davor liegt ein Buch auf einem Sockel. Wenn du die Kugel berührst, wird eine deiner primären Eigenschaften um 5 Punkte verändert, allerdings können das +5 oder -5 Punkte sein. Speichere also dein Spiel vorher.

- Westlich vom Gasthaus Zwergenbrot kommt dir eine Patrouille mit Leutnant Ron entgegen, die einen Dieb sucht. Du kannst alles abstreiten, wenn du willst und sie werden abmarschieren. Du kannst auch ein Geständnis ablegen und sie dann platt machen und ausrauben. Du bekommst dann Punkte und Beute, aber es scheint sonst keine Folgen zu haben.
- **neu:** Bevor du das erste Mal das GH "Zum Blauen Eber" betrittst, redet dich der betrunkene Logan an. Schick ihn weg, sonst beklaut er dich. Wenn er dich beklaut hat (immer Geld), lauf ihm nach und verlang es zurück. Eventuell begehnest du schon vorher seiner Frau Jolie, die dich vor seinen Diebstählen warnt.

Burg Eisenfaust

- Geh nicht zu früh hinein. Du verlierst sofort deine Teleportsteine und kannst sie erst sehr spät wieder bekommen. Je später du in die Burg gehst um so kürzer ist die Zeit, wo du ohne sie auskommen musst.
- Wenn du aus der Flasche mit dem 'merkwürdigen Gewürz' trinkst (bekommst du vom Koch, wenn du ihm geholfen hast), wirkt er wie ein Schattentrunk, aber du verlierst viel schneller Mana. Du kannst eine Runde schlafen um das zu beenden.
- Du kannst in der Burg keine Zauber anwenden. Wenn du trotzdem versperrte Truhen öffnen willst, zieh sie in dein Inventar und geh damit in den Keller der Soldatenunterkünfte links vom Hauptgebäude. Dort kannst du zaubern.
- du musst bei deinem ersten Aufenthalt in der Burg nicht alles Wertvolle mitnehmen. Du kannst später, wenn du die Teleportsteine wieder hast, wiederkommen (beim Burgtor eine Teleportpyramide an den Wachen vorbei hineinwerfen) und alles in Ruhe ausräumen.
- In der Waffenkammer, am Eingang nach links abbiegen, liegt der Schild, der zum Drachenrüstungsset (**Quest 125**) gehört auf einem Tisch. Die Eigenschaften werden erst erstellt, wenn du mit der Maus darüber fährst. Also speichern bevor du den Raum betrittst. Der Schlüssel zur Waffenkammer liegt im Raum gegenüber.

Armenviertel

- Um in die Quarantänezone im Armenviertel zu kommen, musst du durch das Haus des Leichenbeschauers im Westen durchgehen. Du kannst die Türen mit *Schlösser öffnen* aufbringen. Alternativ dazu kannst du zum versperrten Tor der Zone gehen und solange rütteln bis dich die Wache anspricht. Anschließend geh zu Lain im Westen des Armenviertels und frag beharrlich, wie man in die Quarantänezone kommt. Er gibt dir dann den Schlüssel zum Haus des Leichenbeschauers.
- Westlich vom Armenfriedhof triffst du auf zwei Leichenfledderer, die für Thelyron arbeiten. Du musst sagen, dass Thelyron endgültig tot ist. Nur dann bekommst du Punkte. Droh ihnen anschließend, sie laufen dann weg und lassen Verschiedenes zurück.
- Auf der Straße zwischen Armenviertel und Kaserne streiten zwei Kutscher wegen eines Unfalls. Du musst mehrmals weg- und wieder hingehen, bis sie beschließen ihren Streit im Gasthaus bei einem Bier fortzusetzen. Dann kannst du die Wagenladung plündern.
- Zwischen dem Zeltlager der Armee und dem Armenfriedhof liegt hinter Büschen versteckt die *Todesgrube*. Da klingt zu verlockend: reingreifen natürlich.

Orkwald

- Im Ork-Wald gibt es ein Haus ohne Tür. Du kommst rechts davon durch den hohlen Baumstamm in das Haus der Illusionen. Mitnehmen daraus kannst du nur den Belehrungszettel.
- ganz im Süden des Ork-Waldes triffst du auf einen Ork, der sich als Spion zu erkennen gibt, der von Kistandalius eine Ork-Gestalt verpasst gekriegt hat. Er erzählt etwas von einem großen Lager der Orks. Tatsächlich gibt es auf dem Plateau nördlich vom Treffpunkt zahlreiche Fässer, Truhen und Waffen der Orks, alles bewacht natürlich. Insofern dürfte die Geschichte des Spions stimmen und du musst ihn nicht unbedingt töten. Es scheint aber keine Folgen zu haben, wenn du es tust.

Verdistis

- im Westen von Verdistis steht vor einem Haus Raphirella und bittet dich in einem Erbschaftsstreit mit ihrer Stiefschwester einzugreifen. Sag zunächst zu, dann erscheint ihre Stiefschwester Zedzarine und erzählt ihre Version. Du kannst nun noch immer dich heraushalten oder für eine der beiden Partei ergreifen. Sympathiemäßig eher für die Stiefschwester. Du bekommst Erfahrungspunkte, wenn du dich heraus hältst oder für Zedzarine Partei ergreifst. Während des Streits verspricht sich Raphirella kurz und erwähnt, dass es nicht nur ums Haus, sondern auch um einen wertvollen Gürtel geht.
- Den Gürtel findest du im Keller des Hauses, er gehört zum Drachenrüstungsset (**Quest 125**). Egal wie du dich vorher verhalten hast, du kannst ihn holen. In einem Regal an der Wand liegt ein Schlüssel, aber wenn du hingehst, brichst du wahrscheinlich durch den morschen Boden. Du solltest genug Lebenspunkte haben (!), aber du bekommst Erfahrungspunkte fürs Fallen. Es gibt aber einen schmalen Streifen an der Kiste entlang, wo du nicht durchbrichst. Alternativ kannst auf den Schlüssel verzichten und die Truhe im Keller mit *Schlösser öffnen* bearbeiten. Speichern, bevor du die Truhe öffnest.
- unabhängig vom **Quest 62**: Wenn du die Huren in Verdistis gefunden hast, stehen dir drei Frauen und zwei Männer zur Verfügung, egal welches Geschlecht dein Charakter hat. Wenn du mit einer/einem vom ihnen ins Kämmerchen abtauchst (Stichwort: "Löscht die Lichter"), bekommst du beim ersten Mal Erfahrungspunkte.
- Auf der Straße in Verdistis bettelt dich ein Kind mit einer herzerreißenden Geschichte an. Wenn du ihm Geld gibst, erzählt es den anderen Kindern lachend, dass wieder einmal einer drauf reingefallen ist, aber du bekommst Erfahrungspunkte

Magische Welt

- Wenn du gegen eine der Insektengruppen kämpfst, vermeide Zauber, weil du damit leicht die falschen Insekten erwischst. Killerskorpione würden zwar passen, sie töten nur die Richtigen, aber da gibt es einen anderen Grund sie nicht einzusetzen.
- Wenn du den Bienen hilfst und es dir gelingt keine Biene dabei zu töten, gibt es von Lysandra einen Skill-Punkt für Aura der Beherrschung. Außerdem gibt es einen weiteren Skill-Punkt zur freien Vergabe. Du darfst in diesem Fall aber keine Killerskorpione verwenden, weil die etwas zickige Lysandra nämlich beleidigt ist, wenn du nicht eigenhändig alle Wespen tötet.
- Wenn du in einer Ecke des Gartens in einem goldenen Krug einen Gegenstand anklickst, wirst du an eine andere Stelle des Gartens teleportiert. Lauf zurück und hol dir den Gegenstand, der meistens sehr gut ist.
- Wenn du einen anderen Krug in der Nähe öffnest, steigst du um einen Level auf, samt Bonus- und Skill Punkten.

Dunkelwald

- Keller der Kriegergilde: im westlichen Nebenraum führt eine Leiter hinunter in einen weiteren Raum. Auf einem Ständer liegt ein Dokument mit dem Namen KAA Gent. Der Indianerkopf, der darauf abgebildet ist, ist das Vereinssymbol des belgischen Fußballklubs K.A.A. Gent. Anscheinend befindet sich unter den Programmierern ein Fan diese Klubs.

Weitere Tipps findest du in der Quest-Komplettlösung, [Kapitel 9](#), direkt bei den einzelnen Quests

Offene Fragen / Ungelöste Rätsel – Hilfe erbeten

- Nahe beim Banditenlager (südliches Farmland) findest du unter einem Baum einen Brief mit dem Inhalt: "Euer Haar ist wie Winterfeuer. Avanturis-Glut. Auch mein Herz ist hell entflammt. I.T." Bedeutung ?

- Östlich vom Marktplatz Flusshelm steht ein leeres Haus, das offenbar für ein Schäferstündchen vorbereitet ist. Auf dem Bett liegt ein Brief Romeos an Julia. Bedeutung ?
- Westlich vom Gasthaus "Zwergenbrot" steht ein leeres Haus. Man kann es ausräumen, aber es gibt nicht viel zu holen. Dafür sind einige Gespenster drinnen. Bedeutung ?
- YIT-Runen, die Resistenzen erhöhen, erhöhen selbige normalerweise um 25 Punkte. Bei meiner Zauberin werden sie um 40 Punkt erhöht. ???
- welche Funktion hat Paul, der Leichenbestatter und warum hat er ein so großes Haus (abgesehen davon, dass man es selbstverständlich ausräumen kann)?
- Was ist mit dem Ork-Spion im Süden? Was er vom Ork-Waffenlager erzählt, ist belanglos, weil du selbst draufkommst, sobald du die drei Stufen daneben rauf steigst.
- Magische Welt: Wenn du den Krug neben der Haustür öffnest, erscheint zunächst ein Sensenmann und dann ein Engel der Rache. Sie reden nichts, sie sagen uns nichts, Bedeutung des ganzen ??

8.9 Die mysteriöse Schrift

Auf manchen Manuskripten, die du findest, stehen Texte, die mit einer eigens entworfenen Schrift geschrieben wurden. Die Texte sind großteils englisch, selten lateinisch. Sie sind manchmal noch weit mysteriöser als die Schrift, die doch recht einfach "gestrickt" ist.

Schriftzeichentabelle

A / V	1 / 1	N	1
B	B	O	1
C	h	P	B
D	1	Q	p
E	†	R	R
F	P	S	!
G	P	T	1 / ↑
H	*	U	h
I	i	V	p
J		W	P
K	P	X	*
L	1	Y	h
M	ψ	Z	

Wer die Text entziffern will, sollte beachten, dass einige Schreibfehler – absichtlich oder nicht absichtlich – eingebaut wurden. Wie in der Tabelle ersichtlich, gibt es das A eine normale und eine auf dem Kopf stehende Variante, für T gibt es zwei Zeichen, dafür kommen B und P mit dem gleichen aus, ebenso H und X.

Außerdem gibt es einige Rechtschreibfehler wie SPEELLS statt SPELLS, OFREST statt FOREST oder QUTIE statt QUITE.

Schließlich sind auch einige Zeichen nur sehr schwer zu erkennen und deshalb leicht mit anderen zu verwechseln.

Für den Spielverlauf haben diese Texte keine Bedeutung.

[Inhaltsverzeichnis](#)
[Handel und Händler](#)

[Charakterauswahl](#)
[Waffen und Ausrüstung](#)

[Skillssystem](#)
[Tutorial Aleroth](#)

[Tränke und Nahrungsmittel](#)
[Allgemeine Tipps](#)

[Runen](#)
[Quests](#)

9. Quests Komplettlösung

Die geografische Zuordnung mag manchmal etwas unpassend scheinen, weil du für einen Quest mehrere Orte besuchen musst und ihn eventuell ganz woanders löst, als du ihn bekommen hast. Die Reihenfolge, wie du die Quests bekommst, hängt stark davon ab, wann du wo hin gehst. Die Aufzählung der Quests ist – mit wenigen Ausnahmen - nicht chronologisch zu sehen und die Reihenfolge, in der du sie löst, ist nicht vorgegeben. Nur wenige Quests bedingen die Lösung anderer. Das ganze Spiel läuft eben nicht linear ab. Das ist ein Vorteil für den Spielspass, ein Nachteil, wenn man solche Lösungstipps geben will.

Irgendwann wird deine Questliste ziemlich lang sein und du musst öfter zwischen Farmland, Verdistos und Dunkelwald hin- und herpendeln um die Quests abzubauen. Das ist normal. Zur Optimierung des Abbaus der Questliste schau zu den allgemeinen Tipps ([Kapitel 8](#)).

Bei allen Quests bekommst du für die Lösung etwas: Das kann sehr unterschiedlich sein: Ruf-Punkte, Skill-Punkte, Gegenstände, Gold, manchmal einen Mix, am häufigsten bekommst du Erfahrungspunkte. Selbst wenn du bei einigen Quests Punkte verlierst, zahlt es sich hinten herum wieder aus, abgesehen vom Spielspass.

Manche Quests bekommst du eventuell gar nicht, weil du schon vorher an einem Ort warst, wo der Quest ablaufen sollte. Trotzdem gibt es Möglichkeiten, die dafür vorgesehen Punkte zu bekommen, nur die Quests scheinen in deinem Auftragsbuch nicht auf.

Bei manchen Quests musst du jemand Bericht erstatten oder zumindest mit ihm reden, damit er wirklich gelöst ist, bei anderen musst du Dokumente, die du findest, mitbringen. Nur jemand umzubringen, reicht leider nicht immer.

Tipp: Zu diesem Zweck ist es hilfreich, wenn du auf der Karte (F-Taste) bei den Häusern die Namen der Bewohner einträgst (blaue Fahne setzen), damit du sie später schneller wieder findest. Die Quests dauern oft sehr lange und du vergisst vieles.

Aleroth

1. Den Elfen Lanilor aus seinem eisigen Gefängnis befreien

Neben dem Haus von Mardaneus ist ein Brunnen. Wenn du hinunter steigst, kommst du auf der anderen Seite in das Haus von Mardaneus. Überzeuge ihn, dass er Lanilor befreien soll.

2. Kräuter für Georg sammeln

Wenn du Lanilor schon befreit hast, frag ihn um Erlaubnis in seinem Garten Kräuter sammeln zu dürfen. Nimm eine Drudanae und bring sie Georg

3. Ein Heilmittel für Simon finden

Finde zuerst den Magischen Spiegel im verlassenen Haus im Norden Aleroths, er liegt auf einem Paket. Hinter dem Paket lehnt ein Buch mit einer Anleitung für den Spiegelgebrauch. Hol dir nun den Heilstein von der Quelle, in dem du sie anredest und sagst, dass du heilen möchtest. Südlich der Quelle ist eine sumpfige Wasserfläche. Wenn du den magischen Spiegel fallen lässt, verschwindet er (wenn nicht, hast du den falschen Sumpf erwischt). Nun lass auch den Heilstein fallen, er verdoppelt sich. Nimm beide Steine und bring einen davon Simon. Du bekommst Ruf +1. Rede anschließend mit Simon und berichte dann Goemoe. Goemoe lehrt dich *Genesung*

4. Ein Heilmittel für Verlat finden

Gleich wie **ein Heilmittel für Simon finden**. Verlat bekommt den zweiten Stein. Du bekommst Ruf +1. Rede nach der Heilung zuerst mit Verlat und dann mit Otho. Später im Spiel wirst du Verlat in Verdistos wieder treffen und er wird dir einen wertvollen Ring schenken.

5. Mardaneus wieder zur Vernunft bringen

Lanilor erzählt dir, dass es unter Aleroth Katakomben geben soll. Dort liegt vielleicht die Lösung der Visionen von Mardaneus.

5.1. Den Eingang zu den Katakomben unter Aleroth öffnen

Die vier kleinen Drachenstatuen in der Dorfmitte solange drehen (=anklicken) bis sie hörbar einrasten, sie schauen dann nach Norden. Sobald sich der Eingang geöffnet hat, kommt Lanilor auf dich zu und gibt dir eine Teleportpyramide (siehe **Quest 6**).

5.2. Dem toten Nekromanten helfen

In der untersten Ebene der Katakomben: Ein Skelett am Eingang hat dir vorher schon gezeigt, dass insgesamt vier Hebel umgelegt werden müssen. Du musst den Hebel im Nordwesten betätigen, dort steht kein Skelett. Danach erscheint Thelyron.

5.3. Thelyron töten

Thelyron bittet dich ihn wieder zu töten. Hau einfach drauf, sei aber gefasst darauf, dass dich nachher eine Menge Skelette umringen. Lauf und versuch dich nicht einkreisen zu lassen. Rede anschließend mit Mardaneus, du bekommst Ruf +2, er kann auch deine Gesundheitspunkte heilen.

6. Die zweite Teleportpyramide finden

Stell die Pyramide auf den Boden und klick sie einfach an, sie teleportiert dich zur zweiten Pyramide, die in der 4. Ebene der Katakomben liegt. Dort empfangen dich einige Skelette, lass dich nicht einkreisen. Zieh nach dem Kampf die zweite Teleportpyramide mit gedrückter Maustaste in dein Inventar und klick sie dort an um zurück zu kommen. Alternativ dazu, kannst du im Raum weiter nach Westen gehen. Dort steht ein Teleporter, der dich in den Keller von Mardaneus bringt (aber nicht mehr zurück).

Tipp: Mach diesen Quest bevor du in die Katakomben steigst. Die Teleportpyramiden sind äußerst praktisch. Lass eine in Aleroth liegen, wenn du in die Katakomben steigst. Du musst dann nicht immer wieder zurücklaufen, sondern teleportierst dich.

7. Die magische Axt Blutfresser finden

Im 2. Level der Katakomben liegen verschiedene Äxte. Blutfresser liegt aber in einem kleinen Raum darunter. In einem der Räume führt durch eine Bodenplatte ein Abstieg hinunter. Eventuell musst du die Axt erst identifizieren lassen. Ich glaube, es hat keine Auswirkungen, wenn du die Axt selber benutzt oder sie verkaufst. Der Quest ist dann halt nicht erfüllt. Smiruk wartet dann einfach umsonst (es ist mir nicht gelungen Smiruk und seine Kumpanen anzugreifen und so den Quest alternativ zu beenden). Aber da du in diesem Abschnitt so viel gute Äxte findest, lohnt sich das kaum.

Tipp: Wenn du Smiruk die Axt gibst, rät er dir noch ihm nicht zu folgen und verschwindet dann über eine Leiter. Das ist ein guter Rat. Du kämst nämlich mitten in einem Orklager raus und würdest das wahrscheinlich nicht überleben. Wenn du später die Umgebung von Aleroth erkundest, kommst du auch an diese Stelle, hast aber nicht sofort alle Orks rund um dich herum.

8. Den Mord an Georg untersuchen

Du kommst zu Georg und findest ihn ermordet. Räum den Laden aus. Rede dann mit Mardaneus.

8.1. Den Mörder von Georg entlarven

Mardaneus beauftragt dich damit. Ein langwieriger Quest, denn du kannst ihn erst viel später in Verdistis lösen. Dort musst du den Vampir Tutamun im Keller des Weinhändlers Pergor töten.

Wenn du diesen Quest löst, kannst du gleichzeitig auch einen anderen Quest lösen. Rede also vorher mit Hauptmann Kratus von der Stadtwache in Verdistis, damit du den **Quest 69, Ein Mörder in Verdistis** bekommst.

8.2. Mardaneus über Georgs Mörder informieren

Hingehen und informieren, sobald du weißt, wer der Mörder war. Du erhältst einen Skill-Punkt in *Genesung*.

9. Ein Mittel gegen die Seuche in Flussheim finden

Sobald du Aleroth verlässt, triffst du Lord Serk, der dich bittet die Heiler zur Bekämpfung der Seuche nach Flussheim zu holen. Du musst nach Flussheim und in Dr. Elraths Haus eindringen. Im Keller findest du einen Beweis, dass Dr. Elrath Urheber der Seuche ist. Ein etwas komplizierter Quest, weil du damit auch einen anderen **Quest 15, Wer ist für die Missernte** verantwortlich, klärst, der aber selbst mehrere Schritte umfasst.

9.1. Begleitschutz für die Heiler

Nachdem du mit Serk gesprochen hast, geh zurück zu Mardaneus um mit ihm über die Seuche in Flussheim zu reden. Er will Heiler hinschicken, möchte aber einen Begleitschutz für die Heiler. Du musst zu General Alix in der Kaserne und den Begleitschutz anfordern.

Tipp: Frag sie bei dieser Gelegenheit, ob du dich ausrüsten kannst. Du kannst dann gefahrlos die Waffenkammer plündern.

10. Die Spruchrollen für die Aktivierung der Teleporter finden

Der Zauberer Zandalor erzählt dir bei der ersten Begegnung von den Teleportern und dass du sie erst aktivieren musst. Er gibt dir auch gleich die Rolle der Magier (und die Teleporterkarte mit der grünen Schleife). Damit kannst du zwar den Teleporter südlich von Aleroth aktivieren, aber noch nirgends hin teleportieren, es fehlt dir noch ein Gegenstück.

Elfen-Spruchrolle: Zandalor verweist dich an Elredor von der Gilde der Bogenschützen (ganz im Süden von Flussheim). Sprich mit Elredor und beruf dich auf Zandalor.

Mensch-Spruchrolle: Du findest sie in der Bibliothek der verfluchten Abtei. Sie liegt auf einem der Tische.

Der Quest ist gelöst, wenn du genau jene Spruchrollen hast, von denen dir Zandalor erzählt: Die Rolle der Magier, die Elfen-Spruchrolle und die Menschen-Spruchrolle aus der Abtei. Die andere Spruchrolle der Menschen zählt nicht für den Quest, auch wenn du die Teleporter damit aktivieren kannst. Was die restlichen Spruchrollen im Spiel betrifft, die nicht zu diesem Quest gehören, siehe Kapitel **8.7 Teleportation**.

Farmland

Wenn du Aleroth und Umgebung erkundet hast, kommst du im Süden über eine Brücke ins Farmland.

11. Den Zauberer Zandalor im Gasthaus 'Zum Zwergenbrot' treffen

Bei der ersten Begegnung mit Zandalor (er hat dich gerade vor dem Drachenreiter gerettet), erzählt er dir, dass du eine Gezeichnete bist und dass es noch zwei weitere gäbe. Er will dir im Gasthof 'Zum Zwergenbrot' mehr darüber erzählen. Geh dort hin.

12. Zandalor finden

Wenn du ins Gasthaus 'Zum Zwergenbrot' kommst, ist Zandalor nicht dort, du kannst also **Quest 11** nicht lösen. Dafür wartet dort Wouter, ein anderer Gezeichneter. Er erzählt dir, dass Zandalor in die Burg Eisenfaust gegangen ist um den dritten Gezeichneten zu finden. Du beschließt dort nachzusehen, was mit Zandalor passiert ist. Du kommst aber nur in die Burg, wenn du eine Einladung hast. Eine Einladung bekommst du, wenn du

- entweder die Aufträge von Hauptmann Mitox erledigt hast
- oder du den Mörder des Herzogs gefunden hast
- oder das Seuchenproblem in Flussheim gelöst hast.

Tipp: Es ist sinnvoll, nicht sofort in die Burg zu gehen, sobald du eine Einladung hast. Mach das möglichst spät. Du verlierst nämlich beim Betreten der Burg deine Teleportsteine und ohne diese ist das Spiel etwas mühselig. Zwar kannst du die Steine zurückbekommen, dafür musst du aber relativ stark sein um den Sukkubus im Rat der Sieben töten zu können (siehe **Quest 104**) und diese Aktion ist deshalb eher für das Ende

des ersten Spielabschnitts gedacht. Für das Spiel selbst ist es ohne Bedeutung, zu welchem Zeitpunkt du in die Burg gehst (siehe auch **Quest 90**).

13. Der Kampf im Wirtshaus

Im Keller des Gasthauses 'Zwergenbrot' werden Faustkämpfe abgehalten. Du kannst den Champion Watzlaf herausfordern und Gold gewinnen, wenn du ihn schlägst. Der Kampf findet ohne deine Ausrüstung statt und du kannst auch keine Magie einsetzen. Du solltest also schon ziemlich viel Stärkepunkte haben, wenn du das tun willst.

Tipp: 1. Du kannst aber versuchen dich mit einigen Stärketränken und auch mit Nahrungsmitteln (Honig!) aufzupäppeln. Diese Werte bleiben in der üblichen Dauer erhalten.

2. Du kannst vor dem Kampf eine Waffe und Heiltränke in den Ring legen und während des Kampfes aufheben.

3. Meine Versuche mit Hilfe von Killerskorpionen oder Wiederbelebten Gehilfen anzutreten, waren nicht sehr erfolgreich. Die Killerskorpione zerplatzten, noch bevor der Kampf begann. Die Wiederbelebten hieben zwar kräftig auf Watzlaf ein (mit ihren Waffen), es schien ihm aber nicht viel auszumachen.

13.1. Ich habe den Kampf verloren

Du kannst es später noch einmal probieren. Es scheint jedoch einen Punkt zu geben, ab dem der Kampf nicht mehr möglich ist, weil der Typ (Sean), bei dem du dein Startgeld einzahlen musst, weg ist. Vielleicht liegt es aber nur an den etwas missglückten Scripts, die die NPCs oft meilenweit spazieren gehen lassen.

14. Mit den Trollen fertig werden

Den Quest bekommst du vom Farmer Homer im Farmland, aber nur, wenn du nicht schon vorher in der Höhle des Trollkönigs warst. Diese befindet sich nämlich auf der Aleroth-Seite des Flusses, im Süd-Westen, links von der Brücke. Der Händler Adran verweist dich auf den Farmer Homer, der dir von den Trollen erzählt.

Tipp: Wenn du schon vorher bei der Erkundung des Gebiets die Trolle erledigt hast, geh zu Homer im Farmland und erzähl ihm, dass die Gefahr vorbei ist.. Er verfasst ein Jubelgedicht auf dich und du bekommst +3 Ruf-Punkte.

Geh nach dem Kampf zu Homer und berichte ihm.

15. Wer ist für die Missernte verantwortlich?

Im Haus von Hugor Dellabaere erfährst du von der Missernte der Farmer. Hugor vermutet, dass jemand die Felder vergiftet hat.

15.1. Der Täter ist ein Ork

In einer Höhle westlich der Brücke triffst du auf den Ork Tipsix. Er gibt zu die Felder vergiftet zu haben. Nachdem du ihn getötet hast, findest du bei ihm einen Schlüssel. Erzähl Hugor davon. (Ruf +1)

15.2. Wo passt der Schlüssel?

Hugor ersucht dich herauszufinden, wo der Schlüssel von Tipsix passt. Geh ins Gasthaus 'Zum Blauen Eber'.

15.3. Der Schlüssel passt

Im Keller des Gasthauses 'Zum Blauen Eber' passt der Schlüssel bei einer verschlossenen Tür. Im Raum befinden sich Giffässer, die gleichen, die du in der Höhle bei Tipsix gefunden hast. Frag den Wirt nach den Fässern.

15.4. Der Keller wurde von Dr. Elrath angemietet

Der Wirt sagt, Dr. Elrath habe den Raum angemietet. Du findest Dr. Elrath in einem Haus am Marktplatz in Flusshiem.

15.5. Der Schlüssel wurde Dr. Elrath gestohlen

Dr. Elraths Haus steht im Südwesten vom Marktplatz in Flusshiem. Der Eingang liegt im Norden. Du musst also die Alt-Taste drücken, damit du die Tür siehst.

Geh zu Dr. Elrath und sprich in auf den Raum mit den Giffässern an. Er behauptet, der Schlüssel sei ihm vor einigen Wochen gestohlen worden. Egal ob du ihm glaubst oder nicht, sobald Dr. Elrath sein Haus verlassen hast, geh hinein. Du kriegst die Tür mit *Schlösser öffnen* auf, ansonsten findest du dem Schlüssel hinter dem Haus neben einer niederen Steinmauer.

Versuch in den Keller zu kommen.

1. Versuch:

Du musst dazu die seltsamen Lampen an den Wänden aus- und teilweise wieder einschalten um zum Abgang in den Keller zu kommen.

2. Versuch:

- Lösch alle drei Lampen im ersten Raum
- Geh in den zweiten Raum. Lösch die Lampe
- Geh in den dritten Raum und von dort ins Schlafzimmer. Räum es aus und lösch die 'seltsame Lampe'
- Geh zurück in den ersten Raum und schalte die beiden Lampen neben der Eingangstür ein
- Geh in den zweiten Raum und schalte die Lampe ein. Die Tür zur Kellerstiege ist jetzt offen

Im Keller ist eine Tür von Paketen verstellt. Der Gang dahinter ist mit Fallen gesichert (eventuell vorher ein Elixier nehmen). Im letzten Raum wartet ein Dschinn (man erkennt nicht genau, was das sein soll).

15.6. Dr. Elrath ist ein Lügner

Nachdem du herausgefunden hast, dass Dr. Elrath verantwortlich für die Missernte ist, suchst du nach Hinweisen auf die Seuche. Du findest zwei Tränke auf einem Kasten. Sie gehören zu den **Quests 36 bis 38**. Geh damit zu Sarah, Cederic und Tibus im Armenviertel.

15.7. Dr. Elrath entlarvt

Du findest im Keller einen Brief, aus dem hervorgeht, dass Dr. Elrath auch für die Seuche in Flusshiem verantwortlich ist (gezeichnet I. – wahrscheinlich Iona). Du bekommst Ruf +1. Geh zu Hauptmann Ralf und berichte ihm davon. Nimm den Brief mit.

Wenn du das Haus durch die Haustür verlässt, begegnest du Dr. Elrath wieder. Wenn du dich später das erste Mal irgendwo hin teleportierst, lauern einige Attentäter auf dich. Bei ihnen findest du einen Brief, aus dem hervorgeht, dass sie von Elrath beauftragt wurden. Das passiert aber nicht, wenn du das Haus mit Hilfe der Teleportpyramiden verlässt.

16. Einem verängstigten Ritter helfen

In einer Scheune erzählt dir der Ritter Sir Richard, dass er sich vor einem Attentäter fürchtet, der ihn verfolgt. Östlich der Scheune triffst du auf den Farmer Rufus; er erzählt dir, dass er eine schwarz gekleidete Gestalt herumschleichen gesehen hat. Der Attentäter ist auf dem Grundstück, vor dem Rufus steht. Berichte dem Ritter, wenn du den Attentäter erledigt hast.

Du kannst auch versuchen einen Kampf mit dem Attentäter zu vermeiden und Sir Richard an ihn auszuliefern, ...

17. Den Dieb fassen

Der Bauer Tom erzählt dir, dass einige seiner Kühe verschwunden seien, er vermutet Diebe dahinter. Im Haus von Dorian (wohnt im Armenviertel) findest du Hinweise auf Fleischdiebstahl (Keller).

17.1. Den Fleischdieb decken

Rede Dorian darauf an, er wird dir eine rührselige Geschichte erzählen. Du kannst nun entscheiden, ob du ihn als Dieb verrätst oder nicht.

Tipp: wenn nicht, gibt es +3 Ruf-Punkte. Der Quest 17 bleibt dann ungelöst, hat aber keine Bedeutung für den weiteren Verlauf.

18. Den Fluch aufheben

Der Bauer Finn hat dir Schauergeschichten über eine verfluchte Abtei im Norden seines Hofes erzählt. Du versprichst natürlich dir das anzuschauen.

19. Die verfluchte Abtei

Schlag alles nieder in der Abtei. Die Stahlkrieger scheinen gegen Magie (Meteorschlag) wenig empfindlich zu sein, die Liches dagegen sehr.

Tipp1 : Im Keller sind einige Fallen versteckt. Erhöhe eventuell deine Resistenzen mit einem Elixier.

Tipp 2: Wenn du eine Hellebarde aufhebst, beobachte deinen Ausdauerbalken. Du musst gar nicht damit ausgerüstet sein, im Inventar tragen reicht. Deine Ausdauer wird rapide sinken. Teleportiere dich so schnell wie möglich zu einem Händler und verkauf sie.

Die Tür zur Bibliothek kann erst geöffnet werden, wenn du zuvor einen Hebel in einem der südlichen Räume des Keller betätigt hast.

In der Bibliothek im Keller triffst du auf den 'Ingenieur'. Er erzählt seine Geschichte und verspricht mit dem Spuk aufzuhören, wenn er seinen Lohn (1000 Goldstücke) bekommt. Das ist nicht sehr viel und du kannst entscheiden, ob du zahlst oder nicht. Wenn ja, geht er einfach fort, wenn nein, kann es brenzlig werden. Versuch aus dem Raum herauszulaufen und die plötzlich auftauchenden Biester einzeln zu erledigen, wenn sie dir nachlaufen.

Für das Spiel hat es keine Bedeutung, wie du dich entscheidest, wenn du zahlst, ist der 'Ingenieur' wirklich fort, wenn du kämpfst, bekommst du mehr Erfahrungspunkte, aber du bekommst in beiden Fällen Ruf +2.

Tipp 3: Die ergiebigste Variante dürfte folgende sein. Du redest mit dem Ingenieur und sagst, dass du nicht bezahlst. Es tauchen diverse Monster auf. Du läufst aus der Bibliothek raus, erledigst die Monster, die dir folgen und kassiert die Erfahrungspunkte. Dann gehst du wieder in die Bibliothek und (Bug oder nicht-Bug?) der Dialog mit dem Ingenieur läuft noch einmal von vorne ab. Jetzt bezahlst du ihn, es ist eine ohnehin lächerlich geringe Summe. Du bekommst noch einmal Erfahrungspunkte und Ruf +2 und ersparst dir den Kampf mit einem Bossmonster, das nicht ganz ungefährlich ist.

Egal wie du dich entscheidest, durchsuch anschließend die Bibliothek. Du kannst

1. ein sehr gutes Amulett (Mardec) finden
2. auf einem der Tische die Menschen-Spruchrolle für die Teleporter an dich nehmen (**Quest 10**)
3. auf(!) einem Bücherschrank das Buch über die drei 'Heiligen Waffen' finden. Wenn du es liest, erhältst du einen neuen Auftrag (**Quest 28, Die Heilige Waffe finden**).
4. in einer der Truhen das Zauberbuch *Blick des Zauberers* finden
5. auf einem Tisch eine Abhandlung über die Runen (siehe [Kapitel 4](#)) finden

Tipp 4: Das Amulett Mardec ist eines der besten im Spiel, mit Bezauberungsstufen und diversen Boni. Speichere eventuell dein Spiel, bevor du es aufhebst bzw. identifizierst.

20. Lebensphilosophie

Vor einem Garten mit versperrtem Tor triffst du drei Anhänger einer obskuren Sekte, die gerne zur Statue ihres Meistes Nemris im Garten gelangen würden. Sie geben dir ein Buch, dem du die Lehren des Meisters entnehmen kannst und bitten dich den Schlüssel zum Gartentor beim Händler Berek in Flussheim zu holen. Behalte das Buch gut auf.

Barek, der Händler in Flusshheim, erzählt dir einiges über den Garten und einen Schatz. Er verspricht dir den Schlüssel zu Nerikons Garten zu geben, sofern er genug Vertrauen zu dir hat. Das bedeutet, du brauchst Ruf 20; außerdem verlangt er etwas Geld, aber nicht viel.

Wenn er dir den Schlüssel gibt, sagt er auch etwas über Frösche, aber nichts genaues (siehe dazu **Quest 21**). Wenn du ohne Schlüssel in den Garten willst, brauchst du *Schlösser öffnen* auf Level 5.

Alternativ kannst du den Schlüssel auch stehlen, aber interessanterweise beim Apotheker Walker in dessen privaten Gemächern. Wie du dort hineinkommst, siehe im [Kapitel 8.1, Eine Karriere als Dieb](#).

Sobald du im Garten bist, suche die Statue von Nemris (irgendwo im hinteren Teil des Gartens) Klick sie an, du musst aber das Buch von Nemris im Inventar haben. Die Statue prüft, ob du die Lebensphilosophie verstanden hast und stellt dir drei Fragen, die du mit Hilfe des Buches beantworten kannst.

Tipp: Du kannst die Statue nur einmal ansprechen. Speichere also dein Spiel vorher.

1. Versuch

Bevor du die Statue 'ansprichst', solltest du das Buch lesen, das du von seinen Anhängern bekommen hast.

Lies das Buch und beantworte die drei Fragen.

2. Versuch

die richtigen Antworten sind:

- Erfahrung
- Wahrheit und Lüge
- das Gute, die Neutralität, das Böse

Wenn du die Fragen richtig beantwortest, erhältst du einen Skill-Punkt in *Genesung*. Damit hast du den **Quest 20, Lebensphilosophie** gelöst

21. Nerikons Garten

Wenn der Händler Barek dir den Schlüssel zum Garten gibt (siehe **Quest 20**), sagt er etwas über Frösche, aber nichts genaues.

Geh nun in die Mitte des Gartens zum Teich. Hier hüpfen kleine Frösche herum. Töte sie alle. Wenn du alle (vier, glaube ich) erwischt hast, öffnet sich nördlich des Teiches ein Portal, das in die Schatzkammer führt. Der Hebel für die Tür zum hinteren Raum ist hinter Paketen versteckt.

Anmerkung: Es ist egal, in welcher Reihenfolge du die Quests 20 und 21 löst. Du kannst auch zuerst die Frösche töten und den Schatz holen und dann erst zur Nemris-Statue gehen.

22. Wo steckt Shrimpo

Dieser Quest kommt erst, wenn du den Friedhof betreten kannst und dazu musst du vorher in Ilonas Höhle (siehe **Quest 94**) gewesen sein.

Apollo spricht dich vor dem Friedhof an. Er sucht seinen Freund Shrimpo, der zuletzt im nord-östlichen Teil des Friedhofs gesehen wurde. Dort stehen Grabsteine, bei denen du die Inschriften lesen kannst, wenn du sie anklickst. Beachte die Namen der Begrabenen. Du musst die Steine in der richtigen Reihenfolge anklicken, die Anfangsbuchstaben ergeben das Wort SHRIMPO. Dann erscheint Shrimpo, sein Name ist Programm.

Der Quest gilt erst dann als gelöst, wenn du anschließend mit Shrimpos Freund wieder geredet und am Schluss die richtige Antwort gegeben hast (irgendwas mit Seelenfrieden).

23. Der Mörder des Herzogs

Auch diesen Quest kannst du normalerweise erst bekommen, wenn du aus Ionas Höhle heraus gekommen und am Friedhof gelandet bist (siehe **Quest 94**).

Um in die Kirche auf dem Friedhof zu gelangen, musst du in die Krypta links von der Kirche hinunter steigen und einen Hebel betätigen. Es gibt dort auch reichlich Beute. In der Kirche triffst du auf den Geist des alten Herzogs Pendrak Ferol. Er will dass du seinen Mörder findest

Sofern du noch nicht bei Hauptmann Ralf (in der Stadtwache südlich der Burg Eisenfaust) warst, geh nun zu ihm, damit du den anderen Quest bekommst (**Quest 60, Den Mord am Herzog untersuchen**), in dem es um das Gleiche geht. Du kannst die beiden Quest dann gemeinsam lösen.

Nachdem du den Mörder gefunden und den Quest von Ralf erledigt hast, geh auch wieder zum Friedhof und berichte dem alten Herzog. Er verschwindet dann auf ewig. Du bekommst Punkte.

Anmerkung: Wenn du alle anderen Quests, die mit dem Herzogmord zu tun haben, bereits gelöst hast, kannst du später trotzdem mit dem Geist reden. Du bekommst dann zwar keinen Eintrag ins Auftragsbuch, aber die Punkte, sobald du sagst, dass du den Mörder schon gefunden hast.

Tipp für besonders Eilige: Du kannst den Quest früher bekommen, wenn du willst. Um in den Friedhof zu kommen, verwendest du den Schlüssel, den du vom Händler Berek für Nerikons Garten bekommen hast. Er sperrt aber nur das rechte Tor auf. Nerikons Garten öffnest du dann mit *Schlösser öffnen* (Level 5). Um den Schlüssel von Berek zu bekommen, brauchst du aber Ruf 20. Wenn du nicht solange warten willst, kannst du den Schlüssel klauen, aber nicht bei Berek, sondern beim Apotheker Walker (sehr logisch) in dessen Pivatgemächern (siehe [Kapitel 8.1](#), Karriere als Dieb). Der Schlüssel liegt auf einem Tisch.

24. Die Kirche

Nördlich der verfluchten Abtei liegt eine Kirche. Wenn du sie betrittst siehst du, wie Gespenster einen Mönch und einen Priester attackieren. Der Mönch wird zu Asche verarbeitet, der Priester flüchtet in einen Beichtstuhl oder was immer das sein soll. Geh ihm nach, du kommst in die Kirchenbibliothek.

24.1. Die Entweihung

Der Priester, Pater Theofolus, erzählt dir, dass seit einiger Zeit die Geister in der Kirche wüten und vermutet, dass eine Entweihung dahinter steckt.

24.2. Der pinkelnde Junge

Wenn du von der Bibliothek wieder in die Kirche gehst, siehst du, wie ein Junge gerade in den Messweinbehälter pinkelt. Du erzählst es Pater Theofolus, der den Jungen aus der Kirche weist. Rede Theofolus in der Kirche noch einmal an um Punkte zu bekommen. Du kannst dann bei ihm auch Tränke kaufen.

Du kannst den Jungen (Vinny) später im Armenviertel wieder treffen. Er wird dich ziemlich frech anschnorren.

25. Isoldes Liebesbrief

Isolde bittet dich ihrem Freund Gareth einen Brief zu überbringen. Gareth findest du in der Kaserne von General Alix. Er ist ein bisschen anders angezogen als die anderen Soldaten. Eventuell musst du ihn ein zweites Mal ansprechen, dann bekommst du von ihm gleich einen neuen Quest. (**Quest 26**).

26. Gareths Trank für den Scheintod

Gareth würde gern von der Armee abhauen und zu Isolde zurück kehren. Du verstehst ihn und versprichst ihm einen Trank zu besorgen, der seinen Tod vortäuschen soll. Den Trank bekommst du bei Vater Theofolus in der Kirche (siehe **Quest 24**), nördlich der verfluchten Abtei. Gareth überlässt dir als Dank den Schlüssel zur Waffenkammer der Kaserne (ein gutes Geschäft, aber du kannst schon vorher General Alix fragen, ob du dich dort ausrüsten darfst und die Kammer dann plündern). Du kannst später Gareth bei Isolde wieder treffen und sehen, dass es geklappt hat.

27. Einen Brief zustellen

In einem Zimmer des Gasthauses 'Zum Blauen Eber' triffst du Harriet. Ihre Familie wurde Opfer eines Ork-Angriffs. Sie bittet dich, ihrem Onkel Afrasam einen Brief zu bringen. Du findest Afrasam im Gasthaus 'Zum Edelmann' in Verdistis, er ist der Wirt dort. Berichte Harriet, wenn du den Brief zugestellt hast, dann bekommst du Punkte.

28. Die Heilige Waffe finden

Du erhältst diesen Quest entweder durch den Wunschbrunnen (**Quest 59**) oder durch ein Manuskript, das du im Keller der Verfluchten Abtei (**Quest 19, Die verfluchte Abtei**), findest. Du musst zunächst drei besondere Artefakte finden (du erkennst sie an der ungewöhnlichen Beschreibung: Seltsames Amulett. Drei müssen zusammenkommen ...usw.):

- Der Dolch: Im Keller der Diebsgilde (du musst Mitglied der Gilde werden) findest du im Norden den Raum von Rob. Auf dem Tisch liegt ein Buch und darin ist der Dolch. Nimm beides Buch und Dolch. Das Buch kannst du nämlich für andere Zwecke brauchen (siehe [Kapitel 8.1, Karriere als Dieb](#))
- Das Amulett: Findest du in der Gruft, nahe den Elfenruinen im Dunkelwald, gleich beim südlichen Eingang. (siehe auch **Quest 78, Finde ein Sammlerstück**)
- Das Schwert: In Ionas Höhle (**Quest 94**). Im ersten Level (ziemlich genau in der Mitte zwischen Ost und West und dann Richtung Norden) gibt es ein Skelett, das an die Wand gekettet ist und vor dem eine Kerze am Boden steht. Lösche die Kerze (genau zielen) um den Zugang zum Nebenraum im Norden zu öffnen. Dort liegen mehrere Edlesteine am Boden, aber sobald du den Raum (Die Höhle der Illusionen) betrittst, verschwinden sie und nur mehr das Schwert liegt dort.

Wenn du alle drei Artefakte hast, geh im Farmland bis zur Kirche im Norden. Nord-östlich von ihr, hinter einem Gebüsch (sehr schlecht zu erkennen), ist der Abgang zu einem Keller mit einer Riesenstatue. Davor zwei blaue Kreise und vier Säрге. Berühre die Säрге nicht, sonst funktioniert der Zauber nicht. Stell dich in den rechten blauen Kreis um die Statue anzusprechen. Du kannst dir nun auswählen, welches heilige Ding du möchtest. Alle können Bezauberungsstufe 1 bis 5 und sonstige Boni haben.

Tipp: Speichere das Spiel, bevor du in den Kreis trittst, um eventuell die Zeremonie wiederholen zu können. Die Eigenschaften der Gegenstände werden in diesem Augenblick jeweils neu erzeugt. Beispiel: das Schwert der Adligen (eine Einhand-Waffe) kann ziemlich gut sein, mit Bezauberungsstufen, diversen Boni und ein bis drei Magie-Skills. Aber dazu musst du öfter probieren und auch fast-perfekte Ergebnisse speichern, weil das Schwert, wo alles passt, gibt's wahrscheinlich erst im tausendsten Versuch.

29. Die Geiseln befreien

Diesen Quest bekommst du ganz im Süden des Farmlands, wenn du von der Gilde der Bogenschützen nach Osten gehst. Ein Junge erzählt dir, dass Banditen seine Eltern als Geiseln in ihrem Haus festhalten. Er habe bei seiner Flucht den Schlüssel zur Hintertür des Hauses verloren und ein Eindringen durch die Vordertür ins Haus sei gefährlich.

Wenn du versuchst durch den Vordereingang in das Haus zu kommen, werden die Geiseln sofort getötet. Such also in der Umgebung des Hauses zunächst nach dem Schlüssel, damit kommst du durch die Hintertür in die Küche. Dort findest du wieder einen Schlüssel, der zur einem anderen Hintereingang passt. Dort triffst du auf die Eltern des Jungen. Schick sie zum Haus der Bogenschützen-Gilde. Auf dem Tisch liegt ein Schlüssel, mit dem du durch die Küche zu den Banditen gelangst und sie so überraschen kannst. **Vorsicht:** Raven kann ziemlich stark sein und dich mit einem Schlag niederstrecken. Also entweder vorher speichern und nochmals probieren oder später wiederkommen, wenn du stärker bist.

Nachdem du die Banditen erledigt und das Haus ausgeräumt hast, geh zu den Eltern bei den Bogenschützen. Du bekommst als Dank einen Schlüssel, mit dem du auch die letzte Truhe – sie ist im Schlafzimmer des Hauses - öffnen kannst. Du bekommst Ruf +2.

Armenviertel

Das grosse Tor zum Quarantäneviertel lässt sich nicht öffnen. Um ins Quarantänegebiet im Armenviertel zu kommen, musst du durch das Haus im Westen des umzäunten Gebiets gehen.

30. Balin die Halskette zurückbringen

Balin, der das Armenviertel 'sein Revier' nennt, erzählt, dass Jonas ihm eine wertvolle Halskette gestohlen hätte. Er verspricht dir eine Belohnung, falls du sie ihm zurückbringst. Durchsuch das Haus von Jonas und du findest die Halskette. Rede mit Jonas darüber. Er erzählt dir wie Balin ist.

31. Balin eine Lektion erteilen

Wenn du nochmals mit Balin redest, kommst du drauf, dass Jonas wahrscheinlich recht hat und Balin der Anführer einer brutaler Straßenräuberbande ist. Entscheide dich, ob du Balin die Halskette gibst (Ruf -1) oder nicht, oder ob du ihn nicht überhaupt herausforderst. Wenn du kämpfst, berichte anschließend Jonas und du bekommst Ruf +1.

32. Marjas Ehre wieder herstellen

Marja erzählt dir die Geschichte ihrer Familie in Verdistis und dass Markom, der Verwalter der Händlergilde schuld an ihrem Ruin sei. Sie sagt dir auch, dass Markom die Gilde bestiehlt. Du findest Markom in Verdistis, im Haus der Händlergilde (im Norden von Verdistis). Besuch ihn.

33. Marja töten

Wenn du Markom um die Mitgliedschaft bei der Gilde fragst, verlangt er 10.000 Goldstücke oder dass du ihm einen Gefallen tust. Markom sagt, er und seine Familie seien von Marja bedroht worden. Er will, dass du Marja tötest. Du kannst ablehnen oder annehmen. Wichtig ist nur, was du nachher wirklich machst.

34. Marja hatte Recht

In Markoms Haus (im Westen von Verdistis) findest du auf einem Kasten ein Buch, aus dem hervorgeht, dass Markom die Händlergilde betrogen hat. Pack das Buch ein. Geh zu Trevor, dem Vorsteher der Gilde, berichte ihm und gib ihm das Buch als Beweis. Er ernennt dich zum Mitglied der Gilde. Geh zu Marja und berichte ihr, dass sie rehabilitiert ist.

Tipp: Später kannst du Marja im Haus der Händlergilde wieder treffen. Wenn du ein Haus in Verdistis kaufen willst, sag es ihr; sie wird sich dann bei Trevor für dich einsetzen. Was du mit dem Haus machen sollst? Hm, richte es schön ein mit allem, was du zusammen stiehlest, aber nicht verkaufen kannst. Du bekommst Erfahrungspunkte, wenn du das Haus kaufst.

35. Einen Trank für Sarah finden

Sarah ist ein Opfer der Seuche im Armenviertel. Du versprichst ihr Hilfe. Den Heiltrank für sie findest du im Keller von Dr. Elrath (dunkelrote Flasche). Siehe dazu auch den **Quest 16.7**.

36. Einen Trank für Cederic finden

Cederic ist ein Opfer der Seuche im Armenviertel. Du versprichst ihm Hilfe. Den Heiltrank für ihn findest du im Keller von Dr. Elrath (dunkelrote Flasche). Siehe dazu auch den **Quest 16.7**.

37. Einen Trank für Tibus finden

Tibus ist ein Opfer der Seuche im Armenviertel. Du versprichst ihm Hilfe. Den Heiltrank für ihn findest du im Keller von Dr. Elrath (dunkelrote Flasche). Siehe dazu auch den **Quest 16.7**.

Tipp: du findest bei Dr. Elrath nur zwei Heiltränke, hast aber drei Kranke. Du kannst zunächst die zwei Tränke hergeben und dann einen davon wieder stehlen um ihn dem dritten Kranken zu geben. Du solltest dafür einen höheren Level (3 oder 4) in *Taschendiebstahl* haben um nicht entdeckt zu werden. Für das Spiel und die Beteiligten scheint das keine Folgen zu haben. Alle drei sind später gesund und du hast alle drei Quests gelöst.

38. Verschwindende Edelsteine

Südlich-östlich vom Zaun der Quarantänezone erzählt dir der Bettler Malachias von einer merkwürdigen Geschichte: Edelsteine, die verschwinden, sobald man sie aufheben will.

Du findest die Edelsteine sehr leicht. Sie locken dich in eine bestimmte Richtung und dann hörst du, wie ein Mann (Boratus; du triffst ihn später noch einmal) sagt, worum es hier offenbar geht: unversehrte Leichenteile für Dr. Elrath zu gewinnen. Kämpf, wenn du meinst deine Organe noch zu brauchen.

39. Gefangen von einem Zombie

Südlich vom Armenviertel liegt der Armenfriedhof. Sobald du ihn betrittst, siehst du, wie eine Frau, (Elora) vom Zombie Jakob entführt wird. Dieser Jakob scheint ein hartnäckiger Bursche zu sein, du hast ihn eventuell schon in Aleroth in einem Keller getroffen. Egal, räum erst mal das Haus aus. Dann folgst du den beiden durch eines der geöffneten Gräber in der Mitte des Friedhofs in den Untergrund und befreist Elora. Als Belohnung gibt es Punkte und Ruf +1.

Flussheim und Marktplatz

Der Teleporter, der dich dort hin bringt, heisst auf der Karte Ars Magicana.

40. Den vermissten Jungen suchen

Wenn du den Marktplatz von Flussheim von Süden her betrittst, begegnet dir Karolina (bzw. Caroline), die dir von einem vermissten Jungen erzählt und von einer dunklen Höhle, wo er gern spielt. Die Höhle ist etwas abgelegen, von den Häusern aus Richtung Nordosten. Bevor du in die Höhle gehst, schau, dass du auch den **Quest 41** bekommen hast.

41. Die Höhle der Finsternis erkunden

Wenn du vom Marktplatz aus die Strasse Richtung Nordosten weiter gehst, triffst du auf Sir Markham, der gerade gegen mehrere Trolle kämpft. Er erzählt dir von seltsamen Geräuschen aus einer Höhle und bittet dich dem nachzugehen. Bevor du in die Höhle gehst, schau, dass du auch den **Quest 40** bekommen hast.

42. Töte den Vampir

In der Höhle siehst du einen Vampir, der den vermissten Jungen gefangen hält. Er braucht dringend dessen Blut. Er will den Jungen verschonen, wenn er jemand anders als Ersatz hat. Du musst dich opfern um den Jungen zu retten. Er saugt dich ziemlich stark aus. Du hast dann nur mehr 2 Gesundheitspunkte.

Tipp: Du solltest nach dem Script so schnell wie möglich die Taste für die Heiltränke drücken, denn in der Höhle flattern auch einige Fledermäuse herum, die dich gleich darauf angreifen. Auch wenn die Viecher relativ schwach sind, zwei Gesundheitspunkte schaffen sie schon.

Anschließend durchs Tor, den Sarg aufmachen und den Vampir endgültig erledigen. Das Ganze bringt +3 Ruf-Punkte.

Danach Truhe auf. Du kannst ziemlich gute Stiefel mit 1 bis 5 Bezauberungsstufen bekommen. Eventuell das Spiel vorher speichern und die Zeremonie wiederholen, weil bessere Stiefel wirst du kaum mehr bekommen.

Dann zurück zu Sir Markham, du bekommst einen Skill-Punkt in *Segnen*.

Wenn du zum Marktplatz zurück kommst, spricht dich Karolina wieder an und bedankt sich; du bekommst nichts.

43. Fehlende Lieferung

Der Händler Markus erzählt dir auf dem Marktplatz, dass seine letzte Lieferung ausständig ist. Er bittet dich nach dem Wagen Ausschau zu halten.

44. Radpanne

Du findest den Wagen ziemlich weit im Süden vom Marktplatz und auch südlich der Zwergensiedlung. Der Wagen mit Markus' Waren hat eine Radpanne. Luther, der Fahrer braucht ein neues Rad und bittet dich mit Markus deswegen zu reden.

45. Liefere ein neues Wagenrad

Markus bittet dich das Ersatzrad zum Wagen zu bringen. Nimm das Rad und kehr zum Wagen zurück.

46. Der brennende Wagen

Als du zum Wagen kommst, siehst du, dass der Wagen brennt. Der Fahrer und die Waren sind weg. Lass das Ersatzrad dort liegen, es ist ziemlich schwer. Berichte Markus.

47. Finde Hinweise über die verschwundenen Waren

Nachdem du Markus vom brennenden Wagen berichtet hast, möchte er, dass du etwas über den Verbleib der Waren herausfindest. Die Lösung dieses Quests liegt ziemlich weit östlich von der Stelle, wo der brennende Wagen liegt. Wenn du den brennenden Wagen findest, sagt dir dein Charakter, dass du nach Spuren suchen sollst. Die gibt es tatsächlich in Form kleiner Blutflecken, die dich in einem Bogen in den Wald führen. Irgendwo im Wald kannst du die Leichen der beiden Fahrer finden. In der Nähe dieser Stelle ist der Eingang zu einer Höhle. Nachdem du sie betreten hast, kommt ein Räuberpärchen (Garret und Melora) nach, das dich bemerkt und angreift. Nachdem sie erledigt sind, findest du einen Brief auf dem Tisch, der Aufschluss über den Raub bringt und den du Markus bringen solltest. Zieh den Brief in dein Inventar.

48. Tingalf

Markus spricht dich auf den dubiosen Händler Tingalf an. Rede mit Tingalf (Kauf ihm nichts ab, er ist sauteuer).

Anmerkung: Dieser Hinweis ist so gemeint, dass du erst mit Tingalf viel handeln müsstest, bis du bessere Preise bei ihm bekommst. Die Quests laufen aber darauf hinaus, dass Tingalf bald verhaftet wird und als Händler dann nicht mehr zur Verfügung steht, es lohnt sich also nicht, viel mit ihm zu handeln um bessere Preise zu bekommen.

49. Nahe gelegenes Lager

Tingalf erzählt dir, dass es in der Nähe ein Warenlager gäbe, aber dass es gefährlich sei seine Nase da rein zu stecken. Deutlicher kann ein Hinweis nicht sein. Du steckst natürlich deine Nase rein.

Das Lager ist im Kanalnetz von Flussheim. Der Einstieg erfolgt über den Gully in der Mitte des Marktplatzes, das Lager ist gleich rechts vom Einstieg.

50. Finde die Lieferanten von Tingalf

Sprich Leutnant Robin an. Er steht neben dem Geschäft von Kistandalius und sagt, dass die Behörden mehr über die Lieferanten wissen müssen um gegen Tingalf vorgehen zu können. Wenn du den Brief aus der Höhle mit gestohlenen Waren von Markus schon hast, ist dieser Quest schon erledigt.

51. Finde die Wahrheit über Tingalf heraus

Dieser Quest sollte normalerweise kommen, wenn du mit Trevor von der Händlergilde in Verdistis redest. Wenn du aber alle anderen Quests, die mit Tingalf zusammenhängen, bereits gelöst hast und das ist leicht möglich, kannst du diesen Quest nicht mehr lösen. Egal, was du Trevor berichtest, er bleibt in deinem Auftragsbuch stehen.

Trevor glaubt, dass Tingalf Waren unter dem Ladentisch und ohne Lizenz der Händlergilde verkauft. Er schickt dich nach Flussheim um dem nachzugehen.

Wenn du ihm später berichtest, musst du eine Belohnung verlangen und zwar Geld. Das ist das einzige, was der alte Geizhals versteht und du bekommst Punkte.

Anmerkung: Wenn du eine bestimmte Reihenfolge der Gespräche nicht einhältst, kann es passieren, dass Lt. Robin zwar so tut als würde er Tingalf verhaften, Tingalf bleibt aber weiterhin an seinem Ort stehen. Du bekommst trotzdem alle Erfahrungspunkte und hast einen Händler mehr zur Auswahl.

52. Nach Flussheim

Aus dem Brief, den du bei den Räufern in der Höhle (**Quest 48**) gefunden hast, geht hervor, dass die Waren nach Flussheim geliefert werden, aber natürlich nicht zu Markus.

53. Das Schwarzmarkt-Warenlager

Nachdem du Pedro und seine Gesellen im Kanalnetz von Flussheim erledigt hast, findest du bei Pedro einen Brief, den du mitnimmst. Informiere Leutnant Robin und Markus. Bei Markus bekommst du einen Skill-Punkt in *Identifizieren*.

Tipp: Bei Pedro findest du ein Schwert, die Singende Klinge, mit sehr guten Eigenschaften (Bezauberungsstufe 1 bis 5). Eventuell das Spiel vor dem Einstieg ins Kanalnetz speichern und den Kampf wiederholen.

Anmerkung: Wenn du im Kanalnetz auf Pedro stößt, du mit ihm aber nicht reden und kämpfen kannst, dann fehlt dir noch der passende Quest. Die Tingalf-Quests sollten in einer bestimmten Reihenfolge ablaufen.

54. Hauptmann Mitox finden

Du redest mit General Alix in der Kaserne. Nachdem die Frage des Begleitschutzes für die Heiler von Aleroth geklärt ist (**Quest 9.1**), gibt dir General Alix den Auftrag Hauptmann Mitox eine Nachricht zu überbringen. Das Quartier von Mitox ist in einem zerstörten Dorf, südwestlich der Kaserne. Auf dem Weg dorthin kannst du Egon, einen der Dorfbewohner treffen, der dir von einem geheimen Eingang zu einem Bergwerksstollen erzählt. Der Eingang liegt in seinem zerstörten Haus, der Stollen führt ins Orklager (wird beim Gespräch auf deiner Karte als 'Minenschacht zum Orklager' eingezeichnet).

55. Den Versorgungsstützpunkt vernichten

Hauptmann Mitox gibt dir den Auftrag den Versorgungsstützpunkt der Orks zu vernichten. Er gibt dir ein Fass Sprengpulver mit. Das Orklager liegt im Westen. Du erreichst es über die Strasse oder durch den Bergwerksstollen, dessen Eingang in einem der zerstörten Häuser liegt (siehe **Quest 54**). Es gibt im Stollen zwei Aufgänge, die jeweils zu einem Ork-Lager führen. Das südlichere Lager ist das richtige für diesen Auftrag, aber du solltest natürlich beide heimsuchen. Stell das Fass in jenen Teil des Lagers, in dem Fässer und Kisten herum stehen (Mitox hat die Stelle auf deiner Karte eingezeichnet). Es explodiert sobald du es abgestellt hast, ein Script läuft ab, es passiert dir nichts. Im Zelt des Ork-Anführers kannst du die Teleport-Schiftrolle der Orks finden (**Quest 10**). Berichte Hauptmann Mitox, dann bekommst du +3 Rufpunkte.

56. Den Brunnen im Orklager vergiften

Mitox gibt dir eine Gifflasche mit. Der Brunnen liegt nördlich des Ork-Lagers, im Wald. Mitox markiert die Stelle auf deiner Karte. Zieh die Gifflasche mit der Maus über den Brunnen und lass los. Die Flasche explodiert. Du bekommst +5 Ruf-Punkte. Berichte Hauptmann Mitox.

57. General Alix in der Kaserne treffen

Mitox will, dass du General Alix berichtest. Für die erfolgreiche Erledigung der Aufträge erhältst du von ihr eine Einladung in die Burg Eisenfaust.

58. Wunschbrunnen

Nördlich vom Orklager und östlich vom Teleporter Zwergenwald steht im Wald der Brunnen Darsk Ceulg, der dich anspricht. Du hast einen Wunsch frei.

Wenn du ihm schwarze Magie vorhältst, kannst du später noch einmal kommen.

Es gibt Wünsche zu verschiedenen Preisen, du musst sagen, wie viel du riskieren willst.

Wenn du kein Geld mithast, kannst du später noch einmal kommen.

wenn du 2 oder 10 Goldstücke riskierst

- nichts: der Brunnen ist beleidigt

wenn du 100 Goldstücke riskierst:

- Verbündeter: eine Riesenspinne, langsam und schwach
- magisches Schwert: nur ein Verweis auf ein Manuskript in der Abtei, mit dessen Hilfe du zu einem magischen Schwert kommen kannst. Diesen Quest bekommst du aber auf andere Art auch (**Quest 28, Die Heilige Waffe finden**).

wenn du 1000 Goldstücke riskierst:

- Heilung: 1x Superheilung
- Verbündeter: ein Skelettkrieger, langsam
- magisches Schwert: nur ein Verweis auf ein Manuskript in der Abtei, mit dessen Hilfe du zu einem magischen Schwert kommen kannst. Diesen Quest bekommst du aber auf andere Art auch (**Quest 28, Die Heilige Waffe finden**).
- Stärke/Intelligenz/Gewandtheit: +5 (aber nur in einer Eigenschaft)
- Erfahrung: zwischen 277.000 und 400.000 XP (das sind die von mir erreichten Werte)
- Gold: nichts
- zwei Wünsche: nichts

wenn du 10.000 Goldstücke riskierst:

- Verbündeter: ein Skorpion, schon etwas stärker und schneller, geht aber mit Skorpionfalle auch
- magisches Schwert: nur ein Verweis auf ein Manuskript in der Abtei, mit dessen Hilfe du zu einem magischen Schwert kommen kannst. Diesen Quest bekommst du aber auf andere Art auch (**Quest 28, Die Heilige Waffe finden**).
- Stärke/Intelligenz/Gewandtheit: +10 (aber nur in einer Eigenschaft)
- Erfahrung: zwischen 277.000 und 400.000 XP (das sind die von mir erreichten Werte)
- Gold: nichts
- zwei Wünsche: nichts

Am sinnvollsten scheinen die Erfahrungspunkte um nur 1000 Goldstücke. Du steigst dann sehr wahrscheinlich um einen Level auf und hast 5 Punkte zu vergeben und einen Skill-Punkt. Vielleicht willst du aber lieber +10 Stärkepunkte (oder Intelligenz oder Gewandtheit), die kosten dann 10.000, was immer noch günstig ist.

Bei den Erfahrungspunkte bin ich inzwischen sicher, dass es in jedem Spiel unterschiedlich viel sind, innerhalb eines Spiel aber sind es bei der 1.000er und der 10.000er Stufe gleich viel.

59. Den Mord am Herzog untersuchen

Hauptmann Ralf (in der Stadtwache süd-östlich der Burg Eisenfaust) glaubt nicht an einen natürlichen Tod des alten Herzogs. Er beauftragt dich die Sache zu verfolgen und rät dir mit der Gilde der Attentäter Kontakt aufzunehmen. Frage dazu Sir Dante in Verdistis.

Verdistis

Tipp: nördlich vom Stadteingang steht auf der Straße ein Mann (Marek), der dir bereitwillig Auskunft über Verdistis gibt und dir verschiedene Punkte auf deiner Karte einzeichnet.

59.1. Sir Patricks Urkunde stehlen

Sir Dante will, dass du die Adelsurkunde von Sir Patrick stiehlest, dann will er dir den Kontakt zu den Attentätern vermitteln. Um in den Teil des Hauses von Sir Patrick zu gelangen, wo die Urkunde liegt, musst du den Teleporter im Garten von Sir Patrick benutzen. Der Teleporter ist ziemlich versteckt im westlichen Teil des Gartens, nahe am Zaun.

Tipp: du kannst später den Teleporter kein zweites Mal benutzen. Um Sir Patrick vollständig auszurauben, solltest du genug Dietriche mithaben und *Schlösser öffnen* Level 5 beherrschen.

Tipp 2: Wenn Sir Dante fragt, von wem du über seine Verbindung zu den Attentätern weiß, antworte "Zandalor".

1. Versuch

Die Tür zum Raum mit der Urkunde ist versperrt, *Schlösser öffnen* funktioniert nicht. Du musst die Hebel in den Zimmern in die richtige Position bringen, damit du diese Tür öffnen kannst.

Probier ein bisschen und lies später weiter.

2. Versuch

Jeder Hebel öffnet oder versperrt eine Tür zu einem anderen Raum, in dem wieder ein Hebel ist. Die Position der Hebel um in die Schatzkammer zu gelangen (die Räume von oben betrachtet)

unten		oben
	unten	
oben		unten

Den Hebel im mittleren Raum musst du als letzten betätigen und die Tür zur Schatzkammer ist offen.

59.2. Die Gilde der Attentäter

Sir Dante nennt dir den Archivar Yarun von der Händlergilde als Kontaktmann zu den Attentätern. Du triffst ihn im Haus der Händlergilde. Egal wie du das Gespräch mit Yarun führst, er wird die Nerven verlieren. Er ruft einige Attentäter und verschwindet durch den Kasten. Folge ihm auf diesem Weg in den Keller. Räum den Keller aus, bis du Yarun findest.

Yarun ist in einer der nördlichen Zellen. Sobald du ihn gestellt hast, gibt er zu, das Cybu, ein Mitglied der Attentäter-Gilde, den Herzog ermordet hat. Wenn du ihn, Yarun, verschonst, will er ein Treffen mit Cybu arrangieren. Du verlierst 2 Ruf-Punkte.

Tipp: Im Nord-Osten des Kellers kannst du in den versperrten Räumen zwei sehr gute Gegenstände (Stiefel, Handschuhe) finden.

59.3. Cybu, den Mörder des Herzogs treffen

Yarun hat das Treffen mit Cybu arrangiert. Du triffst Cybu in einem abgebrannten Haus im Norden von Verdistis. Du kannst entscheiden, ob du allein hin gehst oder Hauptmann Ralf verständigst. Wenn du Ralf verständigst, weiter bei **Quest 59.5**.

Du kannst auch allein hingehen, Cybu gibt den Mord zu und es kommt zum Kampf. Er kämpft nicht allein, aber es ist zu schaffen. Nimm den Brief, den du bei Cybu findest und geh damit zu Hauptmann Ralf.

59.4. Bei Hauptmann Ralf melden

Geh mit dem Brief von Cybu zu Ralf und berichte ihm (Ruf +5).

Wenn du vom Geist des ermordeten Herzogs auch schon einen Auftrag erhalten hast (siehe **Quest 24**), geh auch zu ihm.

59.5. Ralf in Verdistis treffen

Du verständigst Hauptmann Ralf, bevor du dich mit Cybu triffst. Ralf vereinbart mit dir, dass ihr euch in Verdistis trefft.

Kurz vor dem verbrannten Haus im Norden von Verdistis, triffst du Ralf wieder. Du redest im Haus mit Cybu und Ralf hört draußen mit. Dann schreitet er ein, will Cybu verhaften, aber der wehrt sich. Die Soldaten Ralfs erledigen den Rest. Du bekommst aber Punkte.

Ich glaube du bekommst mehr Erfahrungspunkte, wenn du allein auf Cybu triffst, aber es besteht ein Risiko, weil du dann selbst gegen mehrere kämpfen musst.

60. Graham rächen

Im Gasthaus 'Zum Edelmann' erzählt dir Graham von seiner Auseinandersetzung mit Cirgon und will, dass du ihn rächst. Er markiert Cirgons Haus auf deiner Karte. Rede mit Cirgon und hör dir seine Variante der Geschichte an. Entscheide dann, was du machst.

61. Feuerwerk

Ein Quest mit verschiedenen Handlungsmöglichkeiten, die aber alle irgendwie weiter führen.

In einem Zimmer im GH 'Zum Edelmann' triffst du auf Anthrabert, der dir den Auftrag erteilen will, den Wagen des Händlers Mpenzak (ist auf deiner Karte eingezeichnet) in Brand zu stecken. Du kannst ablehnen und Anthrabert bei der Stadtwache verpetzen. Selbst wenn du den Auftrag annimmst, musst du es deswegen nicht tun.

Wenn du zu diesem Zeitpunkt den **Quest 66**, (**Will ich einen Dämon heraufbeschwören**) schon erhalten hast, verspricht dir Anthrabert eine Flasche exquisiten Weines für das Beschwörungsritual bei Corinna.

Wenn du den Auftrag angenommen hast, den Wagen aber nicht anzündest, macht es Anthrabert später selbst, in deinem Auftragsbuch steht dann, dass du die Aufgabe nicht erfüllt hast. Ich bin nicht sicher, wann das genau passiert. Möglicherweise musst du zu diesem Zweck auch Verdistis kurz verlassen, damit Anthrabert die Geduld verliert. Der verbrannte Wagen Mpenzaks steht weiter im Norden nahe der Stadtmauer und Mpenzak ist auch dort. Später hält er sich immer im oder vor dem Gasthaus 'Zum Edelmann' auf.

Du hast dann zwei Möglichkeiten.

a) Berichte Hauptmann Perrewis (steht neben Mpenzaks verbranntem Wagen) von deinem Verdacht gegen Anthrabert. Er wird ihn verhaften und der Wein bleibt in Anthraberts Zimmer stehen.

Wenn du diese Variante wählst, gibt es einen kleinen Bug im Quest. Ich hatte Anthrabert den Wein bereits gestohlen, nach der Verhaftung Anthraberts war er aus meinem Inventar wieder weg und stand in dessen Zimmer.

b) Wenn du Perrewis nichts sagst, zu Anthrabert gehst und ihn auf den Wagen ansprichst, greift er dich an. Wenn du ihn erledigt hast, schnappst du dir den Wein und kannst Perrewis immer noch berichten.

62. Die Huren finden

Codran, ein Gast im Gasthaus 'Zum Edelmann', fragt dich, ob es in der Stadt ein Bordell gibt, er verspricht dir eine Belohnung. Afrasam, der Wirt, sagt zu dir, es gäbe keines in Verdistis. Irgendwo in Norden von Verdistis (vor Corinnas Haus) belauscht du drei Frauen, die sich aber über ein derartiges Etablissement unterhalten. Frag wieder Afrasam. Er schickt dich zum Händler Leptin. Leptin zeigt dir den Abgang zu einem Keller, in dem das Bordell ist. Geh hinunter und tu dort, was du willst. Wenn du dich mit einer der Schönheiten in ein Zimmer verdrückst, gibt es Erfahrungspunkte (man lernt eben nie aus). Berichte dann Codran, er gibt dir die Belohnung.

63. Penumbra befreien

Nahe der Stelle, wo du die drei Frauen belauscht hast, liegt das Haus von Corinna. Wenn du eintrittst, wird sie gerade von einem Ungeheuer attackiert. Hilf ihr.

Wenn du Corinna fragst, ob du *Beschwörung* bei ihr lernen kannst, bekommst du **Quest 66**. Corinna bittet dich ihre Freundin Penumbra zu befreien. Penumbra wird in einer Zelle der Diebsgilde gefangen gehalten. Die Räume der Diebsgilde sind im Keller des Gasthauses 'Zum Edelmann'. Um in diesen Teil des Kellers zu kommen, musst du erst Mitglied der Diebsgilde werden (weiter bei **Quest 65**).

Um in den Raum zu kommen, wo Penumbra eingesperrt ist, musst du zunächst mit dem Wachposten davor reden. Er lässt sich aber nicht weg locken. Du kannst ihn angreifen und umbringen, die anderen Diebe greifen nicht ein.

Alternativ kannst du das Gespräch beenden und in den rechten Nebenraum gehen. Der Wachposten nützt das aus um "auszutreten". Nun kannst du in den Gefängnisraum zu Penumbra. Du hast keine Eile, der Wachposten fällt offenbar in die Klomuschel und kommt nicht mehr zurück.

Nach der Befreiung triffst du Penumbra bei Corinna wieder.

Anmerkung: Penumbra bezeichnet sich selbst als Attentäterin. Die klassische Anschleich- und Hinterrücks-Mörderin ist sie aber wohl nicht. Anhand ihres Aussehens kann man sich gut vorstellen, dass bei ihren Attentaten die männlichen Opfer eher mit einem Herzinfarkt auf der Strecke bleiben.

64. Penumbras Dolch wieder beschaffen

Wenn du Penumbra bei Corinna wieder triffst, bittet sie dich ihren Dolch wieder zu beschaffen. Der Dolch liegt in einer Truhe in der Waffenkammer der Stadtwache von Verdistic. Als Gegenleistung bekommst du das *Buch der Beschwörung*, das du für **Quest 66** brauchst.

Tipp: Kratus ist sehr misstrauisch und folgt dir teilweise in die Räume, aus denen du etwas stehlen willst. Du musst schnell sein und eventuell mit den Teleortpyramiden arbeiten, damit du sofort drinnen bist, wenn Kratus die Stadtwache verlässt. Bei Kratus hilft auch der Kissen/Buch-Trick nicht. Sobald er dich in einem anderen Raum als dem Büro erwischt, sperrt er dich ein, egal, ob du was stiehst oder nicht. Speichere dein Spiel, bevor du in der Stadtwache was machst.

65. Die Aufnahmeprüfung für die Diebsgilde

Du triffst Rob, den Gildenmeister der Diebsgilde im Gasthaus 'Zum Edelmann'. Eventuell hat Lain, im Farmland dir über ihn schon erzählt. Wenn du ihn fragst, ob du Mitglied der Diebsgilde werden kannst, gibt er dir zwei Aufgaben.

65.1. Erste Prüfung der Diebsgilde

Du sollst Svenjo, einem Gast im Gasthaus, eine Halskette aus der Tasche stehlen. Du solltest bereits einige Level in *Taschendiebstahl* haben. Geh anschließend damit zu Rob.

65.2. Zweite Prüfung der Diebsgilde

Du sollst eine versperrte Tür im Keller knacken und Rob aus dem Raum dahinter ein Bier bringen. Du solltest einige Level in *Schlösser öffnen* haben. Der Raum ist im Norden der Kellerbar. Das Bier steht vor den Fässern auf dem Boden. Nimm es und geh gleich zu Rob, bevor du es irrtümlich verkaufst. Du wirst nun Mitglied der Diebsgilde (Ruf -2) und du kannst auswählen, welchen Skill du von Rob erlernen willst: *Taschendiebstahl*, *Schlösser öffnen* oder *Fallen umgehen*.

Außerdem kannst du nun im Keller die Räumlichkeiten der Diebsgilde betreten (siehe **Quest 63, Penumbra befreien**).

66. Will ich einen Dämon heraufbeschwören?

Corinna will dir beibringen einen Dämon zu beschwören, benötigt dafür aber drei Zutaten:

- einen Zweig vom sprechenden Baum im Dunkelwald
- ein Buch, das derzeit im Besitz von Penumbra ist
- eine Flasche besonderen Weins vom Händler Pergor

Der Zweig: Corinna empfiehlt dir es bei den Händlern zu versuchen. Der Händler Mpenzak verkauft dir zwar einen Zweig vom sprechenden Baum, mit dem funktioniert das Ritual aber nicht, Corinna wird dabei getötet. Du musst also selbst in den Dunkelwald. Der Straße entlang ziemlich weit im Süden steht der Baum. Sobald du dich näherst, beginnt es zu schneien. Das Gespräch mit dem neurotischen Baum ist etwas schwierig, aber der Zweig liegt daneben, nimm ihn einfach.

Tipp: Normalerweise brauchst du dem Baum nur Angst einjagen und ihm etwas von Holzfällern erzählen, dann gibt er dir, was du willst. Im anderen Fall hetzt er dir diverse Mumien auf den Hals, die du aber schaffen solltest und dir zusätzliche XP bringen. Den Feuerbällen, die der Baum verschickt, solltest du aber besser ausweichen.

Buch: siehe dazu **Quest 64** und **Quest 65**

66.1. Eine Pflanze für das Ritual

Corinna trinkt den Wein selbst anstatt ihn irgendwelchen Dämonen zu opfern (irgendwie eine sehr sympathische Frau) und will, dass du noch eine bestimmte Pflanze (*Nachtblume*) aus ihrem Garten holst. Hol sie und folge ihr dann in den Keller. Beim Ritual lernst du *Bannen*.

Tipp 1: Danach ist Corinna eine der besten Händlerinnen für dich, sie zahlt dir die höchsten Preise für deine Sachen, sofern sie genug Geld hat. Sie hat immer wieder Runen, Tränke und Zauberbücher. Wenn sie nicht genug Geld hat, benutze ihren Kasten um Sachen zwischenzulagern.

Tipp 2: Vergiss nicht, den ersten Raum des Kellers noch vor dem Ritual auszuräumen.

67. Flasche Wein

Pergor sagt, dass er die letzte Flasche an Anthrabert verkauft hat: Geh also ins GH "Zum Edelmann" und frag Anthrabert. Er wird ihn dir versprechen, wenn du für ihn einen Auftrag erledigst (siehe dazu **Quest 61, Feuerwerk**).

Tipps zum Wein:

1. brauchst du nicht unbedingt diesen Wein, ein anderer tut's auch. In Wahrheit will ihn Corinna einfach trinken. Kauf oder stiehl irgendwo eine Flasche Wein, wenn du schnell eine brauchst. Was die tatsächliche dritte Zutat für das Ritual ist, sagt sie dir erst später, wenn du ihr die drei Sachen übergeben hast.
2. kannst du Anthrabert mittels Taschendiebstahl um den Wein erleichtern oder ihn von ihm abkaufen
3. Wenn du den Wagen Mpenzaks nicht anzündest (**Quest 61**), macht es Anthrabert nach einiger Zeit selbst. Nun kannst du Anthrabert darauf anreden und es kommt zum Kampf. Wenn du ihn besiegst, erbst du den Wein. Alternativ kannst du Leutnant Perrewis einen Tipp geben; er wird Anthrabert verhaften und der Wein bleibt im Zimmer Anthraberts abholbereit stehen.
4. Es gibt irgendwo offenbar eine zweite Flasche des erlesenen Weines. Irgendwann hatte ich nämlich zwei davon im Inventar. Wo sie her war, weiß ich nicht, ich klaue immer wahllos alles, was herumliegt.

Wenn du alle drei Zutaten hast, geh zu Corinna.

68. Finnigan seine magischen Dietriche bringen

Im Keller des Gasthauses 'Zum Edelmann' triffst du Garf. Er bittet dich, ihm seine magischen Dietriche zu bringen, die bei Hauptmann Kratus in der Stadtwache liegen.

Anmerkung: Im Spiel heißt er Garf, im Auftragsbuch steht Finnigan.

Die Dietriche sind in der Schublade des Schreibtisches von Kratus. Pass aber auf, dass er zu dieser Zeit vor dem Haus steht. Er ist zwar betrunken, aber misstrauisch. Das gilt auch für die anderen Räume, wenn du sie plünderst. Du musst schnell sein und dich eventuell rausteportieren, wenn Kratus auftaucht. Er lässt dich einsperren, wenn er dich in einem Nebenraum erwischt

Tipp 1: Wenn du die Dietriche Garf gebracht hast, kannst du sie ihm wieder abkaufen; sie halten mehrere Einbruchsversuche aus, ich nehme an unendlich viele.

Tipp 2: Wenn du danach wieder irgendwann die Stadtwache betrittst, werden die Dietriche aus deinem Inventar verschwunden sein. Schau wieder im Schreibtisch von Kratus nach oder lass sie überhaupt draußen, wenn du in die Stadtwache gehst.

69. Ein Mörder in Verdistis

In Verdistis wurden mehrere Frauen umgebracht. Hauptmann Kratus bittet dich, die Sache zu untersuchen und verdächtigt den Weinhändler Pergor. Sprich mit Pergor und frag, ob du sein Haus untersuchen kannst.

69.1. Pergors Haus

Pergor beteuert sein Unschuld und lässt dich sein Haus untersuchen. Geh in den Keller. Mehrere Pakete verstellen eine zugemauerte Tür. Du kannst sie nicht öffnen, aber durch einfach gehen.

69.2. Vampir

Hinter der Tür triffst du auf Tutamun, einen Vampir. Er gesteht auch Georg in Aleroth umgebracht zu haben (siehe **Quest 8**). Nachdem du den Vampir getötet hast, verständige Kratus (es gibt Ruf +5) und dann Mardaneus in Aleroth.

70. Die Brosche

Im Vorzimmer von Sir Dante triffst du Randell. Er bittet dich eine Brosche für Sir Dantes Frau zu holen. Du bekommst die Brosche in den Hallen der Zwerge beim Juwelier Elmer Vignus.

Wenn du später dem Juwelier berichtest, dass du die Brosche überbracht hast, bekommst du 500 Goldstücke

71. Ein Freund in der Falle

Diana, ein Mädchen vor dem Haus der Händlergilde, sucht Cosmo, ihre Katze. Cosmo ist im Keller der Händlergilde eingesperrt, Diana darf dort aber nicht hinein. Werde Mitglied der Händlergilde.

Nachdem du Mitglied der Händlergilde geworden bist (entweder du zahlst oder du erledigst **Quest 32, Marjas Ehre wieder herstellen**), darfst du in den Keller der Gilde. In der Bibliothek (Eingangshalle rechts) liegen vier Schlüssel auf dem Tisch, die du brauchst um die Türen unten im Keller zu öffnen. Durch eine Falltür geht es hinunter. In einem der Räume ist Cosmo. Siehe bei dieser Gelegenheit auch **Quest 122, Geschäfte machen**.

Als Dank verrät dir Diana, was sie beobachtet hat. Der Hühnerstall, von dem sie dir erzählt, liegt an der westlichen Stadtmauer (wird auf der Karte eingezeichnet).

72. Geld von Sir Patrick borgen

Sir Patrick bietet dir drei Kreditvarianten an. Wenn du dir von Sir Patrick Geld ausborgst hast, musst die 1000 Goldstücke plus 150 als Zinsen innerhalb von 10 Tagen zurückzahlen..

73. Viel Geld von Sir Patrick borgen

Wenn du dir von Sir Patrick viel Geld ausborgst hast, musst die 3000 Goldstücke plus 750 als Zinsen innerhalb von 15 Tagen zurückzahlen.

74. Geld von Sir Patrick borgen

Wenn du dir von Sir Patrick sehr viel Geld ausborgst hast, musst die 10000 Goldstücke plus 3000 als Zinsen innerhalb von 20 Tagen zurückzahlen.

75. Die Schulden an Sir Patrick zurückzahlen

Wenn du die Frist zur Begleichung deiner Schulden bei Sir Patrick versäumt hast, erscheint dieser Quest und Sir Patrick schickt dir jemand, der anscheinend nicht das Geld eintreiben, sondern dich umbringen will. Die Typen sind nicht besonders gefährlich, aber lästig, weil sie immer wieder kommen. Bring die Kerle um und zahl deine Schulden.

Die Typen tauchen ganz unregelmäßig, selbst in der magischen Welt, auf und ich hatte den Eindruck, dass sie nach meinem ersten Besuch beim Rat der Sieben gar nicht mehr kamen.

76. Die Wette

Im Keller der Diebsgilde bietet dir Rodgar eine Wette an. Er zahlt dir 5000 Goldstücke, wenn du fünf bestimmte Türen aufbringst. Mit Level 5 in *Schlösser öffnen* ist das kein Problem und in einem der Räume findest du sehr wertvolle Dinge u. a. den *Entersäbel von Totu Chabahl*.

77. Farmer Hugor die Getreidebestellung bringen

Leptin, der Händler bittet dich eine Getreidebestellung an Hugor (im Farmland) zu bringen. Hoffentlich hast du eingezeichnet in welchem Haus Hugor wohnt, sonst irrst du wahrscheinlich herum.

Anmerkung: Leptin spricht von einem "Wechsel", den du Hugor bringen sollst, Im Inventar wird der Wisch aber als "Getreide-Rechnung" bezeichnet. Wenn du ihn liest, erkennst du, dass es eine "Getreide-Bestellung" ist. Lass dich nicht verwirren.

77.1. Hugor verweigert die Lieferung an Leptin

Hugor verweigert die Lieferung, weil Leptin seine Schulden nicht bezahlt hat. Berichte Leptin oder begleiche die Schulden (dann weiter bei **Quest 77.3**). Berichte Leptin, dass er nichts bekommt.

77.2. Hugor überreden, das Getreide doch zu liefern

Du berichtest Leptin, dass Hugor sich weigert das Getreide zu liefern. Leptin will sich was überlegen. Vielleicht kannst du Hugor überreden.

77.3. Leptin berichten, das Getreide ist unterwegs

Hugor hat sich geweigert das Getreide zu liefern, weil Leptin seine Schulden nicht bezahlt hat. Dieser Quest kommt, wenn du dich entschlossen hast die Schulden für Leptin zu begleichen. Informiere Leptin, dass das Getreide unterwegs ist. (Ruf +1).

Dunkelwald

78. Finde ein Sammlerstück

Gleich neben der Straße wartet der Händler Raymond vergeblich auf Leute, die ihm eine besondere Vase besorgen sollten. Er verspricht dir eine Belohnung, wenn du ihm die Vase bringst. Die Vase ist in einer unterirdischen Gruft auf der anderen Seite der Straße, wo Raymond lagert. Es gibt zwei Eingänge, eine Höhle im Norden, ein Brunnen (oder so ähnlich) im Süd-Osten. Die Vase 'Antike Begräbnisurne' steht irgendwo in der Mitte der Gruft. Die herumliegenden Leichen sind wahrscheinlich die Leute Raymonds.

Gleich am südlichen Eingang liegt in der Ecke ein Amulett, das du für einen anderen Quest brauchst (**Quest 28, Die heilige Waffe finden**).

Tipp: Hinter Gittern liegen neben den Särgen mehrere Edelsteine und Gegenstände. Du erreichst sie mit *Telekinese* (mind. Level 3, für manche Gegenstände Level 5).

79. Das Schwert im Stein

Im Nordosten des Dunkelwaldes triffst du auf ein sprechendes Schwert, das in einem Stein steckt und du heraus ziehen kannst. Wenn ja, bekommst du Erfahrungspunkte, weiter bei **Quest 79.1**

79.1. Kreatur des Schwerts im Stein

Du hast das Schwert aus dem Stein herausgezogen. Das Schwert wäre ganz gut und du kannst damit auch gleich kämpfen, denn du hast damit gleichzeitig einen unangenehmen Geist befreit, der dich angreift. Du kannst ihn zwar besiegen, aber nicht auf Dauer. Nach einigen Sekunden ist er wieder da. Beende den Spuk, indem du das Schwert wieder in den Stein steckst.

Es hilft übrigens nicht davonzulaufen. Der Geist bringt nach und nach alle Leute im Dunkelwald um und alle Quests, die mit ihnen zusammenhängen gehen verloren. Probier's also einmal aus und steck das Schwert möglichst bald wieder rein. Es hilft nichts ein anderes Schwert hinein stecken zu wollen, es muss genau dieses sein.

Mach diesen Quest zur Sicherheit erst, wenn du **Quest 78** schon erledigt hast, Raymond ist der Erste, den der Geist umbringt. Wenn du dann zu Raymonds Lager kommst, triffst du auf den Elfen Talarin, der dich auffordert das Schwert zurück in den Stein zu geben, damit das Unheil vom Dunkelwald abgehalten wird. Eventuell kommt es zum Kampf, weil du nicht willst. Aber es ist

ohnehin sinnvoller das Schwert gleich nach dem ersten Kampf mit dem Geist zurück zu geben, du bekommst Ruf +2, Erfahrungspunkte und alle deine Quests werden bewahrt.

80. Die Bergtrolle bekämpfen

In der Nähe eines verlassenen Hauses triffst du Saphiro, der dir von einem Überfall der Bergtrolle auf seine Familie erzählt. Er zeichnet die Stelle auf deiner Karte ein, irgendwo im Westen in einer Schlucht. Du versprichst ihm zu helfen. Du kannst diesen Quest nicht lösen.

81. Verrat

An der Stelle, wo die Bergtrolle sein sollten, wartet Saphiro mit seinen Kumpanen. Er wollte dich in eine Falle locken.

82. Der Gilde der Krieger beitreten

Die Festung der Kriegergilde steht auf einem Felsen mitten im Dunkelwald.

Tipp: Rede den Schwertmeister im Burghof an und kämpfe gegen ihn. Wenn du gewinnst bekommst du einen Skill-Punkt in *Schaden erhöhen*.

Alrik, der Gildenmeister stellt dir zwei Aufgaben als Aufnahmeprüfung.

82.1. Die erste Prüfung

Du sollst Alrik das Auge des Zyklopen (nicht in Anführungszeichen, es ist ein echtes Auge) bringen. Im Raum, wo Alrik steht, führt eine Stiege nach unten. Im zweiten Untergeschoss musst du dich auf die Suche nach Hebeln begeben. Jeder Hebel, den du betätigst, öffnet eine Tür zu einem Raum mit einem weiteren Hebel. Im letzten Raum liegt das Auge des Zyklopen. (natürlich will irgendwer es nicht hergeben).

82.2. Die zweite Prüfung

Du musst das 'Drachenherz' finden. Es ist in der Imp-Festung (auf der Karte steht: *alte Burg, (Drachenfanatiker)*) im Süd-Westen des Dunkelwaldes. Sobald du in der Festung bist, geht es in den Keller.

Wenn du das erste Mal auf den Drachenreiter Rak'Sheen triffst, zieht er sich zurück und lässt andere kämpfen (Achtung auf Ssaragab). Du triffst Rak'Sheen ganz am Ende des Kellers in der Schatzkammer wieder und bekommst das Drachenherz, wenn du ihn besiegt hast.

Bring es Alrik, er schenkt es dir (du brauchst es beim **Quest 115, Drachenpanzer**) und du bekommst auch noch einen Skill-Punkt für *Bumerang*.

Tipp: Kauf Alrik das Auge des Zyklopen ab und leg es in deinem Haus in Verdistis als Behübschung auf dein Bett oder den Esstisch.

83. Den Pirscher töten

Vor einem Haus, süd-westlich der Kriegerfestung, triffst du auf den Eremiten Quentus Noramond, der dir vom Pirscher erzählt, welcher einsame Wanderer im Wald überfallen soll. Er zeichnet die Höhle des Pirschers auf deiner Karte ein.

Der Herr Pirscher ist zwar zu Hause, aber anscheinend übel gelaunt und hetzt dir sein Gesinde auf den Hals. Aber dann triffst du ihn doch noch, .. Ja, wen eigentlich?

Am Ende gibt's Ruf +2 und in der Truhe neben dem Pirscher findest du eine Rüstung mit einer seltsamen Beschreibung. Die Lösung dieses Rätsels erfolgt in **Quest 128, Der Osterei-Quest**.

84. Böse Verwandlung

Auf der Straße südlich der Kriegerfestung triffst du auf einen Eber, der dir erzählt, er sei gar kein Eber, sondern von Boratus, dem Zauberer dazu verwandelt worden. Das Haus von Boratus liegt etwas weiter im Süden. Boratus ist nicht zu Hause. Der Eber hat gesagt, dass du das Bild an der Wand bewegen musst um Zugang zum Keller zu erhalten. Später, wenn du ein Mittel zur

Rückverwandlung der Tiere gefunden hast, kehre an diese Stelle (südlich des Teleporters der Kriegergilde) zurück um den Eber zu heilen.

85. Boratus töten und seine Tiere heilen

Während du die Zellentüren öffnest um die Tiere zu befreien, erscheint Boratus. Du findest bei ihm einen Schlüssel, mit dem du eine Truhe im Nebenraum öffnen kannst. Dort liegt ein Manuskript, das beschreibt wie du die Tiere rückverwandeln kannst. Rede im Keller mit der Kuh Antea.

85.1. Den Zwergenpriester finden.

Um die verwandelten Tiere zu heilen, brauchst du das Heilige Wasser, das du bei einem Zwergenpriester in den Zwergenhallen bekommst. Der Eingang zu den Zwergenhallen ist ziemlich versteckt in einer Schlucht im Westen des Dunkelwaldes.

85.2. Den Gral finden

Der Zwergenpriester will dir das Heilige Wasser geben, aber du brauchst zuvor den Heiligen Gral, damit das Wasser nicht verunreinigt wird.

Der Gral liegt in einer Gruft, der Eingang dazu führt über eine Höhle in einer Schlucht südlich vom Eingang zu den Zwergenhallen, nord-westlich der Alten Burg (Drachenfanatiker).

Geh nur hinein, wenn du viele Heil- und Manatränke hast.

In der Höhle liegen viele Goldstücke um ein Portal herum und es erscheint ein Höllenwächter der dich zunächst warnt und dann angreift. Achtung, wenn du die Goldstücke aufhebst. Es sind Fallen gelegt.

In der Gruft selbst ist zunächst alles ruhig. Erst wenn du den Gral vom Tisch nimmst, erscheint der Gralswächter Greyface und ruft seine Mumienkämpfer herbei. Pass auf, es sind ziemlich viele. Du kannst probieren schnell den Ausgang zu erreichen. Wenn es zum Kampf kommt, wirst du fast zwangsläufig eingekreist, weil in der Gruft zu wenig Platz zum Davonlaufen ist. Hoffentlich hast du genug Tränke, es geht ums Durchhalten. Der Meteorschlag wirkt ganz gut gegen die Mumien. Versuche Greyface zu eliminieren, damit der Mumiennachschub aufhört. Am Ende räumst du die Gruft aus (Bedenke: Wenn du es nicht machst, werden die Archäologen kommen und es tun).

Kehre mit dem Gral zum Zwergenpriester zurück, er macht Hokuspokus und gibt dir das Heilige Wasser. Fürs Zuschauen gibt es Erfahrungspunkte.

Mit den gefüllten Gral gehst du wieder ins Haus von Boratus und gibst ihn der Kuh (Falls es nicht schon passiert ist: die Wölfe hauen ab, wenn du die Tür öffnest, die Schlange greift dich an und du musst sie töten).

Die Kuh wird zur Elfin Anthea und du bekommst Ruf +2. Geh zu ihrem Vater Gavanariel (dem Bogenhändler in Fiu Nimble), er gibt dir zum Dank den *Bogen des Hilfin*.

Nun fehlt noch der Eber. Du triffst ihn an der gleichen Stelle wie das erste Mal und er wird dir etwas erzählen Erst dann ist auch der **Quest 84** gelöst.

86. Rimmer in Glenborus finden

In einem der südlichen Häuser in den Zwergenhallen triffst du Strobur, der dir von seinem Bruder Rimmer in Glenborus erzählt. Richte Rimmer die Grüße aus (er ist der Bierbrauer in der Zwergensiedlung). Du bekommst Punkte und 5 Flaschen Ale, die du beim **Quest 127** brauchen kannst.

Anmerkung: Glenborus scheint auf deiner Karte nur als 'Zwergensiedlung' auf.

87. Den Konflikt zwischen Elfen und Zwergen lösen

Du bekommst den Quest, wenn du mit Elean (bzw. der Elfin Eleanessa) am Brunnen von Fiu Nimble sprichst. Du musst den Dialog etwas länger führen.

Du kannst den Quest erst viel später lösen (siehe die **Quests 110** und **114**). Du bekommst Ruf +2, wenn du anschließend mit Elean/Eleanessa redest.

88. Der Baum

In einem Haus im Süden des Dunkelwaldes lebt der Alchimist Medicus. Er verspricht dir dein Wissen über *Alchimie* zu verbessern, benötigt dafür aber Kräuter, die in der Nähe des sprechenden Baums wachsen; den kennst du wahrscheinlich schon (**Quest 66, Will ich einen Dämon heraufbeschwören?**).

Geh zum Baum. Je nachdem wie die erste Begegnung ausgegangen ist, musst du wieder mit dem Baum reden oder er beschießt dich sofort (ist aber nicht besonders gefährlich, gefährlicher sind die Wahnsinnigen Skelette und Skelettmeister in der Umgebung). Die Kräuter liegen neben dem Baum. Zurück damit zu Medicus, dein *Alchimie*-Skill steigt um einen Punkt.

89. Schatzkarten

Dieser Quest scheint in deinem Auftragsbuch auf, sobald du einen Teil gefunden hast. Es gibt vier Teile der Schatzkarte:

- in einer Höhle im südlichen Farmland, die von Spinnen bewohnt wird
- beim Händler Mpenzak in Verdistis (im oder vor dem Gasthaus 'Zum Edelmann')
- bei einer Leiche in der Kanalisation von Verdistis, ganz im Norden. Die Eingänge zur Kanalisation sind zwei Gullys im Norden von Verdistis (in der Nähe des Teleporters)
- im Gefängnis der Zwergenhallen. Es liegt im Westen der Hallen in einem versperrten Raum, gleich nebem Eingang zur Mine. Du brauchst entweder *Schlösser öffnen* oder du lässt dich einsperren (lass dich bei einem Diebstahl erwischen)

Wenn du alle vier Karten gefunden hast, bekommst du extra Erfahrungspunkte.

90. Wo ist der Schatz

Der Quest erscheint, sobald du alle vier Teile hast. Was können wir aus dem Studium der vier Karten lernen: Dass es kein Wunder ist, wenn der Schatz noch nicht gefunden wurde, alles sehr kryptisch.

1. Versuch

Karte 1: Du erkennst das Wappen. Es geht von der Festung der Krieger (Wunde im Körper aus Stein) auf der Straße nach Norden

Karte 2: Bei der Gruft (Gebeine der Welt) in der Nähe der Elfenruinen (Welt der Antike) abbiegen nach Westen

Karte 3. Ein Schnittpunkt am Rand des Gebirges nördlich der Zwergenhallen (kleine Menschen) und den hölzernen Zähnen: ein Wald, hohe Bäume, abgestorbene Bäume? Und was sprechen die?

Karte 4: Ein Pfeil zeigt zum Spinnennetz, darunter drei Kugel, die offenbar in eine Schale gehören oder fallen und was ist mit der Tür daneben.

Alles klar? Probier's aus und lies später weiter, wenn es nicht geklappt hat.

2. Versuch

Der Eingang zur Schatzhöhle liegt ziemlich weit im Nord-Westen des Dunkelwaldes, am Rand des Gebirges. Er ist versteckt zwischen Bäumen (sehr schlecht zu sehen, du musst ganz langsam mit der Maus drüber fahren), ein kahler Baum steht davor. Wenn du die drei Karten mit den Wegangaben richtig nebeneinander legst, siehst du ungefähr den Ort.

In der Höhle stehst du zunächst vor einem riesigen Spinnennetz, geh durch. Klappere die Höhle ab, nimm alle Schlüssel und alle undefinierbaren Kugeln mit und begib dich in den südlichen Teil der Höhle. Dort steht eine Schale, die deutlich anders aussieht, als die anderen in der Höhle. Gibt die drei Kugeln hinein. Links öffnet sich ein Portal.

Geh hinein und berühre den Schrein. Es erscheint Falrog. Besieg ihn und der Quest ist in deinem Auftragsbuch gelöst. Ja, und wenn du willst, kannst du jetzt noch ein Stück weiter gehen und den Schatz einstreifen.

Tipp: An der Stelle, wo die Schatztruhen stehen, kannst du durch die nördliche Wand gehen. Siehe dazu **Quest 128, Der Osterei-Quest**. Du kannst ihn sofort absolvieren, wenn du die dafür notwendigen Dinge beisammen hast.

3. Versuch

Lern was Gescheites und ergreif einen anständigen Beruf, aber werde bitte nicht Schatzsucher!

Burg Eisenfaust

Geh möglichst spät in die Burg Eisenfaust. Du verlierst nämlich sofort beim Betreten deine Teleportpyramiden und dadurch wird das Spiel ziemlich mühsam. Du kannst sie zwar wieder zurückbekommen, aber dafür musst du relativ stark sein (siehe **Quest 105, Den Sukkubus töten**). Du kannst fast alle Quests lösen bevor du in die Burg gehst. Erstens bist du dann stark genug für den Sukkubus und zweitens wird die Zeit ohne Teleportpyramiden sehr kurz sein. Wenn du es so machen willst, sollten nur mehr drei oder vier Quests in deinem Auftragsbuch stehen:

- Eine Audienz beim neuen Herrscher von Ferol
- Zandalor finden und
- Die Heilige Waffe finden
- eventuell: den Konflikt zwischen Elfen und Zwergen lösen

In der Burg funktionieren deine Zauber nicht (Schlösser öffnen, Telekinese). Siehe unter **Kapitel 8.1, Eine Karriere als Dieb**, wie du deinen Raubzug später nachholen kannst.

91. Eine Audienz beim neuen Herrscher von Ferol

Du darfst erst in die Burg, wenn du eine Einladung hast und die bekommst du, wenn du einen dieser Quests gelöst hast.

- Du hast die Aufgaben von Hauptmann Mitox erledigt
- Du hast den Mörder des Herzogs gefunden
- Du hast ein Mittel gegen die Seuche in Flussheim gefunden

Du findest dann in deinem Inventar eine Einladung (es gibt maximal zwei im Spiel). Du kannst der Einladung folgen, wann du willst, aber sie hat Folgen. Deine Teleportsteine werden gestohlen, deine Zauber funktionieren nicht, aber du bekommst Ruf +10 Punkte, wenn du mit Janus, dem neuen Herrscher gesprochen hast.

91.1. Janus in seinem Gemach aufsuchen

Nach dem Empfang im Thronsaal, fordert Janus dich auf in sein Gemach zu kommen. Es ist auf der rechten Seite der inneren Burg.

91.2. Den weißen Kater finden

Janus verlangt, dass du seinen weißen Kater findest und zu ihm bringst. Du triffst den Kater, wenn du den Gang entlang läufst. Er heißt Arhu und spricht mit dir. Er ist ein Gefährte Zandalors und gibt dir einen Tipp, wo du Zandalor finden könntest: im Keller der Burg. Geh zurück zu Janus.

91.3. Einen Liebesbrief an Lela überbringen

Janus trägt dir auf Lela einen Liebesbrief zu bringen. Ihr Zimmer liegt gleich neben dem von Janus. Geh anschließend wieder zu Janus.

91.4. Blumen für Lela

Du sollst Blumen für Lela besorgen und sie ihr bringen. Die Blumen stehen gleich neben dem Tor zur inneren Burg. Geh dann wieder zu Janus, er ist jetzt im Thronsaal.

91.5. Den Teddy suchen

Du wirst Zeuge einer Auseinandersetzung zwischen Bronthion, dem Elfen-Botschafter und Janus bzw. seiner Beraterin Elona. Janus will die Elfen nicht im Kampf gegen die Zwerge unterstützen.

Danach trägt Janus dir auf Lelas Teddy zu suchen und ihr zu bringen. Der Teddy liegt auf dem Gang zu Lelas Zimmer.

91.6. Das Treffen der Händler

Wenn du Lelas Zimmer verlässt, kommt Theus, ein Diener, zu dir und beordert dich zu einem Treffen zwischen Janus und den Händlern von Rivellon. Während des Treffens dringt eine Gruppe von Orks in die Burg ein und stürmt in den Thronsaal. Du und Janus strecken die Orks nieder. Elona beschuldigt dich, Janus nicht verteidigt zu haben. Du wirst unter Ehrverlust (Ruf -15) aus der Burg geworfen.

92. Ben Bier bringen

Ein Soldat in der Burg Eisenfaust bittet dich ihm eine Flasche Bier zu bringen. Ben steht auf der Burgmauer im Norden. Es ist so einfach wie es klingt. Wenn du allerdings so wie ich erst dann auf Ben triffst, nachdem du mit Hilfe der Teleportsteine zum zweiten Mal in die Burg gekommen bist, gilt der Quest sofort als nicht gelöst.

Tipp: Du kannst diesen Quest bekommen und lösen, bevor du in die Burg gehst. Du musst nur ganz nahe an die Burgmauer herangehen um mit Ben, der auf der Mauer Wache schiebt, reden zu können. In der Nähe dieser Stelle liegen meist auch einige Flaschen Bier herum. Auch die Bierübergabe funktioniert dort.

93. Meine Teleportsteine zurückholen

ZixZax, ein Imp und laut eigener Aussage Historiker, stiehlt dir gleich beim Eintritt in die Burg die Teleportsteine. Du kannst diesen Quest erst lösen, wenn du aus der Burg wieder draußen bist und von Zandalor zum Rat der Sieben teleportiert wurdest.

Nachdem du dort den Sukkubus getötet hast (**Quest 104**), triffst du im Raum links vom Gong ZixZax wieder. Er gibt dir die Steine sofort zurück.

Du kannst versuchen die Steine vor ZixZax zu verstecken, in dem du sie aus deinem Inventar nimmst, aber sobald du sie später wieder verwenden willst, egal wo du dich gerade aufhältst, taucht er auf und nimmt sie dir weg.

94. Von Burg Eisenfaust fliehen

Janus hat dich zu seiner Leibwache "befördert" und die Wachen angewiesen, dich nicht mehr aus der Burg zu lassen. Du kannst den Quest nicht wirklich lösen, aber er scheint nach deinem Rauswurf (siehe **Quest 91.6**) als gelöst auf.

95. Dem Koch helfen

Du musst dich gleich beim ersten Gespräch bereit erklären dem Koch zu helfen, sonst hast du keine Gelegenheit mehr dazu.

Wenn du dich bereit erklärst dem Koch zu helfen, musst du den Eimer mit Wasser in den Bottich schütten (drüber halten und schauen, wo kein rotes Kreuz ist), wenn er zu einem *leeren Eimer* wird, hat es geklappt. Dann das verschmutzte Geschirr (es sind mehrere Teile) rein geben. Wenn das verschmutzte Geschirr weg ist, stehen jetzt saubere Teller und Pfannen am Boden. Nimm sie in dein Inventar und geh zum Koch. Du erhältst eine Flasche mit einem 'merkwürdigen Gewürz'. Wenn du es trinkst, verlierst du laufend Mana. Ich glaube, die einzige Möglichkeit das zu beenden ist eine Runde zu schlafen.

Anmerkung: Nachdem es mir beim ersten Spiel nicht gelungen war den Koch zufrieden zu stellen, weil ich ihm den Bottich statt des Geschirrs geben wollte, war der Quest nach dem Rauswurf aus der Burg, doch gelöst und ich hatte auf wundersame Weise vom Koch eine Flasche mit einem 'merkwürdigen Gewürz' erhalten.

96. Flucht aus Ionas Höhle

Kannte ich zunächst nur aus anderen Quellen, stand irgendwann doch in meinem Auftragsbuch, ich wusste aber nicht genau warum. Deswegen hier ein **allgemeiner Tipp:** Ionas Höhle hat vier Ebenen. Du bist zu Beginn in der ersten, ganz im Osten. Der Ausgang ist im

Westen. Wenn du relativ spät in die Burg Eisenfaust gegangen bist, sollte es keine Schwierigkeit sein in allen Ebenen aufzuräumen. Da du zu diesem Zeitpunkt aber keine Teleportsteine hast, solltest du versuchen diese zuerst zurückzubekommen. Es ist sonst mühsam, wenn du viele Dinge erbeutest und du weite Strecken laufen musst um sie zu verkaufen. Du kannst später, wenn du die Teleportsteine wieder hast, jederzeit in Ionas Höhle wieder einsteigen. Sobald du den Ausgang gefunden hast, weißt du auch, wie man wieder reinkommt.

97. Meine Ausrüstung in Ionas Verlies finden.

Gleich nach deinem Rauswurf aus der Burg Eisenfaust, spricht dich Elona, die Beraterin von Janus an. Sie weiß, dass du eine Gezeichnete bist und teleportiert dich in ein Verlies in ihrer Höhle. Dort gibt sie ihre wahre Identität (Iona) und ihr wahres Aussehen zu erkennen.

Nachdem Iona weg ist, erscheint Arthu und öffnet die Tür zum Verlies. Sobald du von deinem Verlies die Treppen hinauf gegangen bist, ist Arthu wieder da und zeigt dir die Zelle, wo deine Sachen eingesperrt sind.

Du kannst dich dann entweder nach unten durchkämpfen und das Verlies säubern oder den Ausgang suchen und später wieder kommen (siehe Tipp **Quest 95**)

Du kommst auf dem Friedhof aus einem Grab heraus und triffst zuerst Arthu, dann Iona. Danach kannst du den Friedhof von Mumien säubern (siehe auch **Quest 23, Den Mörder des Herzogs finden**)

97.1. Den Schlüssel zu meiner Ausrüstung finden

Arthu zeigt dir, wo deine Ausrüstung liegt. Der Schlüssel zur Zelle mit deiner Ausrüstung liegt in einer der Nebenzellen.

98. Ionas Verlies

Im Osten des ersten Level der Höhle liegt auf einem Ständer ein Pergament. Lies es und beantworte die Frage mit ja. Es öffnet sich eine Treppe zum nächsten Level und dieser Quest steht in deinem Auftragsbuch. Kämpf dich durch bis ganz nach unten. Der vierte Level ist sehr klein. Hier haust Cyron. Egal, ob du ihn schön oder hässlich findest, wenn du dich nicht wehrst, bist du tot.

Nachdem du ihn erledigt hast, ist der Quest gelöst. Nimm den Totenkopf, der auf der Truhe liegt in dein Inventar auf. Er ist der "Schlüssel" zur Truhe. Jetzt kannst du die Truhe öffnen.

Neben der Treppe, über die du herunter gekommen bist, steht eine Leiter, die dich in den Bibliotheksraum im ersten Level führt. Dort gibt es auch eine Falltür zurück in den vierten Level. Du hast aber nichts übersehen, als du das erste Mal in der Bibliothek warst. Die Falltür ist erst später da.

Normalerweise sollte Ionas Verlies nun leer sein und du kannst Richtung Ausgang marschieren.

99. Dem Haus des Wahnsinns entfliehen

Im Süd-Osten der Höhle Ionas stößt du auf einen Raum mit vielen Fässern. Sie versperren ganz offensichtlich einen Durchgang. Stell die Fässer auf die Seite oder mach ein Fass auf und stell andere hinein. Auf der anderen Seite des Durchgangs siehst du viele Zauberbücher liegen. Wenn du durchgehst sind alle bis auf eines (*Fluch der Verwelsung*) weg.

Anmerkung: Alle Versuche mit Telekinese und Teleportpyramiden diese zu Erreichen sind leider gescheitert. Vielleicht hat jemand eine andere Lösung, vielleicht gibt es auch keine.

1. Versuch

Wenn du durch den Durchgang auf die Bücher zuläufst, wirst du in das Haus des Wahnsinns teleportiert, ein Haus, bei dem du durch jede Tür, durch die du gehst, wieder irgendwo im Haus landest. Das soll dich nicht davon abhalten, alles an dich zu raffen, was herum liegt.

Ein Skelett, auf das du eventuell triffst, stöhnt irgendwas von „schlafen“ und gibt dir damit einen vagen Hinweis. Probier herum bevor du weiter liest.

2. Versuch

Wohin du kommst, wenn du durch eine Tür gehst ist nicht zufallsgesteuert und du musst auch keine bestimmte Reihenfolge einhalten. Das Schema der Türen:

Du stehst zu Beginn im Vorraum bei der Eingangstür, durch sie kommst du ins Giftzimmer (Giffässer).

Giftzimmer, Küche und Schlafzimmer haben ebenfalls eine Tür nach draußen: Alle führen dich ins Vorzimmer

Tür Vorzimmer/Schlafzimmer bringt dich ins Giftzimmer

Tür Vorzimmer/Giftzimmer bringt dich in die Küche

Tür Vorzimmer/Küche bringt dich ins Schlafzimmer. Diese Tür ist aber zunächst versperrt, der Schlüssel liegt irgendwo in der Küche.

Im Schlafzimmer liegen zwei Frauenleichen auf den Betten. Ein drittes Bett ist noch frei. Wie gemütlich, das solltest du ausnutzen. Leg dich rein und schlaf gut.

100. Wo steckt Zandalor

Arthu hat dir erzählt, dass Zandalor in die Krypten der Burg gegangen ist. Du willst ihn suchen, musst aber einen Zugang zum Keller der Burg finden, auf normalem Weg (durchs Tor) darfst du nicht mehr in die Burg zurück.

100.1 Herausfinden, was mit Zandalor geschehen ist

Auf dem Friedhof hat dir Arthu geraten, mit der Diebsgilde in Verdistis Kontakt aufzunehmen, weil die überall hinkommen, wo sie wollen. Geh zu Rob nach Verdistis (Gasthaus 'Zum Edelmann').

100.2 Der Eingang zu den Kellern der Burg Eisenfaust

Rob zeichnet dir einige Punkte in der Kanalisation von Flussheim ein. Du sollst im Armenviertel über das Haus von Lain in die Kanalisation einsteigen (Es ist wirklich der kürzeste Weg). Es gibt zwei Aufgänge in die Burg: der ganz im Norden führt in die Folterkammer, der in der Mitte der Kanalisation in die Schatzkammer, das ist der richtige.

Wenn du in den Keller der Burg kommst, wirst du Zeuge, wie Joris, ein anderer Gezeichneter, getötet wird, während Zandalor flieht. Du musst Zandalor in einem der Räume finden, wohin er geflohen ist. Der Weg dorthin ist mit Fallen gesichert. Nimm eventuell ein Elixier, falls deine Resistenzen zu niedrig sind.

101. Das Schwert der Lügen finden

Wenn du Zandalor gefunden hast (zuvor musst du einige Orks und den Teufelsritter Ryu Gor besiegen), schickt er dich um das Schwert der Lügen zu finden. Lauf durch den Keller auf die andere Seite. Unterwegs sind einige Fallen, nimm eventuell ein Elixier.

Wenn du durch das sprechende Tor gegangen bist (siehe **Quest 101**), stehst du in der Schatzkammer.

Tipp: Pack alle Sachen, die du findest in Robs Buch, damit du alles aus der Schatzkammer heraus bringst.

101.1 Das Schwert der Lügen ist verschwunden

Du findest das Schwert der Lügen nicht. Dort, wo das Schwert der Lügen sein sollte, liegt ein Spielzeug. Nimm es. Geh zu Zandalor und berichte ihm.

101.2. Ein Spielzeug, kein Schwert

Wegen des Spielzeugs, das du gefunden hast, vermutet Zandalor, dass der richtige Sohn des Herzogs irgendwie in die Schatzkammer gekommen ist, dort das Schwert der Lügen berührt hat und vom Geist des Schwertes überwältigt wurde. Der Geist steckt nun im Körper des jungen Herzogs.

102. Das Kennwort für die Schatzkammer finden.

Wenn du den Gang weiter läufst um das Schwert der Lügen zu finden, kommst du zu einem sprechenden Tor, das ein Passwort von dir verlangt, damit es dich die Schatzkammer lässt. Geh zu Zandalor wegen des Passworts.

102.1. Das Kennwort lautet „ANVAS ENROD“

Zandalor sagt dir das Passwort: ANVAS ENROD.

103. Dem dritten Gezeichneten helfen

Leider ein ziemlich unsinniger Quest, den der Gezeichnete wird während des vorher ablaufenden Scripts schon getötet.

Zandalor teleportiert euch beide aus der Burg heraus zum Gasthof 'Zum Zwergenbrot'. Als ihr ankommt, läuft ein Script ab und ihr werdet Zeugen, wie der dritte Gezeichnete (Wouter) von einem Drachenreiter getötet wird. Zandalor will jetzt mit dir zum Rat der Sieben reisen.

Du hast nun die Möglichkeit gleich mitzugehen oder andere Dinge vorher zu erledigen. Du wirst aber die Möglichkeit haben, wieder zurückzukehren. In Hinblick auf die Aussicht die Teleportsteine zurück zu bekommen, ist es ratsam gleich mitzukommen. Schau aber, dass du stark genug bist (hängt davon ab, zu welchem Zeitpunkt des Spiels du an diesen Punkt kommst, Level 30 dürfte aber reichen). Du solltest auch genug Tränke bei dir haben.

104. Zandalor im Gasthaus „Zum Zwergenbrot“ treffen

Dieser Quest erscheint nur, wenn du beschlossen hast nicht sofort mit Zandalor zum Rat der Sieben zu gehen. Keine Hektik, Zandalor wartet diesmal, bis du kommst. Es hat keine Auswirkungen, wenn du dir Zeit lässt.

Der Rat der Sieben

105. Den Sukkubus töten

Bei eurer Ankunft im Gebäude des Rates der Sieben, empfängt euch ein Sukkubus. Er blockiert Zandalor in einem magischen Käfig und verschwindet dann wieder. Räum die Hallen aus. Im vorletzten Raum, nach einem schmalen Durchgang, steht ein Gong, hier wartet der Sukkubus auf dich. Versuche Nahkampf zu vermeiden oder ihn einzufrieren, sonst saugt er dich aus.

Tipp: Da Zauber im Gebäude funktionieren, kannst du dich eventuell mit Killerskorpionen verstärken.

Sobald der Sukkubus tot ist, ist auch der Teleporter in der großen Halle benutzbar. Außerdem hast du Zugang zum Raum links vom Gong, um deine Teleportsteine von ZixZax zurückzuholen (siehe **Quest 92**).

106. Den Rat der Sieben zusammenrufen

Zandalor erzählt dir über den Rat der Sieben und wie du die Kugeln im letzten Raum benutzen musst um herauszufinden, wer Mitglied des Rates der Sieben ist. Du musst die Mitglieder überzeugen, dass sie hier her kommen, eine bestimmte Reihenfolge ist dabei nicht einzuhalten.

106.1. Der Vertreter der Zauberer im Rat

Fang mit dem einfachsten an. Leg die Kugel in die Schale der dahinter stehenden Statue und Zandalor wird dir als Mitglied kundgetan werden. Du musst ihn nicht überzeugen.

106.2. Der Vertreter der Elfen im Rat

Es ist Bronthion, der Elfen-Botschafter. Du triffst ihn in Fiu Nimble. Du musst ihn überzeugen, dass er in den Rat kommen soll (siehe **Quest 110**). Du bekommst Ruf +2.

106.3. Der Vertreter der Menschen im Rat

Es ist Mardaneus, der Heiler. Du triffst ihn in Aleroth. Du musst ihn überzeugen, dass er in den Rat kommen soll (siehe **Quest 109**). Du bekommst Ruf +2.

106.4. Der Vertreter der Zwerge im Rat

Es ist Elorus, du kennst ihn noch nicht. Du triffst ihn in Glenborus vor dem Denkmal. Du musst ihn überzeugen, dass er in den Rat kommen soll (siehe **Quest 114**). Du bekommst Ruf +2.

106.5. Der Vertreter der Echsenwesen im Rat

Es ist Goemoe, der Heiler. Du triffst ihn im Gasthaus 'Zum Blauen Eber'. Du musst ihn überzeugen, dass er in den Rat kommen soll (siehe **Quest 107**). Du bekommst Ruf +1.

106.6. Der Vertreter der Orks im Rat

Es ist Kroxy, du kennst ihn noch nicht. Du triffst ihn im Lager der Orks, im Süd-Osten des Farmlands, allerdings im Gefängnis. Du musst ihn überzeugen, dass er in den Rat kommen soll. (siehe **Quest 107**). Du verlierst 2 Ruf-Punkte.

106.7. Der Vertreter der Imp im Rat

Es ist Antx, du kennst ihn vielleicht. Er ist einer derjenigen, die die Soldaten im Lager südlich der Kaserne „verhext“ haben (Die anderen waren Demona und Cornelius). Du triffst ihn in Verdistis, im Gasthaus 'Zum Edelmann'. Du musst ihn überzeugen, dass er in den Rat kommen soll. (siehe **Quest 112**). Du verlierst 2 Ruf-Punkte.

107. Überzeuge Goemoe, sich dem Rat der Sieben anzuschließen

Dieser Quest erscheint gleichzeitig mit **Quest 106.5**. und sagt eigentlich dasselbe aus. Egal, suche Goemoe im Gasthaus 'Zum Blauen Eber' auf.

107.1. Goemoe ist nicht mehr im Gasthaus „Zum Blauen Eber“.

Goemoe ist nicht in seinem Zimmer im Gasthaus. Frag die anderen Heiler. Sie sagen dir, dass Goemoe mit unbekanntem Ziel abgereist ist, angeblich für immer.

Geh zurück zum Rat der Sieben und befrage die Statue der Echsenwesen. In einer Videosequenz siehst du, dass Goemoe gefangen genommen und verwandelt wurde.

Warnung: Wenn du im Rat der Sieben die Kugel in die Schale der Echsenwesen wirfst, kann das Spiel komplett einfrieren. Neustart notwendig. Also vor dem Akt speichern.

107.2. Goemoe wurde gefangen genommen

Zandalor erkennt, dass die Umgebung, wo Goemoe gefangen gehalten wird, in Verdistis liegt. Er schickt dich zu Trevor in der Händlergilde.

Trevor hat ein Haus an Cornelius vermietet, er zeichnet es auf deiner Karte ein. Cornelius ist im Keller.

107.3. Goemoe seine ursprüngliche Form wieder geben

Zandalor hat dich aus deiner eisigen Gefangenschaft befreit, aber Goemoe ist eine Schlange. Um ihm seine ursprüngliche Form wiederzugeben, brauchst du den Stab der Verwandlung. Er steht im Nebenraum. Nimm ihn ins Inventar und sprich dann Goemoe an.

108. Den Vertreter der Orks befreien

Dieser Quest erscheint gleichzeitig mit **Quest 106.6**. Kroxy wurde von den eigenen Leuten eingesperrt. Befreie ihn. Das Gefängnis liegt im Orklager ganz im Süd-Osten des Farmlands. Eventuell warst du vorher schon dort (in den Gefängnissen) und es war niemand drinnen. Egal, wenn du hinkommst ist Kroxy in einem davon. Aufs Gitter klicken, runter und mit Kroxy reden.

109. Aleroth wurde eingenommen

Dieser Quest erscheint erst, wenn du beim Rat der Sieben warst und Mardaneus als Mitglied des Rates anheuern willst. Mach die Orks fertig. Die Tür zu Mardaneus' Haus ist versperrt, du kannst aber mit ihm reden.

Falls du versuchen solltest wieder über den Brunnen und durch den Keller ins Haus und damit zu Mardaneus zu kommen: die Leiter rauf zu Mardaneus ist nicht mehr da.

Im Haus von Lanilor ist die Anführerin Desdemona: Sie kommt erst heraus, wenn du dich dem Haus näherst. Versuch also zuerst alle herumirrenden Orks zu besiegen, dann kämpft Desdemona allein.

109.1. Demona besiegen

Sie ist in Lanilors Haus und kommt heraus, wenn du dich näherst. Sieh zu, dass du vorher schon alle herum laufenden Orks erledigt hast, damit du nicht eingekreist wirst.

Demona verschwindet kurz bevor du sie endgültig besiegen kannst.

Im Haus findest du auch den Schlüssel zu Mardaneus' versperrtem Haus. Befrei ihn und erzähl ihm vom Rat der Sieben. Du bekommst Ruf +2.

Eine architektonische Kuriosität: wenn du im Haus von Mardaneus durch die Falltür in den Keller gehst, kommst du zwar runter, aber unten ist gar keine Leiter, die hinauf führt. Du kommst durch den Brunnen raus.

110. Die Schuldigen für die Schändung der elfischen Begräbnisstätten finden

Bronthion will nicht in den Rat der Sieben gehen, weil ein Krieg mit den Zwergen bevorsteht. Er verspricht in den Rat zu gehen, wenn du die Zwerge von den Begräbnisstätten vertreiben kannst und die drei heiligen zeremoniellen Relikte zurückbringst. Bronthion zeichnet die Begräbnisstätten auf deiner Karte ein. Verlasse Fiu Nimble durch das Südtor.

110.1 Randalierende Zwerge

Wenn du dich den Begräbnisstätten näherst, beobachtest du eine Gruppe von Zwergen, die die hölzernen Begräbnisstätten offenbar demolieren und in Brand stecken. Sie sprechen von ihrer 'Herrin', zu der sie dann aufbrechen. Folge den Zwergen.

Tipp: Eine der Begräbnisstätten kannst du anklicken. Darin findest du die Handschuhe des Drachenrüstungssets (Siehe **Quest 115, Drachenpanzer**). Bezauberungsstufe 1 bis 5 möglich, außerdem Boni und Zaubersprüche. Speichere dein Spiel um die Zeremonie eventuell wiederholen zu können.

Irgendwann erreichst du ein Lager, das auf deiner Karte als *Lager der seltsamen Zwerge* eingetragen ist. Das hat nur einen Schönheitsfehler: du triffst keinen einzigen Zwerg, nur Orks. Egal, du räumst das Orklager aus. Am hinteren Ende des Lagers liegt der Eingang zu einer Höhle.

Zuerst ein Stollen mit Orks; irgendwo ist ein Hebel, der einen Durchgang durch die Stollenwand freigibt. Dahinter liegt ein Saal, in dessen Mitte dich eine Bodenplatte weiter hinunter führt. Du triffst auf Josephina und einige Zwerge. Josephina scheint das bei weitem stärkste Mitglied des Schwarzen Rings zu sein, außerdem ist sie von einigen kampfstarken Zwergen umgeben und du hast wenig Platz zum Ausweichen. Also: dein Spiel vorher speichern.

Kurz bevor du Josephina besiegen kannst, verschwindet sie und es öffnet sich ein Portal, das dich zum Höhlenausgang bringt. Räum den Raum aus und vergiss auf keinen Fall die drei zeremoniellen Relikte der Elfen mitzunehmen: Eine Art Kochlöffel, ein Fondue-Spieß mit noch etwas Käse dran und eine Schuhschachtel.

Wenn du Bronthion die drei Sachen übergibst, ist auch geklärt, wie das mit den Zwergen und den Orks zu sehen ist. Wenn du Josephina besiegt hast und noch einige Zwerge übrig waren, hast du es schon vorher gesehen: Die Zwerge haben sich automatisch in Orks zurückverwandelt.

Eigentlich müsste der Quest nun gelöst sein, ist es aber nicht. Du musst Bronthion auch überreden in den Rat der Sieben zu kommen, was eigentlich ein anderer Quest ist. Erst dann ist auch **Quest 106.2** gelöst und du bekommst Ruf +2.

Rede mit Elean/Eleanessa, dem Elfen am Brunnen. Erklär ihm dann, dass du ihn liebst. Er/sie verlangt einen Liebesbeweis, nämlich ...

111. Den Halsschmuck finden

Wenn du mit Elean/Eleanessa nochmals redest, verlangt es einen Liebesbeweis. Du sollst den Halsschmuck von Eleans/Eleanessas Großmutter finden. Weiß der Teufel, wo die sich überall herumgetrieben hat, das Ding kann überall sein. Aber Elean/Eleanessa hat ein Bild davon. Geh mit dem Bild zum Zwergenjuwelier Elmer Vignus in den Zwergenhallen und lass eine Kopie anfertigen. Er braucht einige Zeit dafür, also mach inzwischen etwas anderes und komm später wieder.

Wenn du Elean/Eleanessa den Halsschmuck bringst, gibt es Punkte und Küsse.

112. Eine magische Welt betreten

Der Imp Zaknadrix, den du im Gasthaus zum Blauen Eber triffst, erklärt dir, dass er der falsche für den Rat der Sieben sei. Antx sei der Richtige und der sei in einer Kristallkugel versteckt. Du musst die Kugel berühren um hinein zu gelangen.

Anmerkung: Auch Zaknadrix kann ein Opfer der unsinnigen Scripts werden, die NPCs ziellos durch die Gegend wandern lassen. Wenn Zaknadrix nicht in seinem Zimmer ist, such ihn im Gasthaus oder in dessen Umgebung.

112.1. Eine magische Welt verlassen

Antx hat dir eine Kristallkugel gegeben um die magische Welt verlassen zu können.

1. Versuch

Du musst sie zerschlagen. Idee, wie das geht?

2. Versuch

Klick sie an, die meisten Gegenstände im Spiel wissen, was du willst, wenn du sie anklickst. (siehe **Kapitel 8**, allgemeine Tipps)

113. Die Bienen und die Wespen

Wenn du die Kugel von Zaknadrix berührst, kommst du vor einem Garten an. Sobald du ihn betrittst sprechen dich Lysandra, die Bienenkönig, und danach Ragon, ein Erzmagier in Wespengestalt, an und wollen, dass du dich jeweils auf ihre Seite schlägst. Beide versprechen dir den Schlüssel, mit dem du zu Antx zu gelangst.

Du kannst dich entscheiden, wie du willst; eine Möglichkeit beide auszurotten, gibt es leider nicht. Zu Antx kommst du in beiden Fällen.

Tipp 1: Wenn du gegen eine der Insektengruppen kämpfst, vermeide Zauber, weil du damit leicht die falschen Insekten erwischst.

Wenn du in einer Ecke des Gartens in einem goldenen Krug einen Gegenstand anklickst, wirst du an eine andere Stelle des Gartens teleportiert. Lass dich nicht verwirren, lauf zurück und hol dir den Gegenstand, der meistens sehr gut ist.

Bei einem anderen Krug in der Nähe steigst du um einen Level auf, samt Bonus- und Skill Punkten.

Wenn du alle gegnerischen Insekten getötet hast, erhältst du den Schlüssel zum Tor des Hauses, entweder von Lysandra oder von Ragon.

Wenn du den Bienen hilfst und es dir gelingt keine Biene dabei zu töten, gibt es von Lysandra einen Skill-Punkt für *Aura der Beherrschung*. Außerdem gibt es - vollkommen unangekündigt, Bug oder Nicht-Bug? - einen weiteren Skill-Punkt zur freien Vergabe.

Tipp 2: Du darfst in diesem Fall auch keine Killerskorpione einsetzen. Lysandra will, dass du selbst die Wespen tötest.

Wenn du den Krug neben der Haustür öffnest, erscheint zunächst ein Sensenmann und dann ein Engel der Rache. Sie reden nichts, sie sagen uns nichts, Bedeutung des ganzen: ??, (weiß der Programmierer).

Antx ist im Haus am Ende des Gartens. Wenn du ihn überredet hast dem Rat der Sieben beizutreten, gibt's als "Belohnung" Ruf -2 und eine Kugel um aus der magischen Welt rauszukommen (siehe **Quest 112.1**)

114. Die Steinaxt wiederfinden

Wenn du Eolus für den Rat der Sieben gewinnen willst, lehnt er ab, weil die Elfen die Heilige Steinaxt gestohlen hätten. Eolus erzählt dir, dass ein Elf deswegen im Gefängnis sitze. Du bietest deine Hilfe an und darfst auch mit dem Gefangenen reden. Tu das. Das Gefängnis ist im Keller des Gasthauses.

In der Geschichte des Elfen kommt ein stark nach Met stinkender Zwerg vor. Geh zum Bürgermeister Gregor Dunatrim, bring eine Flasche Met (gemeint ist Ale) mit und frag ihn aus. Er verplappert sich und du erfährst, dass er irgendwelche dubiosen Freunde hat und er sagt dir auch das Passwort, das du brauchst um zu ihnen zu kommen.

114.1. Kennwort für den Posten

Die Minen, von denen Gregor Dunatrim gesprochen hat, sind in den Zwergenhallen, ganz im Westen. Wenn du schon einmal drinnen warst, bist du nicht allzu weit gekommen. Nun gibt es im Norden der Minen einen Durchgang, gleich dahinter steht ein Wachposten, der dich nach einem Passwort fragt (Prophezeiung). Alternativ kannst du auch das falsche sagen, musst ihn dann jedoch besiegen, darfst im Gegenzug aber auf Beute hoffen.

Etwas weiter triffst du auf Moriendor (Mitglied des Schwarzen Rings), der die Sache mit der Steinaxt erklärt und auch die Mittäterschaft Gregor Dunatrim. Es folgt ein Kampf. Wenn es im Kampf eng wird, verschwindet Moriendor. Folge ihm.

Einige Räume später triffst du ihn wieder, vor einem Altar stehend. Er zeigt, dass er der Philosoph unter den Mitgliedern des Schwarzen Rings ist und verdrückt sich ein zweites Mal mit dem schönen Satz: 'Vermeidest du den Heldentod, siehst du ein andres Morgenrot'.

Nimm die Steinaxt an dich. Etwas weiter im Norden, in einer Art Arbeitszimmer, liegt auf dem Tisch ein Brief von Moriendor an Gregor Dunatrim. Er beweist, dass die beiden zusammenarbeiten. Zieh ihn in dein Inventar.

Du hast nun drei Möglichkeiten:

- a) Du gehst zuerst zu Gregor Dunatrim. Er wird versuchen dich zu bestechen. Wenn du annimmst, kannst du zu Eolus gehen, um ihn in den Rat der Sieben zu holen.
- b) Du gehst zuerst zu Eolus und erzählst ihm vom Verrat des Gregor Dunatrim. Er ist erschüttert, aber wenn du ihm die Steinaxt gibst, geht er in den Rat der Sieben
- c) Geh zuerst zu Kelp Dunatrim, dem Zwergenkönig: Gib ihm die Axt und erzähl ihm auch von seinem Bruder.

Tipp: Du solltest die Teleportpyramiden verwenden um zum König zu gelangen (siehe **Kapite 8.1, Karriere als Dieb**), damit du den Brief, den du in den Minen gefunden hast, mitbringen kannst. Die Wachen nehmen dir nämlich alles ab, was du bei dir trägst. Eine andere Möglichkeiten ist, vor den Wachen stehen zu bleiben und den Brief ins Tor hinein zu werfen und dann erst hinein zu gehen.

Frag Kelp Dunatrim über die Drachenrüstung aus. Nur wenn du diesen Weg gewählt hast, bekommst du diese Gesprächsoption.

Schau dir dabei die Fragen gut an, damit du möglichst viel erfährst. Er verspricht dir den Drachenhelm, wenn du den Harnisch und das Drachenherz findest. Schließlich schenkt er dir noch die Spruchrolle der Zwerge zur Aktivierung der Teleporter. Wahrscheinlich hast du jetzt zwei.

Geh nun zu Eolus, damit er in den Rat der Sieben kommt (Ruf +2). Er ist wahrscheinlich im Haus gegenüber dem Denkmal. Wenn du zu Gregor Dunatrim willst, du triffst ihn im Gefängnis.

115. Drachenpanzer

Kelp Dunatrim hat erwähnt, dass der Drachenpanzer sich in Besitz einer wohlhabenden Familie in Verdistis befindet und dass Grischa, der Schmied vielleicht mehr weiß. Du musst auch das Drachenherz haben (siehe **Quest 81.2, Die zweite Prüfung**). Geh zu Grischa. Er sagt dir auch nichts genaues, aber es gibt ohnehin nicht viele Reiche, die du kennst.

Geh nach Verdistis zu Sir Patrick. Weiter bei **Quest 116, Lucius' Schulden**.

Sobald du den Panzer hast, bring ihn und das Drachenherz zu Grischa um beides zusammenfügen zu lassen. Er sagt, dass er eine Nacht lang braucht und du dann wiederkommen sollst. Eine Nacht im mitgebrachten Bett scheint dafür aber nicht zu reichen, mach einen anderen Quest inzwischen oder verlass zumindest die Zwergenhallen für kurze Zeit.

Wenn du später wieder zu Grischa gehst um den bearbeiteten Panzer abzuholen und du Wert auf einen Gegenstand mit guten Eigenschaften legst, speichere dein Spiel kurz vor der Übergabe. Alle Eigenschaften des Panzers werden bei der Übergabe neu vergeben. Wenn man die alten und die neuen Eigenschaften des Panzers vergleicht, hat man manchmal den Eindruck, Grischa habe den Drachenpanzer nicht verarbeitet, sondern verwurstet, außerdem hat er jetzt einen roten Fleck auf der Brust.

Tipp: wenn es dir wirklich leid um den alten Panzer tut, weil er vielleicht bessere Werte hatte, kauf ihn einfach von Grischa zurück, er hat ihn (und das Herz) in seinem Angebot. Irgendwie unsinnig das ganze.

Verkauf den neuen Panzer aber nicht voreilig, wenn du den Bonus des Drachenrüstungssets (siehe **Quest 126**) nutzen willst.

Nun geh anschließend zu Kelp Dunatrim und hole dir den versprochenen Drachenhelm. Auch hier eventuell vor der Übergabe speichern und die Übergabe wiederholen.

116. Lucius' Schulden

Tipp: Speichere dein Spiel, bevor du Sir Patrick anredest. Der Quest kann leicht daneben gehen, d. h. du bekommst bestimmte Gesprächsoptionen nicht, wenn du einmal ein "falsche" Option gewählt hast. Vom Gesprächsverlauf wäre sie eigentlich nicht falsch.

Sir Patrick ist bereit dir den Drachenpanzer zu überlassen, wenn du die Schulden von Lucius eintreibst; er zeichnet sein Haus auf deiner Karte ein. Lucius kann nicht zahlen.

116.1 Lucius kann seine Schulden nicht bezahlen

Du hast nun zwei Möglichkeiten.

a) Geh noch einmal zu Lucius und sag ihm, dass er sich um die Schulden keine Sorgen mehr zu machen braucht. Weiter bei **Quest 116.2., Lucius' Schulden bezahlen**.

b) Geh zu Sir Patrick und sag, dass Lucius seine Schulden nicht bezahlen kann. Frag Sir Patrick, was jetzt mit dem Drachenpanzer ist. Lucius Schulden betragen 2.500 Goldstücke, aber der alte Geldsack will Bares sehen und bietet dir an, dir den Drachenpanzer um 2.000 Goldstücke zu überlassen. Du hast 500 Goldstücke gespart und überlässt Lucius seinem Schicksal.

Anmerkung: die 2000 Goldstücke wurden mir letztendlich gar nicht abgezogen, anscheinend geht's hier mehr um Moral als ums Geschäft.

116.2 Lucius Schulden bezahlen

Geh zu Sir Patrick und sag, dass du bereit bist Lucius' Schulden zu bezahlen. Du bekommst Ruf +2 und Erfahrungspunkte.

Anmerkung: Dieser und der vorige Quest erscheinen nur dann in deinem Auftragsbuch, wenn du eine bestimmte Reihenfolge bei deinen Aktionen einhältst. Du kannst das Verfahren aber abkürzen (egal, was du vorher zu Lucius gesagt hast) und sofort zu Sir Patrick gehen und ihm erklären, dass du Lucius' Schulden bezahlst.

Unsinnigerweise gibt es auch manchmal die Option Sir Patrick zu fragen, was er für den Drachenpanzer haben will, obwohl du ihn schon im Inventar hast.

Der Drachenpanzer ist nun in deinem Inventar. Die Eigenschaften des Panzers werden in diesem Augenblick erzeugt. Speichere dein Spiel vorher, falls du die Zeremonie wiederholen willst, es ist in diesem Fall aber nicht sinnvoll, wie du später bei Grischa sehen wirst (**Quest 115**).

Geh nun mit dem Panzer und dem Drachenherz zu Grischa in den Zwergenhallen.

117. Mit dem Segnungsritual beginnen

Vorbemerkung zu diesem Quest: Du bist nun an einem wichtigen Punkt des Spiels angelangt. Normalerweise sollte dein Auftragsbuch jetzt leer sein. Wenn nicht, erledige jetzt den Rest. Der nächste Schritt bringt dich wieder zum Rat der Sieben, der jetzt vollständig ist. Nimm alles mit, was du noch brauchen kannst und verkauf alles, was du nicht mehr tragen kannst, du kommst nicht mehr zurück.

Du hast alle sieben Mitglieder des Rates zusammenführen können und stehst in der Halle mit dem Gong. Zandalor sagt dir, dass du das Segnungsritual beginnen kannst, indem du den Gong schlägst. Klick drauf.

Das Ritual beginnt und wird irgendwann durch Janus und den Schwarzen Ring gestört. Das kann dir egal sein, weil du da schon längst weg bist. Bei dieser Gelegenheit entpuppt sich Janus als der Herr der Lügen (sieht auch nicht besser aus).

Ödland

Du hast das Ritual überstanden und fünf Erfahrungsstufen gewonnen. Verteile die Bonuspunkte. Bei den Skill-Punkten solltest du eventuell nicht alle sofort verteilen. Lies dazu weiter unten weiter (Ein Geist werden). Du siehst eine Dialog-Szene mit zwei geistesgestörten Orks, Garth und Drox, und du fragst dich

118. Wo bin ich

Such die Gegend ab. Du triffst die zwei Orks. Mit Drox kannst du handeln, aber er ist extrem teuer. Wenn du mit Drox ausführlich redest, zeichnet es dir eine Stelle ein, wo du zu einem Dorf im Süden kommst.

119. Das Beschwörungsritual aufhalten

Du triffst Zandalor und Arthu am Eingang zu einem engen Tal, das nach Süden führt. Nachdem sie dir erzählt haben, was passiert ist und was du nun tun musst (den Schwarzen Ring aufhalten), nehmen sie dich zu einem verlassenem Dorf mit. Im Dorf triffst du auch noch auf Kroxy, der zum Händler mutiert ist. Er hat alles und das zu guten Preisen.

Diesen Quest kannst du nicht wirklich lösen, siehe **118.2**

119.1. Ein Geist werden

Du musst dich nun zum Schwarzen Ring durchschlagen, dabei einen Sumpf überqueren, was du aber nur schaffst, wenn du das als Geist machst. Dazu sollst du den alten Drachen Patriarch befragen.

Such die gesamte Gegend ab, es gibt viel zu erbeuten, auch wenn du stellenweise das Gefühl hast, hier ist niemand. Lass eine Teleportpyramide bei Kroxy.

Der Patriarch ist in der nord-östlichen Ecke der Karte zu finden, der Sumpf im Süd-Osten. Versuch mit den Drachen zu reden, es ist etwas schwierig. Ich glaube, dass einige Texte durcheinander gekommen sind, der Patriarch antwortet falsch auf das, was du gesagt hast. Wenn du es geschafft hast dich durch das Fragen-Antwortchaos durchzuwursteln, bekommst du Erfahrungspunkte und einen Skill-Punkt in *Geistergestalt*. Wenn nicht, ist es auch nicht schlimm; du musst einen Punkt in diesen Skill investieren, um über den Sumpf im Süden zu kommen. Wenn du in Normalgestalt den Sumpf überquerst, wirst du laufend von unsichtbaren Feinden attackiert (erinnert mit stark an den Campingurlaub im letzten Sommer). Du verlierst Lebenspunkte, die du wieder auffüllen kannst

Tipp: Wenn du nur einen Punkt investiert hast, dauert die Wirkung nicht besonders lange, aber es reicht. Leg den Skill auf die rechte Maustaste um dich sofort wieder zu verwandeln, wenn die Wirkung nachlässt.

Du kannst dich dann auch mitten im Sumpf kurzfristig zurückverwandeln um einige Gespenster zu bekämpfen; als Geist kannst du das nämlich nicht. Du verlierst in dieser Zeit einige Gesundheitspunkte, aber nicht schlimm; nach dem Kampf sofort zurückverwandeln.

Grundsätzlich funktioniert die Überquerung auch mit dem Schattentrunk, der wirkt aber noch kürzer.

Wenn du in Normalgestalt den Sumpf überquerst, wirst du laufend von unsichtbaren Feinden attackiert (erinnert mit stark an den Campingurlaub im letzten Sommer) und du verlierst Lebenspunkte, die du aber wieder auffüllen kannst. Manchmal gibt es auch sichtbare Feinde, die du bekämpfen kannst, aber sobald du die Insel im Sumpf betreten willst, bist du sofort tot. Spätestens kurz vor der Insel musst du dich also irgendwie unsichtbar machen. Wenn du Killerskorpione als Begleiter hast, folgen sie dir über den Sumpf, aber sobald du zum Geist wirst, sehen sie dich als Feind und attackieren dich. Sie haben mich aber nie wirklich verletzt.

Auf der Insel im Sumpf liegt der Eingang zum Verlies des Schwarzen Rings, hier kannst du dich wieder normal bewegen. Wenn du aber versuchst in deiner Normalgestalt die Insel Richtung Sumpf zu verlassen, bist du sofort tot.

119.2 Den Schwarzen Ring vernichten

Sobald du die Stufen zum Verlies hinauf steigst, siehst du das Beschwörungsritual des Schwarzen Rings. Die Mitglieder des Rings ziehen sich dann zurück. Geh auf dem Weg weiter bis zu einer rosa beleuchteten Plattform, von der mehrere Wege wegführen. Jeder Weg führt zu einem Mitglied des Rings. Ein Weg ist durch mehrere Stachelhindernisse versperrt, er führt zum Dämon der Lügen, der das Ritual weiter führt. Dieser Weg wird erst frei, wenn du die anderen Mitglieder des Rings erledigt hast. Lass dich nicht verwirren, wenn auf der Mini-Map die Stacheln weiterhin angezeigt werden. Jeder Sieg über ein Ring-Mitglied beseitigt ein Stachelhindernis.

Jedes Ring-Mitglied ist in einem Labyrinth versteckt und von zahlreichen Monstern bewacht, aber insgesamt sind sie nicht schwer zu erreichen. Bei Cornelius gibt es einige Teleporter, die dich weiter bringen, aber erst aktiviert werden müssen. Der Hebel dazu ist in einem Raum in der Nord-Ost-Ecke. Leider hört und sieht man nichts, wenn man den Hebel betätigt; also klickst du noch einmal drauf und noch einmal und schon weißt du nicht mehr, ob nun irgendwas ein- oder ausgeschaltet ist. Du musst halt probieren, ob die Teleporter schon funktionieren.

Man erkennt sehr leicht, wenn man auf die Ring-Mitglieder stößt, da es immer der letzte Raum im Labyrinth ist. Eventuell vor dem Betreten speichern.

Bei den Kämpfen mit den Ring-Mitgliedern scheinen Josephina und Cornelius am stärksten zu sein, weil sie *Höllensacheln* einsetzen, aber wie alle, sind sie gegen *Frost* nicht resistent. Nicht schlecht ist auch die Taktik 3 oder 4 Killerskorpione abzusetzen und einige Schritte zurück zu weichen, weil sie sich dann zuerst mit den Skorpionen herumschlagen und du ungestört auf sie einschlagen kannst.

Nach den Kämpfen kommst du jedes Mal durch ein Portal zur rosaroten Plattform zurück.

Schließlich ist auch der Weg zum Herrn der Lügen frei.

120. Ich muss den Dämon den Lügen töten.

Wenn du dich dem Labyrinth des Dämon der Lügen näherst, zeigt ein Script, dass das Ritual abgeschlossen ist. Du kannst nur noch das letzte Mitglied des Schwarzen Rings töten. Du musst zwei Hebel im Süd-Westen und Süd-Osten des Labyrinths betätigen (auch hier nur einmal draufklicken; man hört und sieht keine Wirkung) um einen Durchgang in der Mitte des Labyrinths zu öffnen. Durch diesen kommst du zum Dämon der Lügen.

Besiege ihn und AUS

Tipp: Leider endet das Spiel sehr plötzlich mit einer längeren Videosequenz; du kommst nicht mehr zurück ins Spiel und zu deinem Charakter. Wenn du nachträglich noch einmal nachsehen willst, wie es statistisch mit deinem Spiel und deiner Figur aussieht, musst du

das Spiel speichern, bevor es zum Kampf mit dem Herrn der Lügen kommt, am besten bevor du den letzten Raum betrittst.

Die beinahe-Quests

Diese Quests werden nie in deinem Auftragsbuch aufscheinen, aber du kannst sie trotzdem lösen. Die Zusammenstellung ist willkürlich von mir vorgenommen worden.

121. Dragrin in Verdistis

In Verdistis triffst du in einem der Häuser auf den Heiler Dragrin. Er erzählt dir von seinem Lieferanten, der vor einiger Zeit plötzlich verschwunden sei.

In Dragrins Haus stehen mehrere Krankenbetten. Unter einem dieser Betten befindet sich eine Falltür, durch die du in den Keller gelangst (du kannst das Bett nicht wegschieben, aber auf die Falltür klicken genügt, sofern du sie zuvor mit *Schlösser öffnen* geknackt hast). Hinter einem Stapel von Fässern ist die Tür zu einem Nebenraum versteckt, wo du die Hinterlassenschaft des mysteriösen Lieferanten Buad entdeckst und auch eine Erklärung für sein Verschwinden. Räum den Keller aus. Du kannst auch vorsichtig die Teefässer in dein Inventar ziehen. Es ist allerdings nicht möglich sie Dragrin zu übergeben, es gibt keine Gesprächsoption dafür.

Dieser Quest scheint nie in deinem Auftragsbuch auf. Es scheint, als wäre er ursprünglich als Quest konzipiert, aber dann nicht aktiviert worden zu sein. Geh trotzdem vorsichtig mit den Teefässern um (sie explodieren leicht), du kannst sie woanders doch noch brauchen (Siehe **Quest 127, Der sprechende Baum**).

122. El Gammon

Ein Quasi-Quest und einer der lustigsten. El Gammon ist ein Händler, den du im Gasthaus 'Zum Blauen Eber' triffst. Er verkauft dir zunächst einen Fliegenden Teppich, dann einen Dolch, der Orks durch Leuchten anzeigt. Dann hat er noch einen Spiegel, der dir mit dem Schneewittchenspruch alle möglichen Geheimnisse verrät. Außerdem hat er noch ein Schwert, das nie stumpf wird und schließlich noch einen Helm, der dich unsichtbar macht. Selbstverständlich funktionieren kein einziger dieser Gegenstände, so wie es El Gammon versprochen hat, genau genommen funktionieren sie überhaupt nicht. Versuche einmal dich mit dem Dolch oder dem Schwert auszurüsten. Aber es ist wirklich wunderbar, wie kunstvoll El Gammon sich von einem zum anderen Mal herauswindet, wenn du dich beschwerst, um dir schließlich wieder etwas Neues anzubieten.

Setz einen grandiosen Akt der Selbstentwürdigung und kauf all die Dinger. Sie machen in Summe 2500 Goldstücke aus. Probier die Dinger jeweils aus und beschwer dich anschließend. Freu dich darauf, was er dir als nächstes erzählt. Am Schluss bietet El Gammon an, dir ein Stück seiner Kunstfertigkeit beizubringen. Sag ein letztes Mal ja und du bekommst einen Skill-Punkt in *Händlerzunge*. Wenn man die sonstigen Preise für Zauberbücher in Betracht zieht, sind die 2500 Goldstücke nicht viel, schließlich kannst du den ganzen Plunder auch noch verkaufen. So günstig kriegst du nie wieder einen Skill-Punkt, aber das war es doch, was El Gammon dir die ganze Zeit erklären wollte.

Tipp: Erzähl in deinem ganzen Leben niemandem, dass du diesem Gaukler das alles wirklich abgekauft hast.

123. Silvana und Christoph

Im Gasthaus zum Zwergenbrot triffst du Silvana, die beklagt, dass ihr Freund Christof unbedingt gegen Watzlaf kämpfen will um ihr irgendwas zu beweisen. Du findest Christof im Keller des Gasthauses, in jenem Raum, in dem die Kämpfe stattfinden. Sag ihm, dass Silvana ihn auch ohne kämpfen liebt. Christof verzichtet auf den Kampf.

Geh zu Silvana. Sie schenkt dir aus Dankbarkeit einige Heiltränke.

Du musst beide zwei Mal anreden, damit der richtige Text kommt, beginnend mit Christof.

124. Geschäfte machen

Wenn du Mitglied bei der Händlergilde geworden bist, hast du Zutritt zum Archiv und damit auch zum Keller. Es gibt im Keller eine Bücher-Serie mit dem Titel 'Geschäfte machen', die aus drei Bänden besteht. Wenn du alle drei Bücher gefunden hast, bekommst du einen Skill-Punkt in *Händlerzunge*.

Anmerkung: Ich bin mir nicht sicher, ob die Bücher immer am gleiche Ort liegen, weil ich sie nur bei meinem letzten Spiel gefunden habe. Ich weiß nicht, ob ich sie überhaupt hätte finden dürfen, denn in Wahrheit findet man sie nur, wenn man aus irgend welchen Gründen, z.B. in einem Anfall von Geistesgestörtheit oder um eventuell interessante Dinge im Internet zu veröffentlichen, sämtliche Bücher einsammelt, die man findet. Ich hab das ganze nicht verstanden, weil es vorher nicht den geringsten Hinweis darauf gibt, dass durch diese Bücher etwas zu holen sei. Nachher, wenn man den Text der Bücher liest, ist man natürlich gescheiter. Bei El Gammon in **Quest 122** ist es anders. Allein durch seine windigen Aussagen ist man versucht sich immer weiter vorzutasten, um zu sehen, wie weit der Typ geht.

Ein Buch liegt auf einem Lesetisch im linken Bibliotheksraum, eines auf einem Bücherschrank in diesem Raum. Das dritte ist in einem Raum mit abgedeckten Stühlen versteckt. Dort ist auch Cosmo, die Katze von Diana drinnen (**Quest 72, Ein Freund in der Falle**). Du musst die Bücher nur lesen, musst sie nicht mitnehmen.

125. Ein Haus in Verdistis kaufen

Du musst zuvor Markom als Betrüger entlarvt haben (**Quest 34**). Dann steht sein Haus leer und du könntest es kaufen. Trevor verlangt dafür aber die Fürsprache eines Bürgers aus Verdistis.

Wenn du Marja nicht getötet, sondern ihr geholfen hast (**Quest 33**), kannst du sie im Haus der Händlergilde treffen und ihr davon erzählen. Sie wird sich dann bei Trevor für dich einsetzen. Du bekommst dann Markoms Haus und einige Erfahrungspunkte. Haus und Garten kannst du dann nach deinem Geschmack und deiner Fantasie einrichten.

126. Drachenrüstungsset

Das **Drachenrüstungsset** besteht aus 6 Teilen:

- Drachenpanzer: bei Sir Patrick in Verdistis (**Quest 116**)
- Drachenherz: von Alrik, nach zweiter Prüfung der Kriegergilde (**Quest 81.2**)
- Helm: bekommst du vom Zwergenkönig Dunatrim, wenn du Panzer und Drachenherz hast (**Quest 115**)
- Gürtel: Im Keller eines leerstehenden Hauses in Verdistis (in der Nähe des Hauses begegnest du Raphirella und Zedzarine, ist aber kein Quest). Du kannst durch eine Falltür in den Keller steigen oder du fällst durch den morschen Bretterboden. Der Gürtel ist in einer hinter Fässern versteckten Kiste.
- Handschuhe: in den Begräbnisstätten der Elfen (**Quest 110.1**)
- Schild: in der Waffenkammer der Burg Eisenfaust (kein Quest, **siehe Kapitel 8.2** unter **Teleportsteine**)

Wenn du alle Teile hast (Panzer und Herz müssen von Grischa bereits zusammengefügt sein) und dich damit ausrüstest, bekommst du Erfahrungspunkte und einen Skill-Punkt in *Elementarschlag*. Außerdem bekommst du jeweils +15 Punkte in Stärke, Gewandtheit, Intelligenz und Konstitution, leider nicht auf Dauer, sondern nur für einige Minuten. Der Skill-Punkt bleibt dir.

Anmerkung: Die Eigenschaftserhöhung passierte allerdings nicht immer. Ich weiß nicht woran es lag. Der Punkt für *Elementarschlag* funktionierte immer.

127. Der sprechende Baum

Er steht im Dunkelwald südlich der Burg der Kriegergilde. Du brauchst ihn zwei Mal: bei **Quest 66**, (Ast für Corinna) und bei **Quest 88**, wenn du die Kräuter für Medicus besorgst. Je nachdem wie du die Dialoge mit dem Baum führst, kann es sein, dass er dich angreift, du hast aber keine Möglichkeit ihn anzugreifen.

Im Keller von Medicus kannst du ein Buch finden, das sich mit dem Baum beschäftigt, aber auch einen Hinweis darauf gibt, wie man gegen den Baum, kämpfen kann. Hole aus Dragrins Haus (**Quest 121**) ein Fass mit Buads Tee. Stell es vor dem Baum ab und klick drauf um es zu öffnen. Dann führe es mit gedrückter Maustaste über den Baum und lass los. Der Baum ist jetzt tot (Dead Tree) aber innen hohl und du bekommst 4 Gegenstände: eine YIT- und eine Pag-Rune, eine Spinnen-Statuette und eine Bienen-Statuette (ich glaube, es ist die einzige im Spiel).

Mach diesen Quest zur Sicherheit erst, wenn du die anderen beiden Quests erledigt hast, sonst bekommst du eventuell die Gegenstände nicht (wird noch getestet!).

128. Der Osterei-Quest – die Larian Rüstung

Auch dieser Quest wird nie in deinem Auftragsbuch aufscheinen. Er wurde von den Programmierern eingebaut und so gut versteckt, dass du ihn selbst, auch durch herumprobieren, kaum lösen kannst. Derartige gut versteckte Beweise höherer Programmierkunst, die aber nur marginal mit dem Programm etwas zu tun haben, gibt es in den meisten Programmen. Allgemein nennt man sie Osterei (Easter Egg).

Du musst zunächst den **Quest 90, Wo ist der Schatz**, gelöst haben. In der Schatzhöhle kannst du nördlich der Schatztruhen durch die Mauer gehen. Dort liegen neben einem Teleporter vier Seile; heb sie auf. Außerdem brauchst du jetzt noch 5 Flaschen Ale von Rimmer in Glenborus (genau jene von **Quest 86**), die vier Schatzkarten und genau 2002 Goldstücke in deinem Inventar. Den Rest des Goldes kannst du in einer der Truhen zwischenlagern. Schließlich solltest du noch den Brustpanzer, den du in der Höhle des Pirschers gefunden hast - den, mit der eigenartigen Beschriftung - im Inventar haben (siehe **Quest 83**).

Wenn du alles hast, leg eine deiner Teleport-Pyramiden ab (wichtig, sonst kommst du nicht zurück), die zweite nimm mit. Jetzt benutze den Teleporter hinter der Mauer. Du kommst zu einem entlegenen Tal. Wenn du einen der benötigten Gegenstände nicht bei dir hast, wirst du zum Höhleneingang im Dunkelwald teleportiert, kannst es aber später noch einmal probieren.

Es gibt im Tal vier Abstiege zu unterirdischen Gefängnissen/Büros. Nimm ein Seil und lass es in einen der Abstiege fallen, egal welchen (die anderen Seile wirst du nicht brauchen). Klettere jetzt hinunter. Du triffst auf die Mitarbeiter der Firma, die das Spiel erstellt hat. Sie reden teilweise etwas wirr, aber der Chef scheint mit eiserner Hand dafür zu sorgen, dass sie etwas Nützliches tun.

In einem Schrank findest du fünf Bücher einer ziemlich langen Geschichte. Die Computer kannst du leider nicht mitnehmen, aber das Klavier.

Tipp: Du kannst den Leuten die Wasserkrüge und Brote wegnehmen, damit sie nicht zuviel Pause machen und wir nicht so lange auf eine Fortsetzung des Spiels warten müssen.

Benutze die Türen und den Skill *Schlösser öffnen* um in die anderen Abteilungen zu gelangen. Kill dann die diversen Bugs im Untergeschoss; sprich dabei alle Gebete und Beschwörungsformeln, die dir einfallen, vielleicht hilft es für die Fortsetzung des Spiels, sollte es sie jemals geben.

In deinem Inventar hat sich inzwischen der seltsame Brustpanzer zur *Larian-Rüstung* verwandelt (wahrscheinlich hat die Putzfrau dran herumgefummelt und unabsichtlich einen Bug der Programmierer beseitigt). Die *Larian-Rüstung* hat normalerweise sehr gute Eigenschaften und sollte dich für längere Zeit, wenn nicht sogar bis zum Schluss, schützen. Sie kann die gleich guten Werte wie der Panzer des Drachenrüstungssets haben.

Tipp: Speichere dein Spiel bevor du das Inventar öffnest; die Werte für die neue Rüstung werden erst erzeugt, wenn du mit der Maus darüber fährst.

Bravo, du bist echt gut.

Am Ende steig wieder hinauf oder teleportiere dich gleich zurück in die Schatzhöhle. Wirf die restlichen drei Seile weg und vergiss dein Geld nicht, falls du es deponiert hast. Gönn dir jetzt die 5 Flaschen Bier, du hast sie dir verdient. Wozu die notwendig waren, ist ohnehin unklar.

Warnung: Wenn dich die Leute bitten sie aus ihrem 'Gefängnis' zu befreien, tu das auf keinen Fall. Leute, die an Seilen auf und abklettern um von einer Abteilung in die andere

zu gelangen, anstatt die vorhandenen Türen zu benutzen, sollte man nicht frei herum laufen lassen.

[Inhaltsverzeichnis](#)
[Handel und Händler](#)

[Charakterauswahl](#)
[Waffen und Ausrüstung](#)

[Skillssystem](#)
[Tutorial Aleroth](#)

[Tränke und Nahrungsmittel](#)
[Allgemeine Tipps](#)

[Runen](#)
[Quests](#)

Private Hinweise

Vielen Dank an Rosa für die Korrekturen.

Vielen Dank an Shijnn für die Verbesserungsvorschläge. Leider konnte ich (für Version 1.1) noch nicht alle umsetzen. Ich werde mich aber bemühen.

Vielen Dank an Kwinto für die Screenshots mit den verbesserten Waffenwerten. Die Waffenübersicht wurde dadurch um einiges verbessert.

Rechtliche Hinweise

Divine Divinity ist ein Produkt der Larian Studios (www.larian.com) im Vertrieb der CDV Software Entertainment AG, Karlsruhe (www.cdv.de). Der Name ist markenrechtlich und urheberrechtlich geschützt.

Die Screenshots wurden mit freundlicher Genehmigung der Larian Studios hergestellt, sie unterliegen dem Copyright der Larian Studios.

Dieses Dokument darf in unveränderter Form und nur für den privaten Gebrauch kopiert, unentgeltlich weitergegeben oder zum kostenlosen Download bereitgestellt werden. Für jede andere Form der Nutzung ist die Genehmigung des Autors einzuholen.