

Divine Divinity Lösung

© Falk Krönert

2. Mai 2007

1 Vorwort

1.1 Danksagungen

Mein ganz besonderer Dank gilt Oliver Motschenbach und Kiya, deren Leitfaden und Tipps mir unschätzbare Dienste geleistet haben. Weiterhin an Xanlosch und Peter Schmaibach, die es mir überhaupt erst ermöglichten, das Spiel zu beenden. Und zuletzt an die zahllosen ungenannten Poster in den verschiedenen Foren — vor allem natürlich den **Larian Studio**-Foren — deren Hinweise mir geholfen haben und ohne die diese Komplettlösung niemals entstanden wäre.

1.2 Anmerkungen

Einige der hier gegebenen Tipps und Hinweise habe ich selbst herausgefunden, den allergrößten Teil jedoch aus anderen Quellen bezogen. Soweit es mir möglich war, habe ich alles, was ich auftreiben konnte, zusammengetragen. Trotzdem gibt es immernoch eine Menge Stellen, an denen ich nicht weiterweiß. Oft habe ich das auch geschrieben, besonders an markanten Stellen.

Alle Missionen werden, soweit möglich, beendet oder scheitern vorgesehenerweise, um das Maximale an Erfahrung herauszuholen. Nicht alle Aufträge sind wirklich spielentscheidend oder wichtig, aber alle bringen Erfahrung, Gegenstände, Fertigkeiten oder einen besseren Ruf (bis auf wenige Ausnahmen).

Findet jemand Fehler oder Übersehenes, so würde ich mich über eine eMail sehr freuen.

1.3 Charakterwahl

Man kann sich vortrefflich darüber streiten, welcher Charaktertyp der „beste“ ist, aber im Grunde ist das Spiel so ausgewogen, dass man mit jedem durchkommt. Ich habe Divine Divinity mehrmals mit einem Krieger und Magier und entsprechender Fokussierung auf deren Fähigkeiten durchgespielt, fand aber die Überlebenskünstlerin am einfachsten und schnellsten zu beschreiben. Sie beginnt auch gleich mit zwei sehr wertvollen Skills, **Identifizieren** und **Schlösser öffnen**. Da man diese beiden Fähigkeiten *sehr* oft braucht, hat man so einen gewissen Vorteil, wenn auch keinen spielentscheidenden.

Für das Spiel macht es – bis auf eine Stelle – und natürlich die Sprache und Texte keinen Unterschied, ob man eine Frau oder einen Mann wählt. Auch das Aussehen hat keine Bedeutung. Und abgesehen von den Anfangsfähigkeiten sind die anderen Charakteristika ebenfalls gleich.

Beim Schwierigkeitsgrad habe ich für diese Lösung „einfach“ gewählt, da die meisten sicher damit beginnen werden.

1.4 Zusätzlich erworbene Fähigkeiten

Ich habe beschrieben, welche Skills ich in etwa wann erlernt oder gesteigert habe (siehe Tabelle am Ende), aber da man im Laufe der Zeit auch Fertigkeiten von verschiedenen Personen und Orten gelehrt bzw. gesteigert bekommt, ist es gut, dies im Voraus zu wissen, um nicht wertvolle Fertigungspunkte zu verschwenden. Im Text habe ich das auch noch einmal an den jeweiligen Stellen hervorgehoben, damit man es leichter findet.

- +1 **Genesung** von Goemoe in Aleroth, nachdem man beide Patienten geheilt hat
- +1 **Genesung** als Buch in der verfluchten Abtei (oberer Lesesaal)
- +1 **Blick des Zauberers** als Buch in der Kellerbibliothek der verfluchten Abtei
- +1 **Elementarblitz** als Buch in der Kellerbibliothek der verfluchten Abtei
- +1 **Händlerzunge** vom Händler El Gammon im Gasthaus zum blauen Eber (steht neben Joram an der Bar), nachdem man ihm alle gefälschten „magischen“ Gegenstände abgekauft hat.
- +1 **Händlerzunge** aus dem dreiteiligen Buch „Geschäfte machen“ im Keller der Händlergilde von Verdistis; um ranzukommen muss man Gildemitglied sein
- +1 **Taschendiebstahl** *oder*
+1 **Fallen umgehen** *oder*
+1 **Schlösser öffnen** von Rob, dem Gildemeister der Diebe im Gasthaus zum Edelmann in Verdistis, nachdem man die Aufnahmeprüfung für die Gilde der Diebe bestanden hat
- +1 **Genesung** von Mardaneus in Aleroth, nachdem man Tutamun als Georgs Mörder entlarvt hat
- +1 **Schlösser öffnen** von Rodgar im Keller der Diebesgilde, wenn man die Wette verliert (weil wir Öffnen erst Level 4 haben)
- +1 **Bannen** als Buch im Hinterzimmer von Kistandalius' Ars Magicana, wenn man den Poet üben lässt, um freie Bahn zu haben
- +1 **Genesung** von der Statue im Garten von Nerikon, nachdem man die Prüfung bestanden hat (2, 2, 1)
- +1 **Segnen** von Sir Markham, nachdem man die Vampirhöhle erledigt hat
- +1 **Identifizieren** vom Händler Markus auf dem Marktplatz, nachdem man das geheime Lager von Tingalf gefunden hat.
- +1 **Bannen** von Corinna in Verdistis, nachdem die Beschwörung geklappt hat
- +1 **Alchemie** von Medicus im Dunkelwald, wenn man ihm das Kraut vom sprechenden Baum bringt
- +1 **Bumerang** von Alrik, dem Meister der Kriegergilde im Dunkelwald, nachdem man ihm das Herz des Drachen gebracht hat
- +1 **Fluch der Verwelkung** als Buch in Ionas Höhle, nachdem man das Haus des Wahnsinns überstanden hat
- +1 **Elementarschlag** nach dem kompletten Anlegen der Drachenrüstung
- +1 **Aura der Beherrschung** von Lysandra, der Bienenkönigin, in der magischen Welt
- +1 **Geistergestalt** vom schwarzen Patriarchen in der Ödnis

Die folgenden kommen zwar oft vor, sind aber nicht garantiert:

- +1 **Zauberschild** als Buch von Vinny im Armenviertel, nachdem man ihm Gold gegeben hat (man muss es ihm abkaufen)
- +1 **Giftwolke** als Buch von Raphirella in Verdistis, die einen wegen des Streites um das Haus anspricht (handeln, kurz bevor man die Entscheidung trifft)
- +1 **Polymorph** als Buch im Haus von Pergor dem Weinhändler in Verdistis

- +1 **Polymorph** als Buch in der Höhle südöstlich des Marktplatzes
- +1 **Giftwolke** als Buch in einer Kiste nördlich der Höhle mit den gestohlenen Waren aus Markus' Wagen.
- +1 **Wiederbeleben** als Buch von Franky, der einen nach dem Kauf des Hauses hinführt (wir müssen es ihm abkaufen)
- +1 **Skelett herbeirufen** als Buch in der Kanalisation unter dem Marktplatz
- +1 **Genesung** als Buch gleich daneben; liegt aber auf dem Wasser (Pyramidentrick oder Telekinese erforderlich)
- +1 **Zauberschild** als Buch ebenfalls in der Kanalisation unter dem Marktplatz, ganz unten rechts in einer Ecke
- +1 **Meteroschlag** als Buch auf der Anhöhe nordwestlich des Teleporters von Glenborus
- +1 **Magische Kraft** als Buch von Elean zu kaufen, nachdem man ihm das antike Amulett gebracht hat

1.5 Tipps

Der erste und wichtigste Hinweis ist **so oft als möglich zu speichern**. Ich kann das gar nicht genug betonen. Nicht nur das Schnellspeichern und -laden via Ctrl+S und Ctrl-L sollte so oft es geht verwendet werden, auch für jeden Abschnitt des Spiels sollte man ein „richtiges“ Savegame anlegen und entsprechend benennen. Es gibt da keine Begrenzung, ich hatte beim Erstellen dieser Lösung am Ende weit mehr als zweihundert Savegames.

Zweitens offenbart die **Alt-Taste** Dinge, die auf dem Boden oder sonstwo liegen. Wenn man einen genügend hohen Identifizieren-Skill hat, werden sie auch sofort identifiziert (das kostet kein Mana). Man kann Alt gar nicht oft genug drücken, in vielen Ecken und hinter Kisten usw. finden sich meist wichtige Dinge, die man sonst nie finden würde.

Wenn man **Shift** gedrückt hält, kann man mit der Maus umhersehen, ohne sich zu bewegen. Das ist ganz nützlich, falls man trotz Minikarte (die man immer eingeschaltet haben sollte) die Übersicht verloren hat oder etwas sucht. Das funktioniert im Übrigen auch zusammen mit Alt. Und hier gibt es einen ziemlich nützlichen Trick: Wenn man etwas aus dem Inventar ablegen möchte, kann man das Dank des Shift-Umsehens praktisch überall tun. Auch an vielen Orten, die man nicht erreichen kann...Später mehr dazu.

Im Übrigen bekommt man bei jedem Lade- und Speichervorgang einen nützlichen Tipp (die ich hier schamlos mit aufgenommen habe).

2 ALEROTH

2.1 Das Dorf der Heiler

Los geht es in einem Keller. Alt sagt uns, dass da einiges rumliegt, aber wir lassen erstmal alles in Ruhe, gehen nach links und die Leiter hoch. Wir sind in einem kleinen Haus, wenn wir ein bisschen nach links gehen, spricht uns Joram an, ein Heiler. Wir fragen ihn aus und er erzählt uns so einiges, wo wir sind und wie und warum wir herkamen. Von ihm erhalten wir den ersten Auftrag: **Mardaneus wieder zur Vernunft zu bringen**. Er gibt uns auch die Erlaubnis, alles, was in seinem Haus ist, mitzunehmen und sagt uns, dass wir bei Georg, einem Freund von ihm, Dinge kaufen können.

Wir verlassen das Haus und sehen in einer Szene, wie Lanilor versucht, dem anscheinend wahnsinnigen Mardaneus zu helfen und ihn nach Hause zu bringen. Als erstes streifen wir

im Dorf herum und gehen nach Süden, einfach der Straße nach. Dort sehen wir, wie Mardaneus Lanilor „kaltstellt“. Dabei fällt auch ein Name, Thelyron Hashnitor. Wer das ist, werden wir bald erfahren.

Nun geht es zum tiefgefrorenen Lanilor, den wir ansprechen. Wir wollen ihm helfen, aber nur Mardaneus selbst kann den Zauber wieder aufheben. Na toll. Um **Lanilor wieder aufzutauen** gehen wir in Mardaneus' Haus, vor dem wir gerade stehen. Oder besser – versuchen es. Leider ist die Tür zu und die kriegen wir auch mit dem Öffnen-Skill nicht auf. Wir laufen um das Haus herum und erkunden bei der Gelegenheit gleich das ganze Dorf, ohne aber in eines der Häuser zu gehen, etwas anzufassen oder mit jemandem zu sprechen. Dabei kann man nichts falsch machen, außer dass sich ganz im Süden das Tor von Aleroth befindet – dort auf keinen Fall rausgehen!

Am Zaun hören wir ab und zu das Gurren eines Orks und die Minikarte zeigt einen roten Punkt auf der anderen Seite, aber keine Sorge, die sind und bleiben draußen. Später werden wir ihnen noch die Ehre geben. Es ist eine gute Idee, auf der Karte die Häuser der einzelnen Heiler zu markieren, jedenfalls am Anfang. Ihre Namen bekommen wir, wenn wir mit der Maus über sie fahren, auch ohne mit ihnen zu reden. In der Mitte des Dorfes finden wir vier kleine Drachenstatuen und eine große von Mardaneus, die wir auf der Karte markieren. Sie werden schon bald für uns wichtig.

Kommen wir an Georgs Haus vorbei, werden wir Zeugen einer Szene, in der sich Georg mit einem ziemlich unfreundlichen Mann namens Tutamun streitet, der anscheinend etwas zu verbergen hat. Als Tutamun geht, spricht er uns an. Wir provozieren ihn nicht und lassen ihn ziehen. Wir treffen ihn später wieder. Um zu erfahren, was da eben los war, gehen wir rein und fragen, was der Krach soll. Dann fragen wir ihn, ob er auch Händler sei und er bietet uns einen Botengang an. Wir sollen für ihn eine Pflanze namens **Drudanae** aus Lanilors Kräutergarten besorgen. Er zeigt uns sogar in seinem Schlafzimmer, wie sie aussieht. Muss ja ziemlich wichtig sein, dieses Unkraut...

Das ganze Dorf sollte jetzt erkundet sein und sich keine dunklen Flecken mehr auf der Karte befinden. Zurück bei Lanilor haben wir aber immer noch keinen Weg in Mardaneus' Haus gefunden. Das sagen wir Lanilor und er meint, wir sollten einen anderen Weg durch den Keller versuchen. Der Brunnen gleich östlich des Hauses beherbergt den Eingang.

Bevor wir dort hinuntergehen, kehren wir zu Jorams Haus zurück und räumen es aus, er hat es uns ja erlaubt. In den Regalen (Achtung: einige Regale haben mehrere Etagen!) finden wir Bücher, die aber nicht weiter wichtig sind. In einem wird die Welt Rivellons beschrieben, aber die Orte werden wir sowieso noch alle bereisen. In zwei Briefen erfahren wir, dass Georg erhebliche Schulden bei Joram hat und Lanilor der Ansicht ist, man sollte die herzogliche Armee um Hilfe gegen die Orks bitten. Im Keller finden wir noch ein Messer, in der Kiste etwas Gold und einen weiteren Heiltrank. Jetzt sollten wir auch gleich von der Möglichkeit Gebrauch machen, **Hotkeys** zuzuweisen, denn gerade Heiltränke gehören zu den am häufigsten gebrauchten Dingen. Um Hotkeys einer Aktion, z.B. einen Heiltrank trinken, zuzuweisen, muss man nur mit der Maus über die betreffende Aktion gehen und eine der Funktionstasten drücken.

Da Lanilor immer noch eingefroren ist, räumen wir auch gleich sein Haus aus, das direkt nördlich über dem von Mardaneus liegt. Dort finden wir eine Rüstung, ein paar Stiefel, Handschuhe und einen Bogen, den wir aber noch nicht verwenden können. Alles keine

tollen Sachen, aber besser als nichts.

Nun runter in den Brunnen. Der Keller ist winzig, trotzdem gewöhnen wir uns an, als erstes auf der Karte den Eingang zu markieren. Als Gegner erwartet uns ein Skelettkrieger und ein paar Ratten, die aber nicht selbst angreifen. In den Fässern finden sich Lebensmittel und auf einer Kiste im Nordosten ein Smaragd und etwas Gold. Das verschlossene Fass können wir nicht öffnen (keine Dietriche), aber einschlagen (das geht aber nur mit Hieb- oder Stichwaffen, wie eben einem Messer). Im Süden ist eine ebenfalls verschlossene Tür, der Schlüssel dazu liegt auf der Kiste gleich gegenüber.

Im Raum dahinter ist eine Leiter, die ins Haus führt, auch sie markieren wir auf der Karte. Darauf achten, dass wir nicht mehr im Kampfmodus sind und hochklettern. Mardaneus spricht uns an. Er ist wirklich wirr im Kopf, lässt sich aber überreden, Lanilor wieder aufzutauen. Es gibt Erfahrung und wir reden mit ihm. Fragen wir ihn über Mardaneus aus, erfahren wir etwas über **die Katakomben unter Aleroth** und dass Mardaneus einmal da unten war und danach den Eingang versiegelte. Um hinunter zu gelangen sollen die Statuen nach Norden schauen. Zuletzt bitten wir ihn um die Erlaubnis, Kräuter aus seinem Garten pflücken zu dürfen, was er uns gestattet. Wir können jetzt gleich mit ihm handeln und ein paar der Sachen, die wir – unter anderem in seinem Haus – gefunden haben, loswerden, insbesondere Heiltränke sind immer wichtig. Heilen lassen sollten wir uns von ihm (wie auch von jedem anderen) aber nicht, Tränke sind billiger, wenn wir nicht sowieso einfach schlafen (im Keller von Jorams Haus).

Die Tür steht ja nun offen, also gehen wir in Mardaneus' Haus und räumen auch hier auf. Viel gibt es nicht, die Bücher zum Lesen enthalten nichts Wichtiges, von der Honigwabe auf einem Regal können wir zur Heilung essen. Der Schlüssel unter dem Bett passt zu einer Kiste, in der ein paar Handschuhe mit etwas Feuerresistenz sind. Die andere Kiste kriegen wir für den Moment nicht auf.

Bevor wir uns den Katakomben widmen, sehen wir uns noch ein wenig im Dorf um. Zuerst gehen wir zu Otho, er wohnt im nordwestlichsten Haus. Hier fassen wir besser nichts an und reden mit ihm über seine Heilkünste. Wir erfahren von der „Quelle“ und davon, dass zwei Soldaten nur durch sie geheilt werden können. Der Schrein von Goemoe (den wir beim Durchwandern des Dorfes bereits bemerkt und auf der Karte verzeichnet haben...) erzeugt Heiledelsteine, aber es reicht nur noch für einen und es sind zwei Patienten... das alte Problem. Mal sehen, was sich da machen lässt. Wir verkneifen uns die Frage über den Weg und schauen stattdessen, was es zu Handeln gibt. Sobald wir das Gespräch beenden, erhalten wir den Auftrag **Verlat zu heilen**, den Patienten Othos. Wir finden ihn im Nebenzimmer und reden mit ihm. Aber wir bekommen nichts Vernünftiges aus ihm heraus. Hier können wir übrigens alles mitgehen lassen, Otho ist ja nebenan und sieht uns nicht.

Jetzt zur anderen Partei, zu Goemoe, sein Haus liegt nördlich von Georgs. Auch hier sollte man die Finger ruhig halten. Wir sind höflich und fragen nach der Heilkunst. Wieder hören wir über die Quelle und den Schrein und dass auch Geomoes Patient nur so geheilt werden kann. Wir fragen, ob wir selbst den Schrein verwenden dürfen, was uns Goemoe erlaubt. Auch hier können wir handeln und sogar Super-Heiltränke und mittlere Regenerationstränke kaufen, doch die dürften im Moment noch zu teuer sein. Wir verabschieden uns und bekommen den Auftrag, **Simon zu heilen**. Mit ihm sprechen wir

ebenfalls, aber auch er ist zu krank, um eine sinnvolle Antwort zu geben.

Zeit, das Problem zu lösen. Im Dorf gibt es im Nordosten drei unbewohnte Häuser, mal sehen, was wir dort finden. Zuerst wenden wir uns jenem ganz im Norden, in einer Einbuchtung im Zaun liegenden Haus zu. Es ist nicht verschlossen und unter dem Stapel an Paketen, die wir alle zur Seite schieben, finden wir ein Buch, einen Spiegel und Beinschienen. Im Buch finden wir ein sehr interessantes Kapitel über magische Spiegel und ihre Effekte. Anscheinend kann man damit magische Edelsteine verdoppeln – wie praktisch, das löst ja unser Problem. Um die Sache rund zu machen, liegt auch ein magischer Spiegel gleich neben dem Buch.

Na dann versuchen wir mal unser Glück. Wir gehen zum Schrein der Heilung und sagen, dass wir Heilung brauchen. Er gibt uns einen Heilstein. Original und Spiegel haben wir, jetzt fehlt nur noch ein Gewässer. Eine passende Pfütze findet sich gleich südöstlich von Goemoes Haus. Wir werfen den Spiegel rein und wenn er verschwindet, ist alles in Ordnung. Jetzt den Heilstein und siehe da – wir haben zwei davon!

Als erstes heilen wir Verlat, den Patienten von Otho. Wir sprechen ihn an und geben ihm den Stein. Wir bekommen Erfahrung, eine Rufsteigerung und er wird geheilt. Dann sprechen wir ihn nochmals an und erfahren, dass er aus Verdistis stammt und wir ihn dort einmal besuchen sollen. Werden wir tun. Nun zu Simon bei Goemoe und das gleiche noch einmal. Wieder Erfahrung und Rufsteigerung. Jetzt reden wir mit Goemoe und sagen ihm, dass wir beide Patienten geheilt haben. Dafür bringt er uns ⁺¹ **Genesung** bei. Im übrigen werden seine Waren, wie bei jedem Händler, um so billiger, um so besser er uns leiden kann. Trotzdem dürften die Supertränke noch immer zu teuer sein.

Was war da noch? Ach ja, das Unkraut für Georg. Wir gehen also in den Garten im Westen neben Lanilors Haus und nehmen uns eine Drudanae. Wir gehen zu Georg und sagen ihm, dass wir sie haben. Spätestens jetzt sollten wir genügend Erfahrungspunkt gesammelt haben, um **eine Stufe aufzusteigen**. Am Ende habe ich eine Tabelle angefügt, die zeigt, wie ich die Charakter- und Fertigkeitspunkte in dieser Komplettlösung verteilt habe. Das ist aber nur ein Beispiel, jeder sollte ruhig versuchen, eine eigene Mischung zu finden.

In der Mitte des Dorfes, neben den Statuen läuft eine weiße Katze namens Kitty herum, die wir ansprechen können. Es ist jene, die uns gerettet hat und auch später noch begegnen wird. Bevor man sie aber anspricht, sollte man alle Kaninchen im Dorf erledigen, denn sonst tut sie das und wir bekommen zwar das Fleisch aber nicht die Erfahrung. Die Tiere, die in Gehegen sind, also z. B. die Kuh von Goemoe oder die Schweine von Otho lässt man besser in Ruhe.

Als nächstes widmen wir uns dem Haus ganz im Nordosten. Die Tür ist auf der östlichen Seite und der Schlüssel dazu findet sich im Fass daneben. Im Haus in dessen Keller findet sich außer einer Keule und einem Buch nichts von Interesse. Das Buch gehört zu einer ganzen Reihe und wir sollten es aufbewahren. Ich habe dafür einfach den Schrank hinter der verschlossenen Kiste in Mardaneus' Haus verwendet (wo obendrauf die Bienenwabe liegt).

Nun zu den Statuen. Wenn wir die vier äußeren anklicken, drehen sie sich jeweils ein Stück, bis sie mit einem Klick in einer bestimmten Richtung einrasten und dann feststecken. Das ist ja wie bei Egon... Die Reihenfolge ist egal, sobald alle nach Norden

schauen, saust die mittlere Statue davon und gibt den Weg frei. Lanilor kommt und spricht uns an. Er sagt, er habe ein Artefakt in seinem Haus gefunden. Was?! Da haben wir wohl nicht gründlich genug gewühlt... Fragen wir ihn, was das ist, erfahren wir, dass es sich um eine **Teleporterpyramide** handelt, einer der wertvollsten und nützlichsten Gegenstände im Spiel. Wir erhalten auch gleich den Auftrag, die zweite zu finden. Allerdings rate ich von der offensichtlichen Lösung ab, sich einfach hinzuteleportieren. Das geht nicht gut aus und wir stoßen eh bald auf die andere.

Hinab geht es durch den Sockel der abgehobenen Statue. Wie immer den Eingang auf der Karte markieren. In den Fässern finden wir Skorpionfallen, die können wir selbst auslegen, es ist aber besser, sie zu verkaufen. Im zweiten Raum liegt in der Mitte ein Buch von Mardaneus mit einer Warnung. Die nächste Tür ist versperrt. Neben der Tür, durch die wir hereinkamen, ist aber der Hebel, um sie zu öffnen.

Sollten wir vergessen haben, genügend Tränke einzupacken oder ist unsere Ausrüstung nicht ganz in Ordnung gehen wir besser noch mal hoch und regeln das, zumal wir jetzt besser angesehen sind und bei Georg Rabatt bekommen. Wichtig ist, dass wir eine vernünftige Waffe, z.B. einen Bogen, haben, deren Anforderungen wir auch erfüllen und die wir nicht nur lustig mit uns rumtragen...

Die Katakomben selbst sind nicht weiter schwer, nur anfangs ein wenig unübersichtlich. Wichtig ist nur, wirklich jede Ecke und jeden Gang zu erkunden um alle Gegner aufzuspüren, denn wir brauchen die Erfahrung. Und Speichern nicht vergessen! Die verschlossenen Türen lassen sich, wie schon am Anfang, mit dem Hebel daneben öffnen. In den Katakomben finden sich drei magische Kugeln. Mitnehmen! Die dritte ist in einem Raum mit Regalen, Tisch und Stuhl. Auf dem Tisch liegt ein Stück Tagebuch, aber ohne Namen. Wenn wir die fünf Kerzen in dem Pentagramm anzünden erscheint ein Skelett-Krieger, klappt leider nur einmal. Der Hebel an der Wand öffnet die Tür. Kurz darauf treffen wir auf ein paar Orks, die uns ansprechen. Die suchen die magische Axt **Blutfresser**. Wir sagen, dass wir ihnen helfen. In der Nähe der Orks muss man vorsichtig sein, denn sie bekämpfen ebenfalls die Skelette und uns entgeht Erfahrung.

Kurz nach den Orks kommen wir südlich zur Statue einer Frau mit einem Buch hinter ihrem Rücken und einer Kerze davor. Wir markieren die Stelle auf der Karte und gehen von da aus gerade Richtung Norden. Auf einem Stein liegt ein Brief, der erklärt, wie es weitergeht. Die drei magischen Kugeln müssen auf die drei Pentagramme am Boden gelegt werden. Und wir lesen erneut einen Namen, den wir schon kennen: Thelyron Hashnitor.

Also die Kugeln auf die Pentagramme legen (wenn man die Mitte richtig trifft, fangen sie an zu schweben) und ein Portal erscheint. Wir gehen hindurch. Na ja, für den Aufwand war es ja eine kurze Reise. Aber die Tür zu diesem Raum ist nun offen. Auf der Karte vermerken wir die Stelle, die Treppe links führt weiter nach unten, die rechte zurück nach Aleroth.

Erst einmal gehen wir zurück zur Statue mit der Kerze und zünden diese an. Wir erhalten den Zombie Gregar Brock als Beschützer. Er wird mit uns kämpfen, solange wir in den Katakomben sind. Er ist zwar recht stark, aber wir bekommen für die Gegner, die er besiegt, keine Erfahrungspunkte. Also gehen wir nach Norden zu den Treppen und nehmen die rechte. Und schon sind wir ihn los und haben noch dazu einen zweiten

Eingang in die Katakomben.

Wo wir nun schon mal auf den Friedhof sind, können wir auch gleich etwas Erfahrung einsammeln. Wir lesen den Grabstein des Grabes, das rechts neben dem Grab liegt, das als Eingang in die Katakomben dient. Aha, hier ruht also Jakob und er will keine Blumen (besonders nicht von seiner Frau). Hmm. Im Grab rechts daneben (ist etwas weiter nach hinten) liegt laut Grabstein seine Frau und davor stehen – was für ein Zufall – Blumen. Wir nehmen sie und stellen sie auf Jakobs Grab. Und aktivieren den Kampfmodus, den Jakob mag das gar nicht und greift uns an. Er ist nicht so sehr stark, aber sein Angriff macht richtig Giftschaden. Am besten ihn also auf Distanz halten und mit dem Bogen angreifen. Ist er erledigt, gibt es ordentlich Erfahrung, mindestens bis zur nächsten Stufe sollte es reichen.

Dieses Spielchen lässt sich noch ein zweites Mal spielen, vor dem Grab seiner Frau liegt ein Schlüssel, der zum einzigen Haus in Aleroth passt, das wir bisher noch nicht betreten haben. Drinnen gibt es scheinbar nichts, aber unter dem Stapel Pakete rechts erscheint eine Falltür, wenn wir alle wegräumen. Der Keller ist nicht sonderlich groß, in der Mitte ist ein kleiner Raum mit einer Vase, sobald wir uns ihr nähern, kommt schon wieder Jakob an. Die einfachste Strategie ist, ihn um den Raum mit der Vase drumrum rennen zu lassen und mit Pfeilen zu bearbeiten. Er gibt nochmal genausoviel Erfahrungspunkte wie beim ersten Mal. Für die Vase brauchen wir den Öffnen-Skill und einen Dietrich, aber viel ist nicht drin. Aber die Erfahrungspunkte sind es wert. Wir können uns im Übrigen noch auf eine weitere Begegnung mit Jakob freuen, aber dazu später.

Bei den Heilern können wir verkaufen, was wir in den Katakomben gefunden haben und – ganz wichtig – unsere Ausrüstung reparieren lassen (bei Georg oder Otho). Ist alles soweit erledigt, können wir uns einem weiteren offenen Auftrag widmen, den Teleporterpyramiden. Wird Zeit, die zweite zu finden. Im Zaubersprüche-Menü wählen wir „Pyramiden fallenlassen und benutzen“ und finden uns, von einem Haufen Skelette umringt, tief in den Katakomben wieder. Jetzt ist Schnelligkeit angesagt. Die zweite Pyramide liegt direkt zu unseren Füßen, also aufheben und ins Inventar ziehen (nicht einfach nur anklicken, dann landen wir wieder oben). Im Zaubersprüche-Menü nun „Pyramide benutzen“ auswählen. Das müssen wir zweimal machen, da die Überlebenskünstlerin vorschlägt, eine vor Ort zu lassen. Das brauchen wir aber nicht, da wir sowieso dort vorbeikommen. Sind wir wieder oben, ist der Auftrag erledigt und wir sollten schon wieder eine Stufe weiter sein. Bei allen durch fünf teilbaren Stufen bekommen wir übrigens *zwei* Fähigkeitspunkte. Nett, oder?

Ab jetzt eine der Pyramiden an günstiger Stelle (z.B. neben der weißen Katze, von da sind alle Heiler leicht zu erreichen) liegenlassen und die anderen nehmen wir mit nach unten. So können wir jederzeit schnell zurück und müssen nicht jedesmal den ganzen Weg laufen.

So, durch das Grab wieder in die Katakomben und die linke Treppe runter. Ab hier nehmen die Katakomben mehr gemauerte Züge an, nicht mehr so sehr Höhle. Diese ganze Etage erforschen, besonders in den Krügen und Vasen nachsehen. Auch die Gegner lassen hier öfters mal was nützliches fallen. Der Ausgang befindet sich in der nordwestlichen Ecke, im Raum davor wieder ein Buch mit einer Notiz. Der Mitte-links Teil dieser Etage ist zu Anfang unzugänglich, aber wenn wir im Westen außen rum gehen,

finden wir unten im Süden einen Hebel, der die störende Tür öffnet. Dahinter wird eine große Axt von einem Skelettbeschwörer bewacht.

Hier finden sich auch andere zahlreiche Äxte und Breitäxte, wie wir allerdings mit Stufe 2 Identifizieren feststellen, ist die gesuchte Blutfresser nicht dabei. Wo ist dieses Ding? Wenn wir uns die Etage auf der Karte anschauen, finden wir zwischen Ein- und Ausgang zwei kleine Räume mit dunklem Boden. Im westlichen davon liegt eine Axt auf dem Boden, aber das ist auch nicht Blutfresser. Doch im rechten ist eine Bodenplatte locker und wir klettern runter. In diesen Räumen finden wir nach ein paar Skeletten den echten Blutfresser (auch ohne Identifizieren an der Form zu erkennen). Wir bringen sie dem Ork Smiruk und sehen, wie sich die Rangordnung ein wenig verschiebt. Egal, wir kriegen Erfahrungspunkte. Den Rat, nicht zu folgen, beherzigen wir besser, wir landen sonst mitten im Orklager. Aber wir markieren die Stelle auf der Karte, wir werden sie später von der anderen Seite finden.

Zu Beginn der nächsten Etage finden wir einen Tagebuchausschnitt, der wertvolle Hinweise und eine Warnung enthält. . Erst einmal räumen wir alle Gegner beiseite, ohne jedoch eines der Gräber anzufassen (das gilt nur für „erhöhten“ Gräber in der Mitte, alle anderen sind egal). Dann schauen wir uns die Karte an, bis auf den Eingang gibt es in jeder der vier Ecken ein Grab und die Mitte ist auch nochmal in vier Teile mit je einem Grab als Zentrum geteilt. Ganz in der Mitte des Levels liegen zwei Gräber nebeneinander, die jedoch verschlossen sind (und sich auch nicht öffnen lassen). Daneben ein Manuskript von Medicus, das wir aber schon aus Mardaneus' Haus kennen.

Das Tagebuch erklärte die Vorgehensweise, wir öffnen eines der Gräber nach dem anderen und erwehren uns der Gegner, die da kommen. Die Reihenfolge ist dabei egal, wichtig ist nur, dass wir wirklich alle Gegner eines Grabes beseitigen, bevor wir das nächste öffnen. Sind alle vier offen, gehen wir zu den beiden ganz in der Mitte. Sie werden immer noch als verschlossen angezeigt, aber ein Klick öffnet eines von ihnen. Es ist egal welches, beide führen weiter hinunter.

Hier in dieser Etage waren wir schon einmal, wenn auch nur ganz kurz – hier lag die zweite Teleporterpyramide. In den Ecken liegen hier oft Dinge, doch der Alt-Taste bleibt nichts verborgen. Die ganze Etage wirkt ein wenig durcheinander, ist aber halb so wild. Im Süden sehen wir in einer Szene zwei Skelette, die sich wundern, was sie überhaupt zusammenhält, so ganz ohne Fleisch auf den Knochen. Na ja. Im Raum links daneben ist der Ausgang aus diesem Level. Im Norden des Raumes finden wir einen weiteren Tagebuchabschnitt, indem es um Umtote geht. Wenn wir nach rechts gehen, in Richtung des ehemaligen Ortes der Teleporterpyramide, kommen wir an einem stationären Teleporter vorbei. Wer will, kann ihn benutzen, sollte dann aber eine der Pyramiden dalassen, denn die Reise endet in MARDANEUS Keller.

Hier gibt es nichts weiter zu tun, also noch eine Etage nach unten zu gehen (ist die letzte, versprochen). Um uns nicht wertvolle Erfahrung entgehen zu lassen, ist es wichtig, zuerst alles außenrum zu erledigen, bevor wir durch das von den zwei Drachen bewachte Tor in die Mitte gehen. An der südlichen und nördlichen Seite des Levels sind rechts und links der Einbuchtungen Markierungen auf dem Boden. In der Mitte jeder davon befindet sich eine lockere Bodenplatte. Wir steigen hinunter, besiegen jeweils das eine große Monster und räumen die Schatzecken aus. Neben der nordwestlichen Bodenplatte ist ein Buch,

das offenbar den letzten Tagebucheintrag enthält. Einige der Anspielungen sind interessant, da sowohl das Verwandeln in einen Geist als auch in eine niedrigere Kreatur später für uns wichtig werden.

Haben wir alles ringsum gesäubert, gehen wir nochmal nach oben, verkaufen alles unnütze, kaufen Heiltränke und lassen alles reparieren. Besonders sollten wir bei Georg vorbeischaun, denn das ist die letzte Gelegenheit dazu. So, alles erledigt? Dann wieder rein in die Katakomben. Den Kampfmodus können wir erstmal ausgeschaltet lassen, wir brauchen ihn vorerst nicht.

Sobald wir durch das dem Eingang direkt gegenüber gelegene Tor gehen, schließt es sich hinter uns und ein Skelettkrieger spricht uns an. Wir erfahren, dass er dabei ist, Thelyron wieder zum Leben zu erwecken. Schon wieder dieser Thelyron Hashnitor, von dem Mardaneus immer faselt. Vielleicht sollten wir dem Skelettkrieger helfen und **Thelyron tatsächlich wiederbeleben** um zu erfahren, was mit Mardaneus los ist. Wir fragen nach dem Problem und lassen uns den Hebel zeigen. Aha, alles klar..

Bevor wir aber aushelfen, wandern wir herum, durchsuchen alles und reden mit den Skeletten. Einige haben Dinge gefunden, die sie uns gern überlassen. Das Skelett rechts oben hat früher in Verdistis gelebt und erzählt, von einer Dame namens Penumbra ermordet worden zu sein. Den Namen werden wir uns mal merken. Haben wir mit allen geredet und alles abgegrast, gehen wir in Richtung des Hebels links oben. Die Szene beginnt, sobald wir in die Nähe kommen. Nachdem die ersten beiden Hebel umgelegt worden, tun wir dies mit dem dritten und Thelyron wird wieder zum Leben erweckt.

Tatsächlich hat der Zauber geklappt. Wir gehen zu dem Wiedererweckten und reden mit ihm über Mardaneus. Scheint, als hätten wir die Ursache für seinen Wahnsinn gefunden. Als wir uns verabschieden wollen, merkt er plötzlich, das irgendetwas nicht stimmt und bittet uns, **ihn wieder dorthin zu schicken, wo er gerade herkam** und seine Diener gleich mit. Er sagt auch, dass Mardaneus Recht gehabt hatte und dann wohl befreit sei. Tun wir ihm den Gefallen.

Der Haken dabei ist nur, dass seine Diener ringsum das gar nicht gut finden. Und es sind viele... Erfahrungspunkte. Sobald wir durch das Tor des Innenbereiches schreiten ist die Schlacht aber vorbei, denn der wieder gesunde Mardaneus erscheint und fegt das Level leer. Wir gehen mit ihm durch das Portal und sind wieder in Aleroth, vor Mardaneus' Haus. Wir reden mit ihm über Thelyron und die Quelle und da er uns nun bewundert, können wir billig bei ihm handeln.

Bei Georg können wir das nicht mehr, wenn wir seinen Laden betreten, finden wir ih **ermordet** vor. Wir gehen zu Mardaneus und reden mit ihm darüber. Wir erzählen ihm von Georgs Geldproblemen (wissen wir aus dem Brief in Jorams Haus) und der Drudanae. Offenbar handelt es sich dabei um ein Rauschgift. Die übrigen Heiler wissen auch nicht, wer der Mörder sein könnte. Um es vorwegzunehmen: Der Mörder ist nicht in Aleroth und wir werden noch eine ganze Weile brauchen, ihn zu finden.

2.2 Umgebung

Da wir nun alles im Dorf erledigt haben, ist es Zeit, in die Welt hinauszuziehen. Gehen wir aus dem Tor hinaus, sehen wir in einer Szene, wie ein Trupp Soldaten von Orks erledigt wird. Nur ein Ritter namens Serk überlebt und fordert uns auf, wieder ins Dorf zu gehen.

Wir stimmen ohne Wenn und Aber zu, der Typ meint es ernst. Wir reden mit ihm und erfahren, dass im Armenviertel von Flussheim eine **Seuche grasiert**. Davon setzen wir umgehend die Heiler in Kenntnis, während Serk das Tor bewacht. Mardaneus ist der nächste Ansprechpartner aber er sagt, die Heiler **bräuchten eine Eskorte**, es sei sonst zu gefährlich.

Als nächstes gehen wir in Georgs Haus und räumen es ... ähm ... sichern Beweise. Die Schlüssel für die Truhen und die Türen findet man alle, wir brauchen keine Dietriche. Die vor dem Ladentisch stehende Truhe nehmen wir mit (einfach ins Inventar ziehen) und stellen sie zukünftig immer neben der Teleporterpyramide ab, die an einem sicheren Ort liegt. Man kann zwar alle Dinge einfach auf den Boden legen und die bleiben auch da, aber eine Kiste ist bequemer. Los werden wir den ganzen Krempel nun übrigens auch bei Mardaneus, der mit seinem Verstand auch seine Handelsfähigkeiten wiedererlangt hat. Wir reden mit allen im Dorf über die Seuche und bieten uns als Geleitschutz an, werden aber abgelehnt. Wenigstens bekommen wir den Standpunkt von General Alix auf unserer Karte eingezeichnet, aber es ist leicht zu sehen, dass das ein weiter Weg ist.

Wieder zum Tor raus und den dort Wache stehenden Serk ansprechen. Der kann aber auch nicht für Sicherheit sorgen und schickt uns ebenfalls zu General Alix. Scheint, als kämen wir um den Weg nicht drumrum.

Jetzt endlich können wir in die Wildnis aufbrechen. Die Orks hier sind aber nicht von Pappe, also Vorsicht. Am besten damit beginnen, um das Dorf herum nach Westen, Norden und Osten aufzuräumen. Im Osten stoßen wir auf einen Fluss (darum heißt die Gegend ja auch Flussheim), alles westlich davon können wir getrost bis zum Kartenrand absuchen. Unter den Orks gibt es Trommler, die sich und andere mit ihrer Lärmerei heilen können. Manchmal kann man sie zwischen zwei Bäumen einkeilen oder nah rangehen, dann trommeln sie nicht. Auch sollten wir oft Gebrauch von den Teleporterpyramiden machen und alles, was wir finden, im Dorf verkaufen. Wenn wir etwas Wichtiges finden, gleich auf der Karte markieren, nicht alles brauchen wir hinterher, aber man weiß ja nie.

Genau südwestlich des Zaunes finden wir einen großen stationären Teleporter. Aber unsere Heldin weiß nichts damit anzufangen. Vielleicht hätten wir doch mehr in Intelligenz steigern sollen? Nein, natürlich nicht. Westlich vom Dorf, etwa in Höhe des nördlichen Zaunes, ist eine Stelle mit einem verbrannten Baum und einem verbogenen Schwert daneben. Die Heldin sagt, das Schwert käme ihr bekannt vor. Offenbar ist das die Stelle, an der sie im Intro überfallen wurde. Man kann die Stelle markieren, aber sie hat keine weitere Bedeutung im Spiel.

Südlich des Dorfes, etwa auf halber Höhe, stoßen wir auf ein paar Haufen Goldmünzen, die eine Spur zu zeigen scheinen und sogar auf unserer Karte angezeigt werden. Eine Spur aus Goldmünzen? Bei aller Liebe, aber das ist wirklich ein alter Hut. Trotzdem folgen wir der Spur und kassieren die Erfahrung. In der Nähe finden wir eine verschlossene Kiste – keinen Dietrich verschwenden, der Schlüssel dazu findet sich auch noch. Kurz daneben liegt das Orklager mit einem Höhleneingang, der zu der bekannten Stelle in den Katakomben führt. Trommler und Orkchef zusammen sind ein bisschen viel, aber der Orkchef kann schneller laufen, daher ist es besser, die beiden zu trennen und einzeln zu bekämpfen. Weiter südlich haben die Orks eine Straßensperre errichtet. Hier laufen

erfahrene Orks und stärkere Orks herum, aber das sollte kein Problem sein. Und hier findet sich auch der Schlüssel für die Kiste.

Haben wir uns schließlich weit genug nach Süden vorgearbeitet, kommt eine ziemlich unerfreuliche Szene, in der wir Johann begegnen, der zu faul zum Laufen ist und auf einem Drachen fliegt. Egal, was wir machen oder ihm sagen, wir können *nicht verhindern*, dass er uns umhaut. Keine Chance. Vorher bekommen wir nur noch mit, wie er uns „Gezeichnete“ nennt. Das sollten wir uns merken, es wird noch eine Rolle spielen.

Kaum wähnt sich Johann jedoch als triumphierender Sieger, tritt Zandalor auf den Plan. So wie Johann zuvor mit uns macht er mit ihm kurzen Prozess und holt aus danach aus dem Reich der Toten zurück. Nochmal Glück gehabt. Wir unterhalten uns mit ihm und erfahren, dass wir vorerst nicht noch so einen Drachenreiter zu befürchten haben (keine Sorge, kommt später noch). Außerdem erzählt er etwas von einem dritten Gezeichneten und dem **Gasthaus zum Zwergbrot**, zu dem wir uns begeben sollen und das er auf unserer Karte einzeichnet. Wir wollen uns verabschieden und erst jetzt kommt er mit dem Wichtigsten: Für die Teleporter sind wir nicht zu blöd, sondern brauchen nur **die passenden Schriftrollen**. Eine, die der Magier, gibt er uns gleich mit und auch eine Karte, in der alle Teleporter eingezeichnet sind. Für die anderen kann er uns nicht viel sagen, für jene der Elfen sollen wir Elredor, den Elfenherrscher, in der Waldläufergilde ansprechen und Zandalor erwähnen. Die übrigen müssen wir wohl oder übel selbst suchen. Er gibt uns noch den Tipp, in der alten Abtei vorbeizuschauen, dort würden viele Unterlagen aufbewahrt. Sie ist allerdings verflucht ...

Alle genannten Orte wurden auf unserer Karte eingetragen und als erstes kehren wir nach Aleroth zurück und versuchen den dortigen Teleporter. Das Symbol darauf stimmt mit jenem auf der Schriftrolle der Magier überein und wir können ihn aktivieren. Alle aktiven Teleporter werden auf der Schriftrolle und unserer Karte vermerkt. Im Moment können wir uns aber noch nirgendwo hinbeamen. In Aleroth verkaufen wir, was Johann fallengelassen hat und reden mit Goemoe über die Teleporter. Und siehe da, er hat die Schriftrolle der Echsen. Wir erwähnen Zandalor und er gibt sie uns. Sehr schön, das wären dann schonmal zwei. Für die restlichen werden wir aber noch eine Weile brauchen.

Wir decken noch den Rest der Karte westlich des Flusses auf. Ganz im Süden treffen wir auf ein paar Trolle, die um eine Höhle rumlungern. Markieren, aber besser noch nicht reingehen. In der Nähe ist die einzige Brücke über den Fluss und auf der erwehren sich zwei Soldaten gerade eines Trollangriffs. Wir helfen ihnen natürlich (aufpassen, dass man nicht aus Versehen die Soldaten angreift!) und sprechen sie an. Sie gehören zu Serks Truppe und sollen die Brücke halten. Sie erzählen über den Krieg der Orks aus dem Süden gegen Flussheim. Wir können mit ihnen handeln, aber sie haben nicht viel.

So, jetzt widmen wir uns der Höhle. In vielen Lösungen wird davon abgeraten, das zu diesem Zeitpunkt zu tun, aber die Trolle bringen im Moment noch gute Erfahrung und die brauchen wir. Wer bisher dem Weg gefolgt ist, müsste jetzt mindestens auf Stufe 10 oder sogar 11 sein. Mit genügend Heiltränken (ich hatte mehr als hundert, aber soviel sind nicht nötig) ist es zu schaffen und sollte bis zur nächsten Stufe reichen. Wenn man sich auf die Trolle konzentriert und den König ein bisschen auf Distanz hält, kann man sogar während des Kampfes aufsteigen und hat es dadurch etwas leichter.

Der Trollkönig lässt einen Schlüssel fallen und in einer der Kisten oben im Norden findet

man noch einen zweiten. Im Süden steht aber nur eine verschlossene Kiste. Wofür der zweite Schlüssel ist, habe ich nicht herausgefunden. Wer es weiß, möge es mir bitte schreiben.

3 Farmland

3.1 Die verfluchte Abtei

Zandalor sagte, in der verfluchten Abtei gäbe es alte Unterlagen, die uns weiterhelfen könnten und auf der Übersichtskarte der Teleporter sehen wir, dass sich dort auch eine Station befinden muss. Hinter der Brücke gehen wir also, wie es die Wegweiser zeigen, die Straße hoch Richtung Norden. Unterwegs spricht uns ein Händler namens Adran an. Wie immer sind wir freundlich und fragen nach seinem Reisegrund und den Trollen. Er sagt, wir sollen mit den beiden Farmern Homer und Regnor reden. Bevor wir uns verabschieden, handeln wir noch mit ihm, manchmal gibt es ganz nützliche Dinge und es ist die einzige Möglichkeit, denn wir treffen ihn nicht wieder.

Wir setzen unseren Weg brav die Straße entlang fort, bis wir zum gemauerten Eingang der Abtei kommen (auf der Karte sind wir jetzt an der roten Fahne). Hinein gehen wir allerdings nicht, sondern erstmal ein Stück nach Süden zu der Farm direkt darunter. Vor dem Haus steht ein Farmer namens Finn, der uns über die nächtlichen Vorkommnisse und **die Abtei** erzählt. Scheint, als müssten wir dort wirklich mal nach dem Rechten sehen.

Bevor wir das aber tun, sollten wir die Umgebung der Abtei gründlich absuchen. Hier gibt es massenhaft Zombies und Leichname, die viel Erfahrung bringen. Das genaue Gebiet abzugrenzen ist schwierig, im Süden stellt Finns Farm die Grenze, im Westen der Fluss. Im Norden die Straßen, die zur Kirche führen und im Osten etwa die halbe Breite der Abtei.

Im Nordwesten der Abtei finden wir eine kleine, verschlossene Hütte mit einem Grab daneben. Wir lesen den Grabstein und nehmen den Schlüssel aus dem großen Heuhaufen vor der Hütte. In der Hütte finden wir ein Bett, in dem wir uns ausruhen können, einen Schlüssel und unter dem Bett eine Falltür. Das Bett müssen wir zur Seite rücken, um da ranzukommen. Allerdings ist es müßig, zum Schlafen immer ein Bett zu suchen, also machen wir das anders. Vor dem Haus stehen Strohpuppen, von denen wir zwei ins Inventar ziehen. Eine klicken wir an, um sie zu zerwühlen und die andere kombinieren wir mit ihr. Voilá, wir haben Heu, dass wir als transportables Bett verwenden können. Einfach im Inventar anklicken und schonen ruhen wir uns aus.

So, wenn wir nun ringsum mindestens ein oder zwei Stufen aufgestiegen sind, wird es Zeit, uns dem Inneren der Abtei zuzuwenden. Hier gehen wir genauso vor: Zuerst wandern wir einmal an der Innenseite der Außenmauer entlang und erst wenn wir wieder am Eingang sind, gehen wir in die Mitte. Das ist nicht unbedingt notwendig, gibt aber Erfahrung und hier in der Abtei ist weniger Platz zum Ausweichen und so verhindern wir, in eine Zwickmühle zu geraten. Trotzdem ist es kein Zuckerschlecken, die Abtei ist wirklich ein gefährlicher Ort, an dem man gar nicht genug Heil- oder besser Regenerationstränke haben kann.

Betreten wir den Innenhof, wird sich unsere Heldin sogleich beschweren, an was für einen

unheimlichen Ort es sie wieder verschlagen hat. Auf der Karte wird diese Stelle rot markiert, sie wird noch wichtig. Die Abtei selbst ist U-förmig aufgebaut, in der Mitte des Innenhofes befindet sich der Teleporter, den wir auf der Karte gesehen haben. Leider können wir ihn nicht benutzen, da uns die Schriftrolle der Menschen fehlt. Also markieren wir ihn erstmal auf der Karte, um dann später zurückzukehren.

Ist man den Empfehlungen gefolgt, sollte man jetzt Stufe 13 oder 14 sein. Die Stahlkrieger und -schützen, die hier in der Abtei herumlaufen sind machbar, aber es sind auch ein oder zwei Liche dabei, die ein bisschen schwierig sind. Fernangriff hat sich gut bewährt, aufpassen auf den Lebensdiebstahl, sonst kämpft man ewig. Am empfehlenswertesten ist es, nachdem Außenmauer und Innenhof geräumt sind, die Abtei vom linken U-Bein aus anzugehen.

Im Fuss des linken Beins finden wir drei Kammern. Die linke ist unwichtig, die mittlere verschlossen und der Schlüssel ist der rechten. Nicht vergessen, in den Schränken nachzuschauen und die Alt-Taste wird auch nicht müde. Wieder hoch in Richtung Scheitelpunkt der Abtei. Wir kommen durch so etwas wie einen Lesesaal. Wir machen die Fackeln an und wühlen uns durch die Bücher und Regale, da hier Alt nicht hilft. Im Regal links hinten finden wir ein Buch, das uns +1 **Genesung** verschafft. Auch verschiedene Bände von Fortsetzungsromanen liegen hier rum, was lesen denn diese Mönche nur? Ich habe (nicht nur hier) alles eingesammelt und bei Mardaneus gelagert. Insbesondere die Teile der Geschichte von Coram Blutkeule sollte man sammeln.

Weiter im Uhrzeigersinn durch die Abtei. In der Mitte zwischen den beiden Schenkeln ist der Gebetsraum und dort wartet auch (mindestens) ein Lich. Dieser kann Blitzzauber sprechen und unsere Lebenskraft stehlen. Stellt man sich jedoch direkt vor ihn und bearbeitet ihn mit Pfeilen, macht er gar keinen oder nur minimalen Schaden und ist schnell erledigt. Bis jetzt sollten wir auch in der Abtei schon eine weitere Stufe geschafft haben und mindestens auf 14, besser 15 sein.

Hier im Gebetsraum finden wir auch eine Hellebarde des Steins. Wie schon die Identifizierung verrät, stimmt damit etwas nicht. Wenn wir sie bei uns tragen, sinkt unsere Ausdauer rapide und erholt sich auch nicht. Also verhöckern wir sie besser schnellstens, am besten an Goemoe, der hast meist genug Geld und Supertränke.

Und weiter geht die Runde in der Abtei, wir haben noch viel vor. Als nächstes kommen wir in eine Art Speiseraum und wir stören wohl gerade beim Mittagessen. Weiter bis zum diesseitigen Ende der Abtei sind nur noch ein paar wenige Gegner. Wir sind endlich in dem Raum, der auf der Karte rot gekennzeichnet ist. Hier gibt es aber nichts besonderes, der Rubin in der roten Ecke ist auch nicht verflucht oder so. Wichtig ist hier nur eine Treppe in den Keller.

Sobald wir den Keller betreten heißt es: hasten & heilen. Wir werden in Abständen von Blitzen oder Feuer getroffen, die richtig Schaden machen, wenn wir die Fallen nicht vorher ausschalten können. Erst im dritten Raum, nach der Halle und dem quadratischen Raum, sind wir wieder sicher. Der Keller ist nicht allzu unübersichtlich, wenn wir gleich am Anfang nach links gehen, kommen wir zu einer verschlossenen Tür. Durch diese müssen wir durch bzw. sie öffnen. Der Hebel dazu befindet sich weiter südlich. Zwischen den Fässern oberhalb der Tür findet sich noch ein Schlüssel.

Die Gegner weiter südlich sind nicht sehr arg, nur zwei Liche zwischen ihnen machen

Ärger. Dann kommt eine Tür mit einem Hebel an der Wand links daneben, dahinter wieder ein paar Gegner und wieder zwei Liche unter ihnen. Die scheint es heute im Sonderangebot zu geben. Im südlichen Raum stehen an der Nordwand drei Fässer und daneben ist ein Hebel. Er öffnet die bisher verschlossene Tür.

Wir gehen hin, schalten den Kampfmodus aus und betreten den Raum. Dies scheint eine Art Bibliothek zu sein, jedenfalls liegen eine Menge Bücher herum. Ganz links spricht uns der Ingenieur an. Er erbaute einst die ganzen Fallen hier und verlangt nun tausend Goldstücke als Bezahlung. Diese Summe sollten wir locker dabei haben und so begleichen wir die Schuld. Neben einer Rufteigerung erhalten wir Erfahrung und der Fluch über der Abtei ist gelöst.

Hier in der Bibliothek gilt es einiges abzufassen. Zuerst mal natürlich die Teleporterschriftrolle der Menschen auf dem Tisch in der Mitte. Links hinten, neben dem seltsamen Amulett Mardec in der Ecke, liegt ein Buch auf dem Schrank. Lesen wir es, erfahren wir etwas über **drei mächtige Waffen** auf der Welt, von denen zwei geopfert werden müssen um eine dritte zu erhalten. Das Buch nehmen wir mit. Darin steht im Grunde alles beschrieben, aber ich führe hier Stück für Stück auf, wie man an all die Dinge kommt. In den Regalen und der linken verschlossenen Kiste (deren Schlüssel haben wir gerade eben gefunden) liegen zwei Zauberbücher, die uns **+1 Elementarblitz** und **+1 Blick des Zauberers** verschaffen.

Beim Verlassen der Abtei brauchen wir uns jetzt nicht mehr beeilen, alle Gegner und Fallen sind verschwunden. Im Innenhof aktivieren wir den Teleporter und gehen zu Finn, um ihn zu beruhigen. Wir verlangen keine Belohnung (das sollte man immer so machen), sonst geht unser Ruf nach unten.

3.2 Die verfluchte Kirche

Nördlich der verfluchten Abtei liegt die Kirche, deren Umgebung wir auch erstmal säubern. Wie im Buch beschrieben, befindet sich im Nordosten davon genau neben der nordöstlichsten Spitze der Kirche ein Eingang zu einer Gruft. Markieren! Wir müssen später für die Opferung hierher. Man kann runtergehen, aber außer dem akustischen Hinweis, dass wir einen besonderen Ort betreten haben, gibt es dort nichts. Und an die Warnung im Buch, ja **nichts anzufassen**, sollten wir uns tunlichst halten!!!

Östlich der Kirche und nördlich des verschlossenen Friedhofs ist ein Teleporter. Es gehört den Magiern und so können wir ihn aktivieren. Nun können wir **die Kirche** betreten. In einer Szene sehen wir, wie ein Priester und ein Mönch von Geistern angegriffen werden. Den Mönch erwischt es, der Priester verkrümelt sich in den Beichtstuhl. Die Gespenster sind leicht aber dann kommt, mal wieder, ein Lich. Nachdem die Kirche gesäubert ist, schauen wir im Beichtstuhl nach.

Mann ist das hier geräumig, die Leute müssen ja viel beichten! Oder ist das etwa eine Bibliothek? Pater Theofolus, seinen Namen sollten wir in einem Buch in der verfluchten Abtei gelesen haben, fragt uns, was wir hier wollen. Wir fragen ihn aus und erfahren, dass er einen Jungen namens Vinny aufgenommen hat, dessen Manieren aber zu wünschen übrig lassen. Ansonsten weiß er nicht, warum die Kirche verflucht ist.

Wir gehen wieder hoch und... Ähm ja, das könnte der Grund sein. Wieder runter und mit Pater Theofolus darüber reden. Er verschwindet nach oben und wir können uns hier unten in Ruhe umsehen. Wir finden ein Buch über Runen, sonst aber nichts Brauchbares.

Wieder oben reden wir mit dem Priester und bekommen Erfahrung. Er sagt, Vinny müsste wieder im Armenviertel sein. Er erzählt auch, dass es sein Hobby ist, Tränke zu brauen. Das merken wir uns mal, wir brauchen das später noch. Jedenfalls können wir mit ihm handeln und er hat meist eine gut gefüllte Auswahl an Heil- und Regenerationstränken.

3.3 Die Farmen

Mit dem Teleporter am Friedhof kehren wir zur Abtei zurück und gehen von da nach Süden zu den Farmen. Erst einmal gehen wir die Straße zurück zur Brücke. Etwa auf halber Höhe zwischen Finns Haus und der Brücke liegt rechts der Straße eine Scheune in der wir beim Betreten von Sir Richard angesprochen werden. Er ist verängstigt, da ihm Janus, der Sohn des verstorbenen Herzogs, einen Attentäter auf den Hals gehetzt hat, weil er die Umstände des Todes hinterfragt hat. Der Attentäter, Kriecher, läuft ganz in Schwarz rum und muss in der Nähe sein. Dürfte ja nicht so schwer zu finden sein, wir versprechen also, uns darum zu kümmern.

Die Scheune steht westlich eines Feldes, nördlich darüber befindet sich Finns Feld und südöstlich davon das Feld, auf dem sich der Attentäter aufhält. Der Eingang ist im Süden und davor steht Rufus und erzählt, er habe eine schwarze Gestalt gesehen. Das nur, falls wir das richtige Feld nicht finden. Wir gehen zu Kriecher und er spricht uns direkt an. Mit seiner unfreundlichen Art kommt er nicht weit, also sagen wir ihm nicht, wo Sir Richard ist und die Wut über diese Antwort treibt ihn (nach einigen Treffern) in den Tod. Auf dem Feld gibt es neben einem Schrank (?), einige Fässer, die manchmal Nützliches manchmal aber auch gar nichts enthalten.

Zurück bei Sir Richard überbringen wir die erlösende Botschaft und ernten Erfahrung. Wieder auf der Straße gehen wir auf Höhe der Brücke direkt nach rechts. Links neben dem Haus steht Homer, den wir auf sein Gehöft ansprechen. Er erzählt von den Trollen und wenn wir sagen, dass die Geschichte sind, erhalten wir Erfahrung sowie eine Rufsteigerung (normalerweise würden wir von ihm erst den Auftrag bekommen, die Trollhöhle zu räumen, aber so geht es auch). Vor dem Haus steht Isolde, die uns bittet, einen **Brief an ihren Verlobten** Gareth zu überbringen, der zum Militär gegangen ist. Sie zeigt uns auch die Kaserne auf der Karte, falls wir das noch nicht wissen.

Liebesdinge sollten besser nicht warten, also machen wir uns mal auf den Weg. Wir gehen den Weg vor dem Haus geradeaus nach Süden runter, bis das Feld links zuende ist. Kann sein, dass hier ein paar Orks rumlaufen, die haben eben Pech. Jetzt nach rechts und die Unterseite des dortigen Feldes entlang, bis wir zu dessen Eingang kommen. Dahinter stehen einige Strohpuppen und darunter verbirgt sich ein Teleporter. Wir haben Glück, er gehört den Menschen und so können wir ihn aktivieren.

Von hier aus gehen wir südlich, bis wir auf eine Straße treffen. Dieser folgen wir nach Osten, am Gasthaus vorbei, bis ein Mann namens Logan kommt und uns anspricht. Er ist betrunken und wir lassen ihn abblitzen. Weiter nach Osten und eine Frau namens Jolie spricht uns an. Wenn wir fragen, wen sie sucht, sagt sie uns, dass sie die Frau von Logan ist und er ein Dieb. Tatsächlich fehlen uns 5000 Goldstücke, also wieder zurück nach Westen. Logan steht an der östlichsten Ecke des Gasthauses und wenn wir ihm sagen, dass wir Bescheid wissen, gibt er uns ohne Wenn und Aber das Geld zurück.

Ok, ähm... wo waren wir? Ach ja, der Liebesbrief. Also auf zur Kaserne – zweiter Versuch.

Bevor wir sie erreichen, liegt da am Wegesrand ein umgestürzter Wagen mit einem Zettel davor. Darauf steht, die Waren gehören Kistandalius und wer versucht, etwas zu klauen, wird verflucht. Na, das testen wir doch gleich mal. Bei einem Fass werden wir vergiftet, beim nächsten bekommen wir einen Schlag usw. Jede Art magischen Schadens einmal. Es ist aber zu verkraften und die vielen Tränke sind es wert. Außerdem haben wir ja unser Bett im Gepäck.

Die Kaserne liegt südöstlich vom Wagen, praktisch in Sichtweite, der Eingang ist unten im Süden. Wir gehen hinein und schauen uns um, fassen aber nichts an. Sprechen wir mit den Soldaten, erfahren wir, wo General Alix ist. Aber zu ihr gehen wir später. Das Gebäude ganz links unten ist die Waffenkammer, der rechts davor stehende Soldat ist Gareth. Wir geben ihm den Brief, bekommen Erfahrung und er bittet uns, Isolde eine Botschaft zurückzubringen. Sprechen wir ihn daraufhin noch einmal an und sagen, er habe sich wohl zum Militär verlaufen, erzählt er, er würde da gerne wieder raus. Dazu bräuchte er einen **Tod vortäuschenden Trank**, von dem er aber nicht weiß, wo man den kriegt.

Hm, Trank...Trank...Trank? Da war doch was oder besser: Da war doch wer. Richtig, Pater Theofolus mischte doch gerne. Vielleicht kann er helfen. Raus aus der Kaserne und die Straße nach Süden runter. Es kommt eine Wegekreuzung und direkt südwestlich daneben ist der Teleporter. Auch er gehört den Menschen und so kommen wir schnell ins Farmland zurück und überbringen Isolde die Botschaft (das Feld, auf dem der Farmland-Teleporter ist, hat auch an der nördlichen Seite einen Ausgang, wir müssen also nicht drumrum laufen). Wieder zum Teleporter und zum Friedhof. In der Kirche reden wir mit Pater Theofolus und fragen nach dem Trank. Er kostet 2500 Goldstücke, aber das ist die Sache wert.

Via Teleporter zurück zur Kaserne. Gareth gibt uns für den Trank den Schlüssel zur Waffenkammer und wir bekommen auch noch Erfahrung. Er verschwindet und wir probieren den Schlüssel. Tatsächlich – er passt. Wir gehen trotzdem nicht hinein sondern zum Gebäude in der Mitte. Die Wache rechts davon bestätigt uns, dass General Alix drin ist. Wir gehen also rein und sie spricht uns an. Erzählen wir ihr, was uns Serk aufgetragen hat, bekommen wir Erfahrung und sie verspricht, alsbald eine Eskorte loszuschicken (die dürfte keine Probleme haben, immerhin haben wir ja die Straße geputzt...). Sie fragt, ob wir einen Auftrag übernehmen würden. Natürlich sagen wir zu, merken aber an, dass wir dafür Ausrüstung benötigen. Sie sagt, dass wir einen Brief an Hauptmann Mitox bringen sollen und erlaubt uns, die Waffenkammer zu plündern. Aber immer doch. Den Brief sollten wir übrigens besser nicht lesen (oder abspeichern und hinterher neu laden), da wir sonst Probleme kriegen. Militärische Geheimhaltung und so.

Kaum ist das Gespräch vorüber, meldet ein Soldat den Angriff der Orks. Jetzt heißt es schnell sein, um möglichst viele Erfahrungspunkte mitzunehmen, denn die Soldaten mischen mit. Da auch General Alix kämpft, können wir zwischendurch in ihr Büro reingehen und es ausräumen. Um die Truhe zu knacken bleibt keine Zeit, also nehmen wir sie im Ganzen mit (einfach ins Inventar ziehen) und kümmern uns an einem ruhigeren Ort darum.

Da wir nun zur Armee gehören, können wir auch alles mitnehmen, was die Orks fallengelassen haben. Da können ab und zu mal ein paar nette Dinge dabei sein. Damit

wir Platz im Inventar haben, nehmen wir die Pyramide nach Aleroth, öffnen dort die Truhe aus dem Büro und lagern alles darin, was wir im Moment nicht brauchen. Da wir nun die Eskorte besorgt haben, sind die anderen Heiler alle weg, nur Mardaneus ist noch da. Das heißt auch, jetzt ist die Gelegenheit, die Häuser von Otho und Goemoe auszuräumen.

In der Kaserne können wir nun die Waffenkammer leeren. Wahrscheinlich kriegen wir nicht alles auf einmal weg (kein Wunder, das muss ja normalerweise auch für eine ganze Armee reichen), also mit der Pyramide gondeln. Verschiedentlich wird gesagt, dass es Probleme gibt, wenn man mehrmals in die Waffenkammer geht, auch wenn man die Erlaubnis dazu und vor dem Kampf mit den Orks aufgeschlossen hat. Oder wenn man überhaupt rausgeht mit etwas, das man innen mitgenommen hat. Ich habe da nie was bemerkt, will es aber nicht unerwähnt lassen. Also sicherheitshalber direkt von der Waffenkammer aus teleportieren. Wichtig ist nur, dass wir die Kaserne wieder über den Ausgang verlassen, da dort noch ein paar Orks rumhängen und die wollen wir uns doch nicht entgehen lassen, oder?

Den Mitox-Auftrag machen wir später, jetzt erst einmal mit dem Teleporter zurück ins Farmland. Vom Teleporter aus gehen wir östlich und leicht nördlich. Wir kommen zu einem Haus, vor dem Regnor und Tom stehen. Regnor ist betrunken und nicht ansprechbar, aber Tom bittet uns, nach vier **gestohlenen Kühen** Ausschau zu halten. Der Dieb sei ein Mensch und kann nicht weit gekommen sein. Na mal sehen, was wir finden.

Wenn wir von den beiden aus südwestlich gehen, finden wir das Gasthaus zum blauen Eber. Hier sind alle Heiler hingegangen, wichtig, wenn wir z.B. bei Otho etwas reparieren lassen wollen. Neben Joram an der Bar finden wir den Händler El Gammon. Er verkauft „magische“ Waren. Wir kaufen ihm alles ab, was er anzubieten hat: Teppich, Dolch, Spiegel, Schwert und Helm. Insgesamt 2500 Goldstück, aber dafür bringt er uns +1 **Händlerzunge** bei – ein guter Tausch, wenn wir bedenken, wie teuer sonst Fertigkeiten sind und wieviel wir durch das bessere Handeln von nun an einsparen.

Reden wir mit Lanilor (im Zimmer ganz links hinten, hinter der Küche, von außen erreichbar) oder Otho (er hat das Zimmer fast in der Mitte des Gasthofes) erfahren wir, dass die Heiler zusammen mit einem Dr.Elrath die Krankheit untersuchen, der gute Verbindungen zu Herzog Janus hat. Wir merken uns den Namen, er wird noch eine große Rolle spielen. Im Zimmer ganz rechts oben, über dem von Goemoe, spricht uns Harriet an. Wir sind nett zu ihr und sie bittet uns, ihrem Onkel Afrasam in Verdistis eine Nachricht zu überbringen. Er ist der Wirt des Gasthauses zum Edelmann. Ja, sind wir denn die Post, oder was? Na gut, dieses eine Mal noch.

Grasen wir die Gegend erstmal weiter ab. Wenn wir vom Gasthaus zu Toms Haus gehen, kommt uns ein Ritter entgegen, der uns beleidigt. Wir beleidigen ihn zurück, es kommt zum Kampf und...nun ja, er hat ein tolles Schwert. Korrigiere, *wir* haben jetzt ein tolles Schwert. Das Feld, das rechts südöstlich in der obersten Reihe unter der verfluchten Abtei liegt, ist interessant. Dort finden wir eine verschlossene Truhe, ein Grab mit einem Gegenstand darin und einen toten Farmer daneben.

Hmm. Hat der Farmer vielleicht das gleiche gedacht wie wir und angenommen, in dem Grab ist der Schlüssel zur Truhe? Wir werden es nie erfahren aber wir können ja nachsehen, ob er da ist. Tja, jetzt wissen wir, warum der Farmer tot ist: In dem Grab haben es sich ein paar Giftschlangen gemütlich gemacht.

Von den Farmen dürfte jetzt kein Feld mehr schwarz sein, falls doch, laufen wir es ab und schauen, ob wir was finden. Bei der Gelegenheit schauen wir nochmal bei Isolde und Gareth vorbei, die nun wieder glücklich vereint sind. Wenn wir die Straße westlich von Homers Feld entlanglaufen, kommt uns Titus entgegen. Er ist völlig hysterisch und total ängstlich. Wir können ihm Angst machen, indem wir von den Trollen, Orks usw. erzählen und er beschließt, auszuwandern und wir können unseren Weg fortsetzen.

Das einzige Haus im Farmland, in dem wir noch nicht waren, liegt östlich des Feldes mit dem toten Farmer. Dort treffen wir auf Hugor und fragen ihn nach Arbeit. Er erzählt uns über die **Missernte** und seine Vermutung, dass Gift im Spiel ist. Den anderen Farmern geht es ebenso. Es muss also eine gemeinsame Ursache geben, die alle betrifft. Aber was kann das sein, wenn es doch verschiedene Felder sind? Bleibt nur das Wasser. Der Brunnen für die Felder liegt südöstlich des Farmland-Teleporters auf halber Strecke zum Gasthaus. Doch damit scheint alles in Ordnung zu sein. Wir schauen uns in der näheren Umgebung um und finden südwestlich auf halber Strecke zwischen Gasthof und Fluss eine Höhle.

Drinne wartet ein über unseren Besuch nicht sonderlich erbrauter Ork Tipsix inmitten eines Haufen Giffässer. Übeltäter gefunden. Er hat Todessehnsucht und die erfüllen wir ihm. Mit dem Schlüssel, den er fallenlässt, gehen wir zurück zu Hugor. Es gibt Erfahrung und Rufsteigerung. Wir bekommen den Tipp, einfach zu versuchen, wo der Schlüssel passt. Na, da können wir ja lange suchen...

Oder auch nicht. Der Schlüssel muss irgendetwas mit dem Gift zu tun haben, vielleicht ein Lager oder so. Apropos Lager, im Haus liegt ein Buch mit einem Kapitel des Ork-Romans herum, das wir mitnehmen sollten. Zurück zum Gift. Der Vorrat in der Höhle wurde wahrscheinlich immer nachts in den Brunnen gekippt. Aber wo lagert der Rest? In den Häusern und Scheunen der Umgebung waren wir überall und haben nichts gefunden. Und einen Keller gibt es hier nirgendwo. Halt – ein Gebäude hat einen Keller! Das Gasthaus zum blauen Eber. Und es liegt in der Nähe der Höhle.

Tatsache, der Schlüssel passt (in den Keller kommt man durch die Falltür in der Küche links hinter dem Tresen)! Na da wird der Wirt aber einiges erklären müssen! Und hatte er sich nicht auch abfällig über die Heiler und die Krankheit geäußert? Na der kann was erleben!

Ok, der Raum im Keller gehört gar nicht dem Wirt sondern Dr.Elrath und der Wirt wusste davon und Gift zu verwenden, um ein Gegenmittel herzustellen ist nicht so sehr weit hergeholt. Trotzdem ist da was faul. Wir lassen uns zeigen, wo wir Dr.Elrath finden können und fragen noch nach dem üblichen Klatsch. Dann berichten wir Hugor und auch er meint, dass alles in Ordnung ist und wir einfach mit Dr.Elrath reden sollten, um die Sache zu klären.

3.4 Das Armenviertel

Nun widmen wir uns einem Ort, den wir bisher nur am Rande wahrgenommen haben. Das Armenviertel erstreckt sich südlich der Straße, die vor dem Gasthof zum blauen Eber verläuft. Direkt darunter anschließend ist die Quarantänezone für die Erkrankten der Seuche. Wenn wir die Stelle erreichen, die auf der Karte als Beginn der Quarantäne-Zone ausgewiesen ist, sehen wir den Doktor herauskommen und sich mit einer der Wachen unterhalten. Er scheint noch keine Fortschritte bei der Behandlung gemacht zu haben.

Wenn wir die Quarantäne-Zone umrunden, stellen wir fest, dass es da keinen Weg hinein gibt, außer durch das Tor oder das westliche kleine Häuschen, dessen Tür aber verschlossen ist.

Im Moment wollen wir aber auch gar nicht hinein und sehen uns erst einmal um. Östlich stehen zwei Fahrer, die wohl die Straßenverkehrsordnung ein wenig lasch gehandhabt haben. Wenn wir oft genug weggehen und wiederkommen, entscheiden sie irgendwann, den Streit sein zu lassen und gehen einen trinken. In den Fässern finden wir aber nur Zwergerbier in Massen, sonst nichts Brauchbares.

In der Mitte des Armenviertels treffen wir einen alten Bekannten wieder: Vinny. Wir sprechen ihn auf seine Untat an und geben ihm trotzdem die 100 Goldstücke. Danach sprechen wir ihn nochmals an (geht nicht im gleichen Dialog) und handeln mit ihm. Nun sollte er ein magisches Buch bei sich haben, das uns ⁺¹ **Zauberschild** gibt. Es ist teuer, aber wir kaufen es.

Das Haus links von Vinny beherbergt Marja, die uns erzählt, sie entstamme einer reichen Familie aus Verdistis und wurde von einem Magistrat der Händlergilde **betrogen**. Wir sollen ihn bloßstellen und den Gildenmeister informieren. Sie markiert uns die Stellen auf der Karte. Wieder ein Grund mehr, nach Verdistis zu reisen.

Erst links im Armenviertel, dann rechts umgucken. Vor dem Haus rechts von Vinny steht Lain und bietet uns eine „delikate“ Sache an. Wir sollen zum Gasthaus des Edelmanns in Verdistis (schon wieder!) gehen und mit Rob sprechen. Es wird wirklich mal höchstens Zeit, dass wir in dem Kaff vorbeischaun.

Bevor wir das tun, sind noch ein paar Sachen zu erledigen. Erst gehen wir in das Haus, das genau südlich von Lain ist. Dort treffen wir auf Balin und sind nicht allzu unhöflich. Er bietet uns einen kleinen Auftrag an, Jonas soll eine seiner **Halsketten gestohlen** haben und wir sie nun zurückbringen. Jonas wohnt im Haus oben in der Mitte des Armenviertels, gleich nördlich des Brunnens. In seinem Haus finden wir rechts auf dem Schrank in der Tat die Halskette, er hat sie also wirklich gestohlen. Wir nehmen sie mit und stellen ihn zur Rede. Er streitet nichts ab, aber wir erfahren, dass Balin ein Mistkerl ist. Wir sagen, dass wir ihn beseitigen. Das tun wir, in dem wir hingehen, ihm klarmachen, dass seine letzte Stunde geschlagen hat, noch kurz mit ihm handeln (sein Gold ist fast soviel, wie seine Halskette wert ist) und ihn dann umlegen. Zurück zu Jonas bekommen wir Erfahrung und einen besseren Ruf.

Als zweites gehen wir zum Haus ganz im Nordwesten des Armenviertels, vor dem Dorian steht. Wir reden mit ihm und geben ihm Almosen. Dann gehen wir ins Haus und in den Keller. Unsere Heldin erkennt sofort das Offensichtliche: Hier sind die gestohlenen Kühe gelandet. Wir reden nochmal mit Dorian und haben nun zwei Möglichkeiten: Wir verpfeifen ihn oder nicht. Erfahrung gibt's in beiden Fällen aber wenn wir ihn decken verbessert sich unser Ruf, da er den Armen hilft.

Wir sammeln ein paar Erfahrungspunkte, indem wir das gesamte Gebiet links des Armenviertels bis zur Kartengrenze und nach unten in etwa bis zur Höhe des unteren Zaunes der Quarantäne-Zone aufdecken. In diesem Waldstück befindet sich ein Söldnerlager und bis auf ihren Chef sind die Söldner eher schwächlich. Weiter nach unten ist südlich des Armenviertels der Armenfriedhof. Wir gehen nicht rein, sondern umrunden ihn erstmal. Im Süden werden uns dabei ein paar Trolle mit einem weiteren Trollkönig in

die Arme laufen, doch der ist viel schwächer als sein Amtskollege. Auf der westlichen Seite, etwa in halber Höhe, stoßen wir auf zwei Grabräuber. Wir reden mit Victor und machen ihm klar, dass sein Tun höchst illegal und unmoralisch und sein Arbeitgeber nicht mehr untot ist. Die beiden verziehen sich, wir bekommen Erfahrung und können die Sachen mitnehmen. Hey, *wir* haben sie nicht ausgegraben!

Die östlich des Armenfriedhofs gelegene Straße wieder nach oben, bis wir südöstlich der Quarantäne-Zone auf einen alten Mann namens Malachias treffen. Wir geben ihm ein Goldstück und erfahren eine merkwürdige Geschichte über einen **verschwindenden Edelstein**. Er meint, da sei schwarze Magie im Spiel und wir sollen uns vorsehen, es könnte eine Falle sein. Da könnte er Recht haben, aber wir lassen ja bekanntlich keine Falle aus, oder?

Den Edelstein finden wir irgendwo zwischen Quarantäne-Zone und Armenfriedhof, meist dort, wo die Straße vor dem Friedhof einen Knick macht. Alt ist unser Freund. Wir laufen ihm nach und sobald er sich an der südwestlichen Ecke der Quarantäne-Zone befindet, gehen wir in den Kampfmodus. In einer Szene weist Boratus seinen Schergen an, nur auf den Kopf zu zielen (unseren), da er die inneren Organe schon an Dr.Elrath verkauft habe. Häh?! Also irgendwie wird dieser Typ immer suspekter, je öfter wir seinen Namen hören. Und außerdem: Man kann doch den Hirsch nicht verkaufen, bevor man ihn erlegt hat!

Leider ist der Edelstein weg und auch Boratus verkrümelt sich sofort. Seine paar Söldner sind eher mickrig und auch ihn werden wir später noch erwischen. Als nächstes steht der Armenfriedhof auf dem Programm. Gehen wir hinein, sehen wir nun zum dritten Mal Jakob, wie er Elora **entführt**. Nachdem wir oberirdisch alle flachgelegt und den gesamten Friedhof erkundet haben, steigen wir durch die vier Gruben in der Mitte nach unten. Dieses kleine Dungeon ist kein Problem, Jakob wartet etwa rechts oben, wir sollten also erstmal alle anderen erledigen und den langen Weg (im Uhrzeigersinn) zu ihm nehmen. Sobald er besiegt ist, verschwinden auch alle anderen Zombies wieder, die sollten wir also vorher umhauen. Im Übrigen kann man sich Jakob ziemlich weit nähern (man sieht ihn sogar schon), ohne dass die Szene ausgelöst wird. So kann man auch einige der Zombies um ihn herum triggern. Eine Belohnung gibt es nicht und wir verlangen auch keine, dafür bekommen wir Erfahrung und mehr Ruf. Elora geht und wir können in Ruhe alles einsammeln, was die Zombies fallengelassen haben und in den Gräbern nachsehen.

3.5 Die Gilde der Waldläufer

Zandalor sagte, bei den Waldläufern würden wir eine weitere Teleporterschriftrolle bekommen. Die Gilde ist im äußersten Südwesten der Karte und wir decken bei der Gelegenheit auch gleich alles westlich der Straße, die neben dem Armenfriedhof zum Dunkelwald führt, bis unten zum Kartenrand auf. Dabei markieren wir gleich den Teleporter nordöstlich des Gildenhauses, für den wir aber erst noch die Elfen-Schriftrolle brauchen. Südöstlich der Gilde kommt Timmy angerannt. Diebe sind in sein Haus eingebrochen und haben **seine Eltern eingesperrt**, nur er konnte entkommen. Fragen wir nach einem unauffälligen Weg ins Haus, sagt er, dass er den Küchenschlüssel auf dem Weg verloren hat, wir da aber gut reinkämen.

Decken wir erstmal die Gegend weiter auf und säubern die Umgebung von Söldnern, Trollen und Orks. Dabei bemerken wir nördlich der Gilde eine Höhle mit Spinnennetzen

davor. Wir markieren sie, gehen aber erstmal nicht rein. Um das Haus herum räumen wir ebenfalls bis nach unten zum Kartenrand und nach oben etwa auf Höhe der Höhle (dort ist ein Militärlager, das wir erstmal nicht betreten) und suchen den Schlüssel. Dabei decken wir gleich auch mit die Ecke bis zur Kaserne und der Straße, die zu **Hauptmann Mitox** führt, auf. Südöstlich der Kaserne ist eine Anhöhe, die uns als Grenze dienen kann.

Dabei begegnet uns Egon, der bei einem Ork-Überfall alles verloren hat. Wir helfen ihm aus und erfahren, dass er einen Tunnel ins Orklager in seinem Haus hat. Der wird uns noch gute Dienste leisten. Timmy hat den Schlüssel gleich nördlich des Hauses verloren, Alt hilft. Die Söldner, die hier rumstreifen, müssen weg, sonst bringen sie die befreiten Eltern um. Alt macht auch die Türen im Haus sichtbar, die linke der Hintertüren führt zum Schlafzimmer mit den Eltern, wir haben aber keinen Schlüssel dafür. Aber für die rechte hintere schon. Hier ist die Küche und links hinten auf dem Tisch der Schlüssel für Schlafzimmer. Die Tür zum Schlafzimmer ist mit einer Blitzfalle versehen, aber wir haben ja den Zauberschild bei Vinny gekauft oder selber gelernt. Im Schlafzimmer finden wir die Eltern und fragen, ob es einen Weg gibt, die Räuber zu überraschen. Arnie sagt, der Schlüssel zur Tür zwischen Küche und Wohnzimmer liegt auf dem Tisch, aber wir sollen uns vorsehen. Zu Finden gibt es hier nicht viel, im Schrank liegt Gold und manchmal Rüstung oder ein Schild. Die Truhe lassen wir erstmal in Ruhe.

Jetzt zu den Räufern. Wir öffnen von der Küche aus die Verbindungstür und greifen Raven an. Vor dem Haus erscheinen weitere Söldner, aber so kommen sie nicht rein ins Haus und da wir in der Tür stehen, kann auch keiner aus dem Wohnzimmer hinter uns gelangen. Ist alles erledigt, suchen wir das Haus ab. Für Schrank, Truhe und die Tür zum Schlafzimmer finden sich die Schlüssel und wir können einiges mitgehen lassen. Wenn jemand fragt, waren es eben die Räuber.

Im Haus der Gilde der Waldläufer treffen wir links Timmy und seine Eltern wieder. Von Arnie bekommen wir Erfahrung, eine Rufsteigerung und die Erlaubnis, uns im Haus zu bedienen. Rechts steht hinter dem Schreibtisch Elredor, der Elfenherrscher. Wir sind höflich, erwähnen Zandalor und die Rettung von Timmys Eltern und fragen nach der Schriftrolle. Dann wundern wir uns über den Begriff Telor und warum es so ruhig ist. Im Moment kann uns auch niemand PfeilundBogenUnterricht geben und Elfenbögen gibt es hier auch nicht. Aber er sagt, wir sollen Gavanariel im Dunkelwald, in der Elfensiedlung Fiu Nimble aufsuchen. Wir fragen nach dem Weg und er zeichnet das in unsere Karte ein. Sehr schön, noch eine Schriftrolle und damit ist der Auftrag erledigt.

Wir nutzen sie auch gleich, um den Teleporter neben der Gilde der Waldläufer zu aktivieren. Dann wäre hier noch die Höhle, die wir vorhin ausgelassen haben. Wie die Spinnenweben vor dem Eingang schon andeuten, begegnen wir drinnen einigen übergroßen Spinnen, nichts Besonderes. Auf einem Altar liegt jedoch eine **Schatzkarte**, die wir sofort mitnehmen (ins Inventar ziehen). Da sie nichts wiegt, behalten wir sie bei uns (sonst bekommen wir bestimmte Gesprächsoptionen nicht). Insgesamt besteht die Schatzkarte aus vier Teilen, die übrigen werden wir noch auftreiben. Es sei hier bereits vorab verraten, dass die Schatzsuche das *Easter Egg* des Spiels ist, also nicht verpassen!

4 Verdists

Nun geht es nach Verdistis, solange wir dort aber noch keinen aktiven Teleporter haben, müssen wir leider ein Stück zu Fuß gehen. Der schnellste Weg führt über den Teleporter am Friedhof und von da aus am oberen Kartenrand nach Osten. An der Stelle, an der die Straße nach Norden verschwindet, werden wir gefragt, ob wir die Karte verlassen und Verdistis betreten möchten.

Verdistis ist nicht besonders groß, aber ein wichtiger Ort. Hier leben viele reiche Händler und wir müssen – mit einer Ausnahme – nicht kämpfen und sollten daher den Kampfmodus besser ausgeschaltet lassen. Die Stadt ist von einer Mauer umgeben, die wir erst einmal vom Eingang aus im Uhrzeigersinn ablaufen, um einen Überblick zu gewinnen. Noch fassen wir aber nichts an, gehen in kein Haus und reden mit niemandem. Unterwegs spricht uns nur die Wache an, dass wir nachts besser nicht herumlaufen sollten. Wir bedanken uns für den Rat und ignorieren ihn.

Kommen wir wieder am Stadttor an, lesen wir, wie es die Wache vorhin empfohlen hat, das schwarze Brett und machen die gleiche Runde noch ein zweites Mal, nur diesmal entlang der Straßen. Dabei erkunden wir auch die Häuser, gehen aber immer noch nicht hinein. Wenn wir etwa südwestlich des Hauses von Markom, das uns Marja markiert hat, entlanglaufen, spricht uns Raphirella an und bittet um Hilfe. Ihre Schwester soll am Testament rumgepfuscht haben usw. Ist nicht wichtig, aber wenn wir für 50 Gold zusagen merken wir, dass sie wohl Hintergedanken hat. Sie erwähnt einen Gürtel... Wir wissen es gleich genauer. Zedzarine kommt und der Streit beginnt. Wenn wir nach unserer Meinung gefragt werden, antworten wir erstmal nicht, sondern handeln mit ihr. Da sie uns jetzt besser leiden kann, ist es billiger. Sie hat ein ⁺¹ **Giftwolke** (wie passend) Zauberbuch, das wir ihr abkaufen, auch wenn es immer noch teuer ist.

Die Lösung des Streits ist klar ersichtlich und wir verweisen unsere Auftraggeberin auf ihren Platz. Die 50 Gold sind hin und wir bekommen Erfahrung und können das umstrittene Haus betreten, es ist das genau südlich von Markoms. Die Tür liegt an der Westseite und ist verschlossen, den Schlüssel dazu finden wir gleich daneben unten in dem Baumstamm an der Hausecke. Wir gehen rein und im zweiten Raum langsam (Rennen ausschalten) zur Holzkiste an der Seite und schauen von dort ins Regal. Darin liegt ein Schlüssel, den wir gleich brauchen werden. Weiterhin vorsichtig gehen wir zur Falltür und in den Keller. Im Nebenraum steht hinter den Fässern eine verschlossene Truhe, zu der der gerade gefundene Schlüssel passt. Darin liegt Gold, manchmal ein Heiltrank und ein Ledergürtel, den wir aber noch nicht identifizieren können (dazu bräuchten wir Stufe 5). Das ist der Drachengürtel, der zu einer kompletten Rüstung gehört. Wir verstauen ihn an einem sicheren Ort. Wenn wir wieder hochgehen, brechen wir beim Rausgehen trotz aller Vorsicht durch die Decke. Da das Erfahrung gibt, scheint es so vorgesehen zu sein, ich habe jedenfalls keine Möglichkeit gefunden, das zu vermeiden. Die Verletzung ist schwer, kann uns aber in keinem Fall töten. Da wir Überlebensinstinkt haben, werden wir bei den folgenden Dingen in Verdistis wieder gesund (die Ausrüstung wird beim Sturz nicht beschädigt) oder verwenden unser transportables Bett.

Wir gehen die Straße nördlich von Markoms Haus nach Osten und bei der zweiten Kreuzung nach Süden. Das Mädchen Hilka kommt und spricht uns an, wir geben ihr ein Goldstück, damit sie sich Äpfel kaufen kann und ernten dafür Erfahrung. Im Süden von Verdistis ist ein großes Anwesen, gleich nordwestlich des Eingangs. Wir gehen die Straße

östlich davon nach Norden und Marek spricht uns an. Ihn können wir nach allen möglichen Orten fragen, die er dann auf unserer Karte einzeichnet. Die Straße immer weiter nach Norden und wir treffen Verlat wieder, wie wir es ihm versprochen haben. Wir erkennen ihn natürlich wieder und er revanchiert sich für seine Heilung mit einem Ring. Noch weiter nach Norden und dann nach Osten treffen wir auf Mpenzak, einen Händler. Er spricht uns an und wir fragen ihn über die legendären Waffen und die Schatzkarte aus (das geht nur, wenn wir das bisher gefundene Stück bei uns haben, darum habe ich geschrieben, es im Inventar zu lassen). Er hat ein zweites Stück der Schatzkarte, das wir ihm für 500 Goldstücke abkaufen. Überhaupt sollten wir viel und oft mit ihm handeln, da er auch Runen und ab und zu Zauberbücher anbietet.

So, als nächstes kümmern wir uns mal um die Aufträge, die wir schon haben. Wir gehen zum Gasthaus zum Edelmann und auf dem Weg im Gemischtwarenladen Leptin's Markt vorbei. Das Haus direkt südlich von Mpenzak steht leer und die Falltür zum Keller ist verschlossen. Wir markieren es auf der Karte, denn es wird später große Bedeutung für uns haben. Wir gehen in den Laden und Leptin spricht uns an. Wir fragen ihn nach seinen Importen und wie die Geschäfte gehen und er bittet uns, Hugor **einen Wechsel zu überbringen**. Das sagen wir zu, aber auch wenn er es für eilig hält, wird das noch eine Weile warten müssen.

Nun auf zum Gasthaus! Afrasam steht hinten am Tresen und wir geben ihm den Brief von Harriet. Erfahrung und etwas Gold ist das Ergebnis. Wenn wir mal wieder im Farmland sind, sagen wir Harriet Bescheid. Als nächstes laufen wir in der Stadt herum und gehen bis in etwa in die Mitte, südlich des Punktes, an dem die Händlergilde eingezeichnet ist. Hier ist sowas wie ein kleiner Park und in der Mitte befindet sich der Teleporter von Verdistis. Er gehört den Menschen und wir aktivieren ihn. Ab jetzt werden die Wege weitaus kürzer.

Gehen wir die Straße gleich südlich des Parks entlang, hören wir drei Frauen beim Gespräch zu. Zwei Dinge erfahren wir: In dem Haus, vor dem sie stehen, wohnt eine einzelne Frau und dort sollen merkwürdige Dinge passieren. Außerdem fragen Leute bei Afrasam nach „Magdalena oder Yaniz“. In den Haus mit den Geräuschen gehen wir noch nicht rein, sondern erstmal um den Park herum. Dabei bemerken wir, dass in der nordwestlichen Ecke und schräg neben der südöstlichen jeweils ein Gully ist. Im Moment steigen wir aber noch nicht da runter, das heben wir uns für später auf. Kommen wir an das nordöstliche Ende des Parks, spricht uns Diana an. Sie vermisst Cosmo, ihren Kater. Wir fragen, was passiert ist und erfahren, dass er im Haus der Händlergilde im Keller ist. Ob wir da einfach so reinkommen? Sie verspricht, uns ein Geheimnis zu verraten, wenn wir ihn retten. Na, das ist doch ein Ansporn!

Jetzt machen wir die Runde und sorgen dafür, dass auf der Karte nichts mehr schwarz ist, abgesehen von den Häusern und den beiden großen Grundstücken. Als nächstes gehen wir in das Haus östlich jenes, in dem wir den Drachengürtel gefunden haben. Es gehört Dragrin, einem Heiler. Wir reden mit ihm, womit er sich so rumschlagen muss und erfahren etwas Interessantes: Er hat Heiltee von jemandem namens Buad bezogen. Davon haben wir schon gelesen, mit diesem Gebräu kann man sprechende Bäume vernichten. Das ist wichtig und wir markieren sein Haus auf der Karte. Auch gibt es bei ihm Heiltränke, doch die Auswahl schwankt sehr stark. Nur selten hat er Supertränke

anzubieten. Mit ihm zu handeln, um ihn besser zu stimmen und die Preise zu drücken, lohnt sich daher nicht.

Markoms Haus ist das nächste. Im Hinterzimmer finden wir auf dem Schrank das manipulierte Geschäftsbuch, sonst gibt es hier weiter nichts. Wir gehen zum Haus der Händlergilde und geradeaus nach hinten und dann nach links zu Trevor, dem Gildenmeister. Wir könnten auch vorher mit Markus sprechen, er ist im Raum rechts unten, aber das bringt nichts. Wir reden mit ihm und halten ihm die Beweise vor. Nicht vergessen, Marja zu erwähnen und nach einer Gildenmitgliedschaft fragen. Wir werden Gildenmitglied und bekommen damit überall bessere Preise. Und Marja sollen wir mitteilen, dass sie zurückkehren kann. Wir fragen gleich noch, ob es was zu tun gibt. Im Händlerviertel **verkauft jemand ohne Lizenz** und anscheinend Hehlerware und wir sollen ihn entlarven. Er heißt Tingalf. Lt.Robin von der Stadtwache hat auch schon ein Auge auf ihn geworfen, aber bisher fehlen noch Beweise.

Im Übrigen können wir mit dem Gildenmeister auch handeln, er hat manchmal eine Menge Geld bei sich. Von ihm aus gesehen gerade östlich ist die Bibliothek, zu der wir ja soeben den Schlüssel bekommen haben. Hier gibt es Bücher, aber durch die Falltür geht es in den Keller, wo noch viel mehr sind. Vorher nehmen wir aber aus dem Schreibtisch links neben der Tür die Schlüssel mit. Unten öffnen wir alle vier Türen und sehen nach, wo Cosmo ist. Meist im nordwestlichen Keller. Wenn wir uns ihm nähern, miauzt er und läuft dann raus.

Der südliche Keller ist der wichtigste, hier finden wir zahlreiche Bücher und im Nebenraum *zwei* Bände des *Dreiteilers* „Geschäfte machen“. Nur zwei? Wo ist der dritte Teil? Tja, auch hier im Keller, aber hinten im nordwestlichen Raum, wo wir Cosmo befreit haben. Der Band liegt hinter dem Tisch mit den Stühlen drauf. Sobald wir ihn lesen bekommen wir +1 **Händlerzunge** und die Bücher brauchen wir danach nicht mehr.

Wir gehen in den Park und sagen Diana, sie soll in Zukunft besser auf ihn aufpassen. Wir erfahren von einem Schatz im Hühnerhaus und das dort auch Schlangen zuhause sind. Die Stelle wird auf der Karte eingezeichnet, gehen wir also hin. Der Schatz ist kaum erwähnenswert (500 Goldstücke), aber dafür ist es auch nur eine mickrige Schlange.

Der nächste Weg führt ins Gasthaus zum Edelmann. An der Bar steht Graham, ziemlich entstellt. Er erzählt, er wurde von Cirgon, einem Wachsoldaten, verunstaltet. Wir versprechen, **ihn zu rächen**. Dann sprechen wir Afrasam auf Magdalena an, wie wir es von den Frauen gehört haben. Er sagt, wir sollen uns an Leptin wenden und seinen Namen erwähnen. Als drittes reden wir mit Rob, wie es uns Lain empfohlen hat. Fragen wir nach Arbeit, bietet er uns an, uns **in der Diebesgilde aufzunehmen**, deren Chef er ist. Als erste Aufgabe sollen wir dem Kneipengast Svenjo die Halskette klauen, ohne dass er es merkt. Da er betrunken ist, ist das nicht allzu schwierig – Diebstahl Stufe 1 reicht. Das ist überhaupt der einzige Grund, warum ich einen Fertigkeitspunkt da vergeben habe, den ich habe noch kein Zauberbuch für Stehlen gefunden und anders wird man nicht Mitglied der Diebesgilde, was aber notwendig ist. Wer doch einen anderen Weg kennt, möge ihn mir bitte schreiben.

Haben wir das Halsband, bekommen wir Erfahrung und von Rob die nächste Aufgabe: Wir sollen aus einem verschlossenen Raum im Keller eine Flasche Bier holen und ihm bringen. Die nötigen Dietriche bekommen wir von ihm. Also gut, wir gehen runter und in

den Raum rechts. Dort treffen wir Garf¹, der seine geerbten magischen Dietriche vermisst. Hauptmann Kratus hat sie beschlagnahmt und wir sollen sie zurückbringen. Na gut, machen wir. Man kann auch mit ihm handeln, aber das machen wir besser später, wenn er eine höhere Meinung von uns hat, sonst ist es zu teuer.

Die Tür neben Garf ist kein großes Hindernis, sie lässt sich schon mit Schlösser öffnen Level 1 erledigen. Wir nehmen die Flasche Ale, die da auf dem Boden steht und bringen sie Rob. Wir sind nun offiziell ein anerkannter Dieb, verlieren an Ruf, gewinnen aber an Erfahrung. Und wir können eine neue Fertigkeit erlernen, entweder Schlösser öffnen, Fallen umgehen oder Stehlen. Es hängt von der Spielweise ab, aber ich habe Diebstahl, außer für diese Aufnahmeprüfung, nie gebraucht und Fallen umgehen kann man auch von Ausrüstungsgegenständen oder Ringen erhalten. Wir nehmen also die +1 **Schlösser öffnen** und müssten nun Level 4 haben. Außerdem markiert er uns noch einige Orte auf der Karte und erzählt etwas darüber.

Als nächstes kümmern wir uns um den Schläger Cirgon, sein Haus ist markiert. Wir stellen ihn zur Rede und erfahren, dass Graham uns die Hälfte verschwiegen hat. Das klären wir noch. Nun zur Wache und Hauptmann Kratus aufsuchen. Er ist betrunken, erzählt uns aber trotzdem über **die Morde**. Er hat Pergor im Verdacht, den Weinhändler, aber keine Beweise. Seine Betrunkenheit nutzen wir aus, sobald er sein Büro verlässt, holen wir uns die Dietriche aus der linken Seite seines Schreibtischs (nicht mit dem Stehlen-Skill, sondern einfach nehmen).

Nun zum Weinhändler Pergor. Wir fallen gleich mit der Tür ins Haus und sagen ihm, dass er verdächtigt wird. Er streitet alles ab und erlaubt uns, sein Haus zu durchsuchen, um Beweise zu finden. Das heißt, wir können überall reinsehen und alles mitnehmen, z.B. im Regal seines Wohnzimmers ein +1 **Polymorph** Zauberbuch. Ganz links finden wir eine Falltür in den Keller. Ok, auch hier unten scheint alles in Ordnung zu sein, wenn man mal von der gewaltigen Menge Alkohol absieht, die hier lagert. Oder doch nicht?

Hinter dem rechten Raum des Kellers geht es offensichtlich nach Norden weiter, doch da ist keine Tür. Wir räumen die Kisten und Fässer beiseite – und siehe da, wir können einfach durch die Wand gehen! Wir erkennen Tutamun sofort, er ist der Mörder von Georg und gibt das auch unumwunden zu. Er ist ein Vampir und sagt, er töte nur, um zu überleben. Was für eine Ausrede, er kann ja schließlich auch Tomaten essen. Wir erlösen ihn von seiner Diät.

Erst sagen wir Pergor, wen er da in seinem Haus beherbergt hatte und dann berichten wir Hauptmann Kratus, dass das Problem gelöst wurde. Neben einer großen Rufsteigerung bekommen wir Erfahrung. Per Pyramide teleportieren wir kurz nach Aleroth und teilen Mardaneus mit, was wir herausgefunden haben. Neben Erfahrung bringt er uns +1 **Genesung** bei.

Wieder in Verdistis gehen wir ins Gasthaus und reden mit Graham. Wir sagen ihm, dass Cirgon und er ein perfektes Paar abgeben. Der Auftrag ist damit nicht gelöst, aber wir bekommen trotzdem Erfahrung. Im Keller geben wir Garf seine Dietriche zurück und bekommen nochmal Erfahrung. Auch können wir jetzt günstig mit ihm handeln. Weiter nach rechts durch die Tür, die uns als Dieb nun offensteht. Im übernächsten Raum spricht uns Rodgar beim Eintreten an. Wir nehmen **die Wette** an und machen uns an die Türen.

¹ Im Quest-Log wird er als Finnigan bezeichnet, Bug oder Übersetzungsfehler?

Die ersten vier auf der – von uns aus gesehen – rechte Seite sind leicht, wir haben ja auch Öffnen auf Level 4. Doch die andere kriegen wir nicht auf. Wir gehen zurück und sagen das Rodgar und er lehrt uns +1 **Schlösser öffnen**. Die letzte Tür würden wir jetzt aufkriegen und könnten die Schätze drin ausräumen, aber erstens ist an der Tür eine Giffalle (die wäre nicht da, wenn wir die Wette gewonnen hätten) und zweitens kann es passieren, dass dann die Diebe ringsum feindlich werden. Also lassen wir das.

Von Rodgar aus gehen wir gerade nach oben, durch die Tür den Gang entlang. Ein Gildenmitglied warnt uns, dass dies die Räume des Gildenmeisters sind und wir besser vorsichtig sein sollten. Ok, sind wir. Im Zimmer liegt links auf dem Tisch ein Buch. Darin befindet sich ein seltsamer Dolch, eine der drei heiligen Waffen für die Opferung. Wie war das doch ... Er war früher im Besitz der Händlergilde. Irgendwie klar, dass wir ihn nun hier finden. Wir lagern ihn irgendwo an einem sicheren Ort, denn bis zur Opferung dauert es noch eine Weile (ich habe ihn gleich vor Ort in der Opferhöhle gelagert). Das Buch können wir auch mitnehmen, es fungiert im Grunde wie eine Kiste im Inventar, wiegt aber nicht so viel. Allerdings macht bei einigen Leute das Spiel danach Probleme, muss man probieren (ich hab's mitgenommen).

Mit dem Teleporter kehren wir ins Farmland zurück und überbringen Marja die gute Nachricht. Dann gehen wir ins Gasthaus zum blauen Eber und sagen Harriet, dass der Brief seinen Empfänger erreicht hat. Wir bieten ihr das Geld, dass uns Afrasam gegeben hat, aber sie lehnt ab. Jetzt bleibt nur noch, die Bestellung von Leptin bei Hugor abzugeben. Doch der weigert sich, sie anzunehmen, bisherige Lieferungen wurden noch nicht bezahlt. Wir beglichen die Ausstände von 2741 Goldstücken und bekommen Erfahrung.

Zurück in Verdistis gehen wir zu Leptin und sagen, dass wir seine Schulden beglichen haben. Da das Getreide für die Leute der Umgebung gebraucht wird, bekommen wir Erfahrung, eine Rufsteigerung und bei ihm einen Preisnachlass. Wir sprechen ihn auf ein „Treffen mit alten Gefährten“ an und er zeigt uns den Weg. Wir markieren die Stelle und gehen runter. Sprechen wir Magdalena an und schlagen vor, ein Zimmer aufzusuchen, sind wir bald um 3000 Goldstücke ärmer und Erfahrung reicher. Der Raum rechts unten ist verschlossen, aber wir haben ja jetzt Level 5. Darin finden wir einen Teil des Werkes über militärische Abhandlungen.

Widmen wir uns nun dem Haus, von dem die Frauen sagten, da ging Merkwürdiges vor. Sollten wir vergessen haben, welches das ist: Es liegt genau zwischen dem Teleporter und dem Grundstück von Sir Patrick. Sobald wir es betreten, sagt unsere Heldin, dass es im Nebenraum laut ist und dort vielleicht gekämpft wird. Kampfmodus einschalten und rein. Corinna spricht uns an und sagt, wir sollen laufen oder kämpfen. Natürlich kämpfen wir, Erfahrung lassen wir uns nicht entgehen. Ein Blick auf Corinnas Energieleiste zeigt, dass es wirklich knapp war. Wir reden mit ihr und erfahren, dass sie eine Beschwörerin ist. Sie bietet uns an, **Unterricht zu geben**, dafür braucht sie aber ein paar Lehrmaterialien: Ein Stück Holz vom sprechenden Baum im Dunkelwald und ein Lehrbuch der Beschwörung. Sie sagt, es sei im Besitz von Sir Patrick und sie habe eine gute Bekannte losgeschickt, es zu holen, die aber keine Diebin sei und nun in der Diebesgilde gefangen gehalten wird. Penumbra. Den Namen sollten wir schon kennen, sie ist eine Attentäterin und einer von Thelyrons Dienern wurde von ihr ins Jenseits befördert. Und Corinna will,

dass wir sie befreien. Als letztes brauchen wir noch einen speziellen Wein, den wir von Pergor holen sollen.

Gut, der Wein klingt am einfachsten, also laufen wir zur Weinhandlung. Tja, war wohl nichts. Pergor hat leider die **letzte Flasche davon schon verkauft** – an einen Händler namens Anthrabert, der im Gasthaus ist. Er ist aber nicht in der Gaststube, sondern hat im rechten Teil des Gasthofes ein Zimmer bezogen. Wir gehen den Gang entlang und links die erste Abzweigung rein. Das Zimmer, das von der Abzweigung nach Norden geht, beherbergt Anthrabert. Er ist nicht unbedingt ein Musterbeispiel an Höflichkeit, also kommen wir sofort zur Sache. Er fängt an, davon zu reden, dass er Mpenzak gerne aus dem Weg haben würde. Da wir ahnen, wie das ausgeht und dass wir da lieber nicht mitmachen, handeln wir einfach mit ihm und sobald die Option kommt, den Auftrag zu verweigern, tun wir das. Problem gelöst.

In der Gaststube sprechen wir mit Kyrinil und erfahren, dass Anthrabert schon andere für seine Tat anzuwerben versucht hat. Am besten informieren wir sofort Mpenzak, bevor noch etwas Schlimmes passiert. Wir rennen hin und sehen...das wir zu spät sind. Wir reden mit Mpenzak und erwähnen, dass wir einen Verdacht haben. Hauptmann Perrewis sagen wir, dass Anthrabert versucht hat, uns für diese Tat anzuwerben. Wir bekommen Erfahrung und die beiden gehen weg.

Wenn ab jetzt mit Mpenzak handeln wollen, finden wir ihn vor dem Eingang des Gasthauses zum Edelman. Da müssen wir sowieso hin, um Penumbra zu befreien. Von dem Raum aus, in dem Rodgar mit uns gewettet hat, geht es rechts weiter. Nach dem Gang sehen wir Leondric, der eine verschlossene Tür bewacht. Der Schlüssel liegt auf dem Tisch links daneben. Wir reden mit Leondric und sagen, dass wir keinen Ärger machen wollen. Wir verabschieden uns und gehen wieder etwas nach links. Er muss mal dringend wohin und schon bewacht da keiner mehr die Tür.

Wir nehmen den Schlüssel vom Tisch, schließen die Tür auf und reden mit Penumbra. Wir sagen, dass Corinna uns schickt und wir gerne das Buch hätten. Aber ihr ist eher danach, hier zu verschwinden und sie sagt, wir sollen sie im **Haus ihrer Freundin** treffen. Sie bedankt sich auf ihre ganze eigene Art für die Befreiung und verschwindet. Wir erhalten Erfahrung und nutzen die Gelegenheit, die östliche Tür zu knacken. Vom Raum dahinter geht es über eine kleine Zwischentage mit einem Hebel in die Kanalisation. Das ist wichtig, weil wir die Tür zur Kanalisation nur mit diesem Hebel und nur von dieser Seite aus öffnen können. Unten in den Kanälen markieren wir den Zugang zur Diebesgilde nur und gehen wieder hoch.

Im Haus von Corinna treffen wir tatsächlich Penumbra wieder. Wir sprechen sie an, erhalten Erfahrung und sie bittet uns um einen Gefallen. Wir sollen ihren **Lieblingsdolch** besorgen, den Hauptmann Kratus konfisziert hat. Wenn wir fragen, warum sie ihn nicht selbst holt, gibt sie zu, als Diebin nichts zu taugen. Wir sagen zu, wenn sie uns das Buch von Sir Patrick gibt. Sie ist einverstanden.

Dieser Hauptmann Kratus scheint Spaß daran zu haben, Dinge zu beschlagnahmen. Vielleicht ist er ja ein bisschen kleptomatisch veranlagt? Wer weiß ... Wenn wir zur Wache kommen, finden wir den Hauptmann im Innenhof. Gut, steht er wenigstens nicht im Weg. Wie alle konfiszierten Gegenstände wird auch der Dolch in der Asservatenkammer aufbewahrt, die befindet sich links unten im Gebäude. Wie uns "Alt" verrät, ist die Tür

verschlossen. Der Schreibtisch des Hauptmanns hat aber bekanntlich noch eine linke Seite und wenn er gerade nicht in seinem Büro ist, finden wir darin den passenden Schlüssel. Wenn Hauptmann Kratus draußen oder in der rechten Gebäudehälfte ist, laufen wir hin, öffnen die Tür und suchen in den links stehenden Kisten. In einer davon finden wir den Dolch Herzsucher, der auch bezeichnet ist, dass er Penumbra gehört.

Geben wir ihn ihr zurück, erhalten wir das Buch und Erfahrung. Sehen wir nach, stellen wir fest, dass der Wein verschwunden ist. Das scheint ein Fehler in der Skriptlogik zu sein, da wir den Wein erhandelt und nicht als Belohnung erhalten haben. Aber das ist kein Problem, wir gehen einfach in das Zimmer, das Anthrabort bis zu seiner Verhaftung bewohnte und dort finden wir die Flasche. Auch können wir gleich Schränke und Truhe ausräumen.

Nebenan gehen wir gleich runter in die Diebesgilde und handeln mit Garf. Vor allem kaufen wir ihm seine magischen Dietriche wieder ab und verscherbeln dafür die normalen. Der Grund für diese Vorgehensweise ist folgende: Die magischen Dietriche nutzen sich nicht ab und erhöhen unsere Geschicklichkeit um 20, wenn wir sie bei uns haben. Wir können sie aber erst jetzt mitnehmen, da es sonst Probleme gibt, wenn wir den Auftrag noch nicht beendet haben oder mit ihnen die Wache betreten oder verlassen.

Doch das ist jetzt kein Thema, wir müssen nicht mehr in die Wache rein. Ich empfehle, Buch und Wein auf dem Tisch in Corinnas Haus zu lagern, so müssen wir sie nicht mitschleppen und können sie nicht vergessen oder aus Versehen verkaufen. Der Zweig des Baumes wird noch eine ganze Weile auf sich warten lassen, daher brauchen wir uns nicht damit zu belasten. Sprechen wir Mpenzak darauf an, könnten wir von ihm den gesuchten Ast kaufen, aber dieser stellt sich später als Fälschung heraus, daher verzichten wir besser darauf.

Als nächstes gehen wir durch die beiden Gullys am Park runter, markieren die Position und gehen wieder hoch. Insbesondere beim südöstlichen Eingang müssen wir uns beeilen, da Gegner lauern. Hier im Park finden wir auch Penumbra zusammen mit Cosmo, aber wir können nicht mit ihr reden. Nur Diana ist nirgendwo zu sehen, hoffentlich hat sie ihr nichts angetan. Nun gehen wir in Dragrins Haus. Wenn er oben nach seinen Patienten sieht, gehen wir in den südlichen Raum. Unter dem linken Bett ist eine verschlossene Falltür, die wir nun mit den magischen Dietrichen aufbekommen.

Im Keller nehmen wir alles mit und räumen auch die Fässer leer und stellen sie auf die rechte Seite. Das hier ein paar Särge griffbereit liegen, flösst uns nicht gerade Vertrauen ein, vielleicht sollten wir bei ihm besser keine Heiltränke mehr kaufen? Jetzt haben wir jedenfalls Zugang zu Buads früherem Laboratorium. Drei Fässer Buad-Tee stehen hier, im Moment lassen wir sie auch hier stehen, aber später brauchen wir sie. Außerdem finden wir die Knochenhandschuhe und eine Reihe Tränke. Wieder oben markieren wir den Eingang auf der Karte.

Wir gehen nochmal zu Leptin und fragen, ob wir Magdalena wiedersehen könnten. Er sagt, wir kennen den Weg und kommt nicht mit hinter. Dadurch können wir im Zimmer links neben der Falltür die Schränke ausräumen, hier können ganz gute Sachen dabei sein. Dann gehen wir hinunter und sprechen mit Jakobus, der uns die „besondere“ Behandlung empfiehlt. Kherondar, der Chef hier, sagt, wir brauchen nur durch die bisher verschlossene Tür links unten zu gehen...

Aha, so verdient sich Penumbra also ihr Geld, wenn es mal nichts zu meucheln gibt. Da wir sie gerettet haben, ist es gratis und gibt Erfahrung, schmerzt aber trotzdem genauso. Natürlich wollen wir anderen dieses „Vergnügen“ nicht vorenthalten. Im Gasthof gehen wir zu den Zimmern auf der rechten Seite. Im hinteren sind Codran und Titrin, die nach genau dem suchen, was wir eben hinter uns haben. Leider gehen sie, bevor wir ihnen einen Tipp geben können, aber wir finden sie in der Gaststube am Kamin. Wir sagen Codran, wie er zu Gange kommt und erhalten Erfahrung.

5 Flussheim

Nun widmen wir uns wieder den Aufträgen, die hier noch anstehen. Mit dem Teleporter kehren wir zum Friedhof zurück. Östlich am Friedhof vorbei laufen wir geradeaus nach unten, bis wir eine Querstraße kommt. Dieser folgen wir nach Osten und wenn sie endet noch ein Stück und erreichen den Teleporter Ars Magicana. Schon der Name sagt, dass er den Zauberern gehört. Dies ist der Teleporter des Marktplatzes hier und wird ab jetzt unser neuer Ausgangspunkt werden. Also Kisten, Truhen usw. und natürlich vor allem die zweite Teleportationspyramide hier lagern.

Wir sollten auf jeden Fall den Handelsbezirk gründlich erforschen, auch wenn wir noch mit niemandem reden und nicht in die Häuser gehen. Hier gibt es viele für uns wichtige Händler und Handwerker. Kommen wir das erste Mal hierher, spricht uns Tingalf an und bietet seine Waren feil. Wir gehen darauf ein, auch wenn es suspekt scheint, denn das ist notwendig und er hat manchmal nützliche Dinge, wenn auch völlig überteuert. Kommen wir an das südliche Ende des Marktplatzes, spricht uns Caroline an. Sie **vermisst ihren Sohn** und befürchtet, dass er in die Höhle der Finsternis gegangen ist. Wir versprechen, uns dort umzusehen. Der Ort wird auf unserer Karte markiert, aber das kommt später.

Etwa in der Mitte des Marktplatzes ist eine Szene zwischen Moll und Markus, der auf eine Lieferung wartet. Ringsum laufen wir jetzt alles ab und decken die Karte nach rechts bis zum Rand und links bis zur verfluchten Abtei auf. Nach oben und unten geben die Häuser der Händler eine gute Orientierung. Ist alles sichtbar und die paar herumstreifenden Söldner erledigt, gehen wir zu Markus und sprechen ihn an. Er **vermisst eine Lieferung** und wir sollen im Süden nachsehen, wo sie bleibt.

Erst einmal sehen wir uns weiter um, ganz links unten finden wir den Apotheker Walker, bei dem wir Tränke kaufen können. Darüber befindet sich der Krämerladen von Barek. Dieser ist wichtig und hier sollten wir oft handeln, denn wenn er uns gut leiden kann, verkauft er Zauberbücher. Genau gegenüber an der Ostseite ist das Rüstungsgeschäft von Gero. Hier ist ein guter Ort, um all den Plunder loszuwerden, den wir im Laufe der Zeit finden, wenn die wichtigeren Händler nicht mehr zahlen können. Links oberhalb von ihm steht der Schmied Gottfried vor seinem Feuer. Er verkauft Waffen und kann unsere Sachen reparieren, außerdem hat er immer reichlich Geld.

Schließlich ist links davon, direkt unterhalb des Transporters, die Ars Magicana und Inhaber ist niemand geringeres als Kistandalus persönlich, dessen umgestürzten Wagen wir kennengelernt haben. Wann immer wir etwas zu verkaufen haben, gehen wir zuerst zu ihm. Neben Zauberbüchern gibt es hier später vor allem Runen. Zwischen seinem Laden und dem von Barek steht der Chef der Stadtwache, Lt. Robin, von dem wir schon vom Gildemeister Trevor gehört haben. Er sagt, auch er sei Tingalf auf der Spur, aber ihm

fehlen noch die Beweise für **die Lieferanten**.

Tingalf finden wir rechts hinter dem Schmied an der Hausecke, aber im Moment fehlen uns noch die Anhaltspunkte, um ihn aus der Reserve zu locken. Erstmal locken wir aber jemand anderes aus der Reserve, nämlich den Poeten MELVILLE, der vor der Ars Magicana steht und übt. Für 10 Goldstücke rezitiert er einiges und Kistandalius ist davon so angetan, dass er seinen Laden im Stich lässt und herauskommt. Wir bekommen Erfahrung und nutzen diese *einmalige* Chance, in das Hinterzimmer zu kommen. Dort liegt ein +1 **Bannen** Zauberbuch auf dem Boden und auf dem kleinen runden Tisch links eine Ausgabe „magische Missgeschicke“. In der Truhe ist ein Dolch, den wir aber noch nicht identifizieren können. Manchmal dauert es zu lange, die Kiste zu öffnen und den Dolch herauszunehmen, daher ist es einfacher, sobald Kistandalius rauskommt, das Inventar zu öffnen und mit offenem Inventar reinzurennen. Die Kiste, die beiden Bücher reinziehen und via Pyramide rausteleportieren. Sind zwar nur ein paar Meter, aber so vermeiden wir, ihm in die Arme zu laufen.

Ansonsten können wir hier praktisch alles und jedes mitgehen lassen, indem wir eine leere Kiste im Inventar haben, sie im Laden öffnen und alles dort hineinziehen, ohne es zwischendurch anzufassen. Sogar bei Kistandalius geht das, dessen Regale wir ausräumen (Inventar der Kiste und des Regals einfach nebeneinander und rüberziehen) und die Kiste und den Schlüssel gleich daneben mitnehmen. Das gleiche gilt für alle Händler, insbesondere bei Gottfried lohnt es sich (da müssen wir aber mehrmals gehen, denn die Kiste hat ja auch ihr Gewicht) und wir werden weder erwischt noch bekommen wir andere Probleme.

Reden wir mit Barek, so erwähnt er den Garten von Nerikon und dass er den Schlüssel dazu habe. Aber er gibt ihn uns nicht, wir sollen uns erst beweisen. Pah! Es gibt auch andere Wege da hinein. Wenigstens zeichnet er ihn auf der Karte ein. Der Garten ist das große Gebiet zwischen Marktplatz und verfluchter Abtei. Auf der Straße südlich davon stehen drei Leute, von denen wir Otto ansprechen. Wir heucheln Interesse **für ihren Kult** und erfahren nochmal, dass Barek den Schlüssel hat.

Die magischen Dietriche von Garf lösen jedoch das Problem (die rechte Torhälfte öffnen) und wir können rein. Wir erkunden den Garten, aber außer zwei Statuen rechts hinten gibt es hier nichts. Das Schicksal der fehlenden erfahren wir erst sehr viel später. Wir schauen in das Buch, dass wir von den drei erhalten haben und klicken die mittlere Statue an. Sie möchte uns testen und wir stimmen zu. Die richtigen Antworten lauten: Erfahrung (2) — Wahrheit und Lüge (2) — Das Gute, die Neutralität und das Böse (1). Für bekommen wir ein bisschen Erfahrung sowie +1 **+1 Genesung** geschenkt.

Ab jetzt hängen die drei Spinner ständig um uns rum, um sie loszuwerden, müssen wir zeigen, dass wir nicht erleuchtet sind. Am einfachsten und schnellsten geht das, indem wir die Frösche im Teich in der Mitte des Gartens erledigen. Es sind 4 oder 5 und haben wir alle getroffen, lassen die drei von uns ab und ein Portal erscheint schräg links unter der Statue.

Das Portal bringt uns in einen Keller, dessen Nebenraum versperrt ist. Links hinter den ganzen Paketen ist der Hebel für die Tür. In den Kisten finden wir Gold sowie auf dem Boden eine Froschstatue. Damit können wir uns in einen Frosch verwandeln, aber sie auch einfach verkaufen. Unterhalb des Gartens, gleich rechts neben Hugors Haus, liegt

Burg Eisenfaust. Hier sollten wir **nicht** eintreten, da uns das für eine längere Zeit die Teleporterpyramiden kosten würde!!! Wir können sie aber noch gut gebrauchen. Die Burg ist im Moment noch völlig uninteressant für uns, aber ihre nördliche Mauer gibt einen guten Anhaltspunkt. Von da aus bis zum oberen Kartenrand sollten wir jetzt alles aufdecken.

Südöstlich vom Marktplatz und östlich der Burg sind Anhöhen, in die eine Straße führt. Da gehen wir erstmal nicht hin. Ganz im Osten, direkt darüber, ist eine Höhle, in der wir neben einem Lich ein paar schöne Dinge finden, darunter meist auch ein Zauberbuch. Ich hatte mehrmals +1 **Polymorph**, aber das ist sicher nicht repräsentativ.

Wenn wir die Straße nach Verdistis hinauf leerräumen, begegnen wir dem Ritter Sir Markham, der einigen Trollen Manieren beibringen will. Wir loben seine Anstrengungen und sagen, wir seien nach Verdistis unterwegs. Er bittet uns, die in der Nähe gelegene **Höhle der Finsternis** zu untersuchen, da er noch mit den Trollen beschäftigt ist. Da wir da sowieso hinmüssen, sagen wir zu.

Bei Kistandalus und Barek sollten wir nochmal alles verscherbeln, was wir bisher gefunden haben und bei Gottfried die Schrauben an unserer Rüstung nachziehen lassen. Die Heldin sollte jetzt etwa auf Stufe 19 oder 20 sein, dann ist das machbar. In der Höhle finden wir, neben ein paar lästigen Fledermäusen, einen Vampir, der gerade dabei ist, den gesuchten kleinen Jungen auszusaugen. Es geht nicht anders, wir opfern uns für den Kleinen. Er kann gehen und der Vampir nuckelt an unserer Heldin. Neben fast aller Gesundheit und viel Mana verliert sie dabei einen Punkt an Stärke, Gewandheit, Konstitution und Intelligenz. Dies ist die *einzig*e Stelle, an der sowas passiert und wichtig, falls die Anforderungen für Rüstung oder Waffen geradeso erfüllt werden. Aber dafür **wird er büßen**.

Die Tür zum Hinterraum ist geschlossen, aber Dank Garfs magischer Dietriche kein Problem. Der Vampir schläft in seinem Sarg, also können wir das mit unserem tragbaren Bett auch machen, anstatt Tränke zu nehmen. Mit dem Zauberschild ist der Kampf nicht schwer, ich habe keinen Heiltrank gebraucht. Es gibt Erfahrung und eine Rufsteigerung. Mit dem Schlüssel aus dem Sarg bekommen wir die Truhe auf, in der sich meist eine Rune sowie die Stiefel des Vampirs befinden, die ziemlich gut sind.

Sir Markham zeigt sich sehr erfreut über unseren Erfolg und lehrt uns +1 **Segnen**. Auch Caroline, die südlich von Markus steht, ist froh und gibt uns Erfahrung. Zeit, die Welt weiter zu erkunden. Wir verlassen den Marktplatz Richtung Süden und wählen die südöstliche Straße, die zu den Anhöhen unter der Höhle führt. In der Mitte der Anhöhen befindet sich die Zwergensiedlung Glenborus. Hier gibt es im Moment nicht viel zu tun, auch die Anhöhe ringsum lassen wir erstmal in Ruhe. Wir laufen herum, bekommen mit, dass der Krieg ausgerufen wird und finden links in der Mitte den hiesigen Teleporter. Er gehört logischerweise den Zwergen und daher können wir ihn erstmal nicht aktivieren. Es lohnt aber nicht, ihn auf der Karte zu markieren.

In den Häusern reden wir mit niemandem, räumen aber auf die bewährte Art mit der Kiste bzw. dem Buch im Gepäck alles aus. Neben Steinhacken und Äxten findet man in den Regalen ab und zu auch Super-Regenerationstränke. In der Mitte von Glenborus ist das Monument der heiligen Steinaxt, das wir auf der Karte markieren, da es später wichtig wird. Im Haus nördlich des Teleporters treffen wir auf Rimmer, den Methändler. Wir kaufen

ihm eine Flasche ab, auch wenn wir sie sofort bei der nächsten Gelegenheit wieder loswerden, ist das wichtig, um einen späteren Auftrag zu erhalten.

Es gibt hier nur noch eines zu erledigen, wir müssen uns um den Teleporter kümmern. Das Gebäude rechts neben dem Monument ist mit Rathaus beschriftet. vielleicht haben wir ja hier Glück. Wir treffen den Bürgermeister Gregor Dunatrim, aber sofort wird klar, dass er viel zu betrunken für eine Antwort ist. Also müssen wir uns selbst helfen. Wir gehen geradeaus ins Hinterzimmer und nehmen uns die gesuchte Spruchrolle vom Tisch. Fertig. Bei der Gelegenheit räumen wir gleich das ganze Haus auf die bewährte Weise aus.

In einem Schrank finden wir eine Ausgabe „magische Missgeschicke“ und ein Manuskript mit einer Karte. Die behalten wir. Nun zum Teleporter und aktivieren. Von hier aus gehen wir nach links zur Burg Eisenfaust und decken das gesamte Gebiet östlich ihrer Mauern bis zu den Anhöhen von Glenborus auf. Dabei kommen uns ein paar unfreundliche Typen entgegen, die wir aber vorbeiziehen lassen und dafür Erfahrung kassieren.

Als nächstes decken wir das Gebiet zwischen der Burg und der Kaserne auf. Die Burg lassen wir in Ruhe und genau in der Mitte dieses Areals finden wir das Grab desjenigen, der es vor uns versucht hat. Nicht gerade ermutigend, aber das schreckt uns nicht. Rechts neben dem Grab ist die Stadtwache, wie uns die Soldaten davor sagen, wenn wir fragen, ob es ein Gasthaus ist. Wir gehen rein und reden mit Hauptmann Ralf. Wie erfahren von den Angriffen der Orks im Süden, der Seuche und davon, dass der alte Herzog unter ungeklärten Umständen starb, wie es auch schon Sir Richard vermutete. Die Gilde der Attentäter soll ihre Finger im Spiel haben und wir bieten an, **das zu untersuchen**. Sir Dante in Verdistis ist dafür unser Ansprechpartner.

Gleich rechts von der Stadtwache ist, neben der Straßenkreuzung, der Teleporter des Gasthauses zum Zwergenbrot. Symbol darauf und schon der Name verraten, dass er den Zwergen gehört, aber deren Schriftrolle haben wir ja. Das Gasthaus ist gleich neben dem Teleporter und hier sollen wir uns ja mit Zandalor treffen. Zuerst räumen wir noch die Straße rechts des Gasthauses, die nach Glenborus führt, von eventuell dort herumstreunenden Orks.

Vor dem Gasthaus steht Tibo, wenn wir ihm sagen, dass wir reinwollen, rät er uns, nicht mit Watzlaf zu kämpfen. Vielleicht ein guter Rat...aber ob wir uns daran halten, steht auf einem anderen Blatt. Wir können übrigens mit ihm handeln und den Krempel der Orks gegen Verwandlungsstatuen oder sogar Runen eintauschen. Drinnen steht rechts an der Ecke Silvana. Ihr Freund Christof will gegen Watzlaf kämpfen und das behagt ihr gar nicht. Im Zimmer links oberhalb der Gaststube steht Wouter und wenn wir ihn nach ZANDALOR fragen, stellen wir fest, dass er ein weiterer „Gezeichnete“ ist. Zandalor ist aber nicht hier, sondern zur Burg Eisenfaust gegangen. Wir werden ihn wohl **dort suchen müssen**. In das Zimmer hinter ihm sollten wir übrigens besser nicht reingehen, dort wartet ein angriffslustiger Hund, der ist zwar schwach, aber wenn wir ihn bekämpfen, haben wir in Zukunft alle anderen Hunde ebenfalls gegen uns, was auch Leute um uns gefährdet.

Die Räume links und links unterhalb können wir jedoch getrost ausräumen. Genauso wie die Küche rechts der Gaststube und die Privaträume daneben. In der Küche ist auch die Treppe zum Keller. Im linken Raum sehen wir, wie Christof tatsächlich in den Ring steigt und verliert. Wir reden mit ihm und er sagt, dass er das nur Silvana wegen getan hat.

Wenn wir ihr das sagen, ist sie entsetzt. Das sagen wir ihm wiederum und er rennt nach oben. Seufz, also wieder nach oben und mit beiden reden. Von Silvana bekommen wir einige Heiltränke, die sie für ihn vorgesehen hatte und die er wohl auch gebraucht hätte.

Im Keller reden wir mit Sean, dem Inhaber des Gasthauses. Für 500 Goldstücke können nun wir **in den Ring steigen**. Im Moment ist das aber noch eine Nummer zu hoch für uns, daher räumen wir erstmal nur auf die bewährte Weise den Raum leer, der Schlüssel zur Truhe liegt links auf dem Tisch. Hier ist auch ein Kapitel „magische Missgeschicke“.

Vom Gasthaus aus laufen wir an der rechten Straßenkreuzung den südöstlichen Weg entlang. Die Umgebung ist im Moment uninteressant, einfach nur die Straße lang. Wir kommen zu einem havarierten Wagen und Luther spricht uns an. Er bittet uns, Markus zu informieren und ein neues Rad zu besorgen. Wir bekommen Erfahrung und laufen ein Stück nach oben, soweit, dass Luther aus dem Bild verschwindet. Mittels Pyramide sausen wir zu Markus, der uns ein Ersatzrad mitgibt. Das Ding ist logischerweise aus Holz und darum verdammt schwer (Gewicht 500)! Darum ist es besser, die Strecke vom Gasthaus-Teleporter bis zum Wagen nicht laufen zu müssen.

Allerdings war die Mühe umsonst. Obwohl wir nur kurz weg waren, finden wir den Wagen brennend und ohne Fahrer und Ladung vor. Das Rad lassen wir hier und kehren zu Markus zurück, um Erfahrung zu bekommen. Er trägt uns auf, noch **mehr herauszufinden**. Wir gehen zu Tingalf und wundern uns, warum er immer ein gutes Angebot hat, obwohl die anderen an Nachschubsorgen leiden. Wir bekommen nur aus ihm heraus, dass er ein **Lager in der Nähe** hat, aber wo ist das?

Zuerst wieder zurück zum Wagen, dort folgen wir den Blutspuren, die übrigens auch auf der Karte eingezeichnet werden. Wir landen wieder beim Gasthaus zum Zwergenbrot und von da geht es geradewegs nach Osten. Im Wald verliert sich die Spur leicht, da hilft dann die Karte weiter oder wir räumen einfach alles bis zum Kartenrand und oben und unten bis zur jeweiligen Anhöhe auf. So werden wir auch die ganzen Orks in dieser Gegend los.

Wie auch immer wir es anstellen, wir finden die Leichen der beiden Fahrer des Wagens schließlich neben einem zerbrochenen Fass. Von da aus führt eine Spur aus Goldstücken weiter zu einer Höhle. Bevor wir da reingehen, räumen wir das eben erwähnte Gebiet leer. Nördlich der Höhle, kurz unter der Anhöhe, die Glenborus umgibt, finden wir eine Kiste, die beim Öffnen stachelt. Darin ist ein Zauberbuch, meist ⁺¹ **Giftwolke** und manchmal auch ein Supertrank.

In diesem Gebiet, etwas nördlich der Leichen der Fahrer finden wir ein Haus, scheinbar ohne Eingang. Doch der hohle Baum gleich östlich davon bietet Zugang zum Inneren. Auf einem der Tische liegt ein Muskript, das uns mitteilt, dass all diese Schätze nur Illusion seien. Wir geben uns also nicht weiter damit ab. Einige Leute behaupten zwar, man könne die Sachen trotzdem mitnehmen, aber bei mir führte selbst der Kisten-Trick dazu, dass sie sich bei Berührung in Steine verwandelten. Sollte jemand eine funktionierende Lösung dafür haben, würde ich mich über eine Beschreibung sehr freuen.

In der Höhle gehen wir nach rechts und bekommen dann mit, dass jemand gemerkt hat, dass wir hier drin sind. Tja, Pech für Garret und Melora. Wir nehmen alles mit, besonders den Brief auf dem Tisch (nicht nur lesen, sondern ins Inventar). Die Gittertür lässt sich mit dem Hebel an der Wand links davon öffnen. Alles mitnehmen und verkaufen, die Händler hatten die Sachen sowieso schon abgeschrieben.

Wir kehren zum Marktplatz zurück und reden mit Markus und bekommen Erfahrung (unbedingt auf Tingalf ansprechen, sonst wird der Auftrag nicht gelöst). Noch immer fehlt jedoch das Lager und auch die Lieferanten bleiben im Dunkeln. Wir lesen uns den Brief, den wir in der Höhle gefunden haben, nochmal durch. Ein Versteck nahe des Marktplatzes...feucht...und unter den Füßen... Na dann schauen wir doch mal in der Kanalisation nach.

Der Gully ist direkt in der Mitte des Marktplatzes und wir brauchen nur ein bisschen nach rechts zu gehen, um von Pedro angesprochen zu werden. Seinen Namen kennen wir aus dem Brief und so vermuten wir richtig, dass das hier das geheime Lager ist. Um an den Brief zu kommen, den er bei sich trägt, muss er leider sterben. Er lässt übrigens ein nettes Schwert fallen, die singende Klinge, besonders GOTTFRIED zahlt gut dafür.

In allen Kisten und Fässern nachsehen, für eine der verschlossenen Truhen liegt der Schlüssel auf einem Fass. Aber Vorsicht, einige sind mit Fallen versehen! Haben wir alles mitgenommen, markieren wir auf der Karte das Lager und den Eingang und klettern wieder nach oben. Markus gibt uns Erfahrung und lehrt uns +1 **Identifizieren**, womit wir das jetzt auf Level 5 haben sollten. Wir gehen zu Lt.Robin und sagen, dass Tingalf in die Sache verstrickt ist. Es gibt nochmal Erfahrung und er geht ihn verhaften. Nun können wir mit ihm nicht mehr handeln, dafür aber zu guten Konditionen mit Markus, dessen Geschäfte ja nun wieder besser laufen.

6 Verdistis

Ein Teil der Aufgabe steht aber noch aus, wir nehmen den Teleporter nach Verdistis und informieren Trevor in der Händlergilde über Tingalf. Bestehen wir auf einer Belohnung und ziehen wir Materielles einem Abendessen vor, gibt es Erfahrung und 1000 Goldstücke. Fragen wir nach einem Eigenheim, so teilt er uns mit, dass wir dafür eine Empfehlung von jemandem brauchen, der hier geboren ist. Wer könnte da für uns sprechen? Wie wäre es denn mit Marja? Sie steht im Gang der Händlergilde und setzt sich gerne für uns ein, wie sie uns bei erneutem Ansprechen bestätigt. Bei Trevor können wir jetzt das Haus für 30000 Goldstücke kaufen. Es ist Markoms ehemaliges Heim... Die anderen Optionen können manchmal später den Weg verbauen und Geld sollten wir reichlich haben, schließlich haben wir ja die gestohlenen Waren den Händlern verkauft...

Er sagt, wenn wir rausgehen, wird sich jemand unser annehmen. Tatsächlich treffen wir vor der Tür Franky, der uns führt. Bei ihm können wir ein Zauberbuch +1 **+1 Wiederbeleben** erhandeln. Geben wir ihm nach der Ankunft Trinkgeld, bekommen wir Erfahrung. Da wir nun Bürger von Verdistis sind, machen uns die Händler hier etwas bessere Preise, aber trotzdem sollten wir lieber bei der Ars Magicana kaufen.

Nun geht es um den Mörder des alten Herzogs, Hauptmann Ralf hatte da die Gilde der Attentäter in Verdacht, die als dritte hier in Verdistis ihr Quartier haben soll. Um genaueres zu erfahren, sollen wir uns an Sir Dante wenden. Wie praktisch, sein Anwesen liegt gleich nördlich unseres neuen Heims. Als erste sehen wir uns draußen um, bevor wir reingehen. Sir Dante ist ein reicher Mann, also hat er sicher nichts dagegen, wenn wir uns in seinem Haus bedienen. Vom Gang aus öffnen wir die verschlossenen Türen und sehen uns überall um. Viel ist nicht zu finden, aber manchmal sind richtig nette Gelfen oder auch ein guter Ring dabei. Dann gehen wir durch die Tür, die von Anfang an unverschlossen war

und treffen Randell, den Sekretär. Wenn wir höflich sind, bittet er uns Elmer Vignus, den Goldschmied, in den Zwergenhallen aufzusuchen und das bestellte **Geschenk** für die Frau des Hausherrn abzuholen. Wir fragen nach dem Ort und sagen zu, allerdings wird sich Frau Gemahlin wohl noch etwas in Geduld üben müssen.

Die Tür südlich führt in die Schatzkammer und wir können auch sie bedenkenlos öffnen und uns bedienen. Gehen wir nun rein zum Chef und sehen, was er zu sagen hat. Vorher öffnen wir aber noch den Schrank und leeren ihn mit Hilfe des bewährten Kisten-Tricks. Wir sprechen ihn auf die Gilde der Attentäter an und sagen, wir wüssten es von Zandalor. Daraufhin lenkt er ein und verlangt eine Kleinigkeit von uns – wir sollen die Adelsurkunde von Sir Patrick stehlen. Wir fragen weder warum er die braucht, noch nach dem Ort und sagen zu. Es ist zu befürchten, dass uns Sir Patrick die Urkunde nicht freiwillig gibt und wenn wir ihn töten, bekommen wir bestimmt Probleme mit der Gilde der Attentäter – das ist schließlich deren Territorium. Wir müssen sie also beschaffen, ohne dass er es merkt. Hoffen wir, dass er sie nicht bei sich hat.

Ich möchte hier anmerken, dass ich, als ich Divine Divinity zum ersten Mal gespielt habe, fast wahnsinnig geworden bin, dieses Ding aufzutreiben. Nicht, dass ich sie nicht gefunden hätte – ganz im Gegenteil. Ich war bei meinem ersten Besuch in Verdistis gleich darüber gestolpert, lange bevor ich überhaupt den Auftrag dazu bekam und hatte sie mitgenommen, dann aber irgendwo abgelegt und konnte sie nicht mehr finden. Es war ein Alptraum, schließlich habe ich von vorn anfangen müssen und es entstand die Idee zu dieser Komplettlösung, um anderen zu helfen, nicht genauso unvorbereitet durch das Spiel zu stolpern. Zu dem Zeitpunkt kannte ich die Tipps von Oliver Motschenbach noch nicht und viele andere waren fehlerhaft, unvollständig oder bezogen sich nur auf Kampftaktiken usw.

Bei Sir Patricks Haus gehen wir genauso vor wie eben: Erstmal ringsrum aufdecken und dann rein. Beim Betrachten der Umgebung fällt auf, dass die Gartengestaltung etwas seltsam ist: Am westlichen Zaun ist unter einem der Blumenkübel halb ein Teleporter versteckt. Wer weiß, wo der uns hinführt, daher markieren wir ihn erstmal nur und suchen weiter. Der Haupteingang ist auf der östlichen Seite und wenn wir im Haus sind, stellen wir überrascht fest, dass wir nur etwa die Hälfte betreten können – ganze drei Räume, inklusive des Flurs. Die andere Hälfte auf der westlichen Seite scheint keine Tür und auch keine Treppe oder so zu haben, in der Mitte ist allerdings ein Teleporter und offenbar das Gegenstück dazu haben wir ja gerade im Garten gefunden.

Aber keine Eile, auch hier können wir unsere Taschen füllen. Im südlichen Raum finden wir einen Band über militärische Abhandlungen sowie ein Kapitel „Magische Missgeschicke“. Im nördlichen Raum finden wir Sir Patrick. Wir reden mit ihm über seinen Reichtum und seinen Widersacher, sagen aber nicht, dass seine Vermutung berechtigt ist und wir hier sind, sie zu erfüllen. Für Sammler ist das Büro eine Freude, aber eine mühselige. Über all liegen Bücher herum oder stecken in den Regalen. Doch mit Zeit, Geduld und unserer treuen Kiste kriegen wir schon alles weg. Es ist möglich, dass wir zweimal gehen müssen, auch Bücher haben schließlich ein Gewicht.

Unter den unzähligen Schriften sind auch ein paar nützliche, z.B. über den Druiden im Dunkelwald. Ihm werden wir noch begegnen. Jetzt aber in die andere Hälfte des Hauses. Der Teleporter im Garten bringt uns tatsächlich hinein. Um den Raum in der Mitte sind

sechs weitere angeordnet, die vier oben und unten beinhalten jeweils einen Hebel an der Wand, in den Raum links müssen wir rein und rechts ist der Flur, in dem wir gerade waren. Die Hebel schließen und öffnen die Türen in unterschiedlichen Kombinationen, die einfachste ist, zuerst den Hebel im Raum links oben und dann in jenem rechts unten zu ziehen. Als letztes folgt der Hebel im mittleren Raum und alle vier Türen, bis auf die Schatzkammer, sind nun verschlossen. Wir können reingehen und uns bedienen. In der Mitte auf dem Tisch liegt griffbereit die gesuchte Urkunde.

Sir Dante zeigt sich kein bisschen freundlich, nachdem wir ihm das Dokument bringen, aber wir kriegen Erfahrung und er teilt uns mit, Yarun erwarte uns in den Archiven der Gilde der Händler. Gehen wir also hin und sprechen mit Yarun, der im linken südlich Raum der Händlergilde ist. Wir nehmen alle Optionen und am Ende die, dass Sir Dante uns geschickt hat. Äußern wir unsere Vermutung, müssen wir erschrocken feststellen, dass er der Meister der Attentäter-Gilde ist! Ups. Er macht sich noch lustig darüber, dass wir glauben, hier lebend wieder rauszukommen, doch das werden wir. Ob er – das steht auf einem anderen Blatt.

Jedenfalls entschwindet er durch den Schrank und es kommen ein paar seiner „Angestellten“ und schenken uns etwas Erfahrung (nachdem sie von ihrem eigenen Gewerbe gekostet haben). Auf den Tischen liegen gleich zwei Bände „Magische Missgeschicke“ und manchmal noch einer über Schwertmeister oder militärische Abhandlungen. Haben wir auch im linken Schrank nachgesehen, folgen wir Yarun durch den rechten in den Keller.

Dies ist das Refugium der Gilde der Attentäter und dementsprechend viele Mitarbeiter laufen auch hier rum. Direkt neben der Treppe ist ein verschlossener Schrank, der Schlüssel liegt praktischerweise gleich daneben. Durch die zwei Türen kommen wir in Yaruns Versteck, aber er haut schon wieder ab und wir müssen ihn erneut (auf)suchen. Um das maximale an Erfahrung herauszuholen ist es wichtig, im Keller den richtigen Weg einzuschlagen. Zuerst holen wir die Schlüssel aus dem Schrank und gehen dann nach rechts, bis wir zu einem größeren, fast quadratischen Raum mit einer Rundung in der Mitte kommen. Dieser markieren wir auf der Karte.

Von hier aus säubern wir die Räume nach Osten und dann nach Süden, die sich in einem Bogen dann wieder nördlich erstrecken. Dort ist ein Eingang in die Kanalisation und wie bei der Diebesgilde mit einer Zwischenebene und einer verschlossenen Tür, die mit dem Hebel zu öffnen ist. Unten markieren wir den Eingang und gehen wieder hoch. Vom zentralen Raum aus nun in die einzige noch verbliebene Richtung, nach Norden.

Im vom Gang aus ersten Raum links (von oben zu erreichen) ist Yarun (erkennbar am grünen Punkt auf der Minikarte), doch zu ihm gehen wir zuletzt, erstmal alle anderen Räume nach Rechts hin besuchen. Ganz im Osten sind zwei Hebel an der Wand, die die beiden Türen öffnen. Hinter der oberen warten ein paar Killerskorpione, mit dem Zauberschild hat ihr Gift jedoch kaum eine Wirkung.

Nun zu Yarun, der uns bestätigt, dass ein Attentäter den alten Herzog auf dem Gewissen hat. Sein Name ist Cybu und er arrangiert ein Treffen mit ihm. Dafür bekommen wir Erfahrung, aber unser Ruf fällt, da wir uns mit den Attentätern eingelassen haben. Mit den hier gefundenen Gegenständen sollten wir das aber bei den Händlern, – besonders bei Berek – wieder wettmachen können. Vorgesehen ist **das Treffen** in dem verlassenen und

abgebrannten Haus hinter dem Büro von Hauptmann Kratus. Unsere Heldin meint, dass es ratsam wäre, Hauptmann Ralf, der uns ja zu dieser Untersuchung geführt hat, davon zu informieren. Aber wir könnten auch alleine gehen... (was wir tun).

Cybu befindet sich am vereinbarten Ort, in der linken oberen Ecke des Hauses. Wir reden mit ihm, aber er will uns nicht gehen lassen, jedenfalls nicht lebend. Na gut, dann muss er eben sterben. Ein paar andere Attentäter kommen auch noch dazu, aber wir sollten jetzt etwa auf Stufe 21 oder 22 sein und insbesondere Pfeilen ausweichen und Geschosse zurückwerfen hilft hier gut. Haben alle ihren Beruf aufgegeben, schlägt unsere Heldin vor, Hauptmann Ralf zu informieren. Das tun wir auch, nachdem wir den Brief aufgehoben haben, den Cybu fallenließ (mitnehmen, nicht nur lesen!). Via des Teleporters neben dem Gasthaus zum Zwergenbrot geht das sehr schnell.

Hauptmann Ralf ist froh, dass wir den Schuldigen gefunden haben und mit dem Brief als Beweis glaubt er uns auch. Wir bekommen Erfahrung und unser Ruf steigt wieder an. Außerdem bekommen wir eine **Einladung zur Burg Eisenfaust**, die wir aber erstmal nicht annehmen und irgendwo ablegen.

Um die Aufgabe wirklich abzuschließen, müssen wir aber noch jemanden informieren: Den alten Herzog. Eigentlich ist vorgesehen, dass erst später zu tun, aber wir können die Erfahrung für den nächsten Abschnitt auch jetzt schon gebrauchen. Wir gehen zum Friedhof, doch der ist abgeschlossen und wir kriegen das Tor auch nicht auf. Das Haus daneben gehört dem Bestatter Paul und wenn wir mit ihm reden, erfahren wir, dass Herzog Janus befohlen hat, den Friedhof abzuschließen, damit niemand am Grab seines Vaters herumschnüffelt. Ein Grund mehr, es zu tun. Aber wir brauchen den Schlüssel...

Bevor ich diesen Trick kannte, bin ich auch schon auf dem Friedhof gewesen und dachte immer, die Meldung „verschlossen“ am Tor ist nur Schein, ähnlich wie es bei den mittleren Särgen in den Katakomben unter Aleroth der Fall ist. Mir war lange nicht klar, dass ich den richtigen Schlüssel schon gefunden hatte und welcher es denn nun ist (da ich meist auf Verdacht erstmal Öffnen probiere und dann erst, ob ich den Schlüssel vielleicht noch finde, trage ich meist einen Haufen Schlüssel mit mir rum). Daher vielen Dank an Kiya für diesen Hinweis.

Wir gehen zurück zum Marktplatz und zur Apotheke. Beim Durchsuchen der Häuser hatte uns Walter gesagt, dass der südliche Teil seines Hauses Privaträume beherberge und die vorher offenstehende Tür abgeschlossen. So einfach kommen wir da also nicht rein. Wenn wir uns mit ihm unterhalten und auch spezielle Tränke ansprechen, erzählt er von einem Trank, der ewiges Leben verspricht, aber das Altern trotzdem nicht aufhalten kann. In einem Buch haben wir das gelesen oder werden davon lesen und auch, dass er angeblich aus Leichen hergestellt wird. Walter muss also Zugang zum Friedhof haben.

Um in die anderen Räume zu kommen, reicht es nicht, die verschlossene Tür zu öffnen, was noch leicht ist. Sobald wir reingehen, kriegen wir Ärger mit Walter. Also öffnen wir die Tür, werfen einfach eine unserer Teleporterpyramiden herein und schließen die Tür wieder, so dass uns Walter bei der Ankunft nicht sieht. Sind wir per Teleportation wieder im Haus, ist es wichtig, der Tür nicht zu nah zu kommen. Im linken Raum finden wir den gesuchten Schlüssel und auch ein oder zwei Ausgaben „Magische Missgeschicke“. Wir teleportieren wieder raus und mit dem Schlüssel im Gepäck gehen wir zum Friedhof. Das rechte Tor können wir jetzt öffnen, aber die schweren Türen zur Gruft in der Mitte nicht.

Zugänglich ist allein die kleine Krypta links. Unten warten ein paar Gespenster und gefüllte Waffenschränke auf uns, im rechten Raum ein Schreckgespenst und ein großer Hebel. Seine Betätigung öffnet die große Gruft. Darin treffen wir den Geist des verstorbenen Herzogs Ferol, dem wir berichten, woran er gestorben ist. Nun kann er endlich Ruhe finden und wir bekommen Erfahrung.

7 Die Kanalisation

Nun, es wird Zeit, mal im Untergrund aufzuräumen. Die Kanalisationen, die wir vom Marktplatz und von den verschiedenen Stellen in Verdistis aus erreichen können, sind nicht identisch, aber miteinander verbunden. Am besten ist es, vom Marktplatz aus vorzugehen. Die Kanäle sind ziemlich verwinkelt und weitläufig, daher ist es schwer, eine Beschreibung abzugeben. Aber ein Blick auf die Karte sollte eigentlich immer alles klären. Wichtige Dinge sollten wir markieren, um Anhaltspunkte zu haben.

Gegner gibt es hier reichlich, vor allem Echsen-Krieger, -Magier und -Attentäter. Zusammen mit der Erfahrung vom Herzog sollten wir schnell ein oder zwei Stufen aufsteigen. Der Weg führt als erstes nach Süden und dann nach Westen. Es ist wichtig, jede Ecke zu erforschen, da die Übergänge zwischen den einzelnen begehbaren Bereichen manchmal schwer zu erkennen sind.

In der Mitte finden wir am oberen Rand hinter ein paar Fässern ein +1 **Skelett herbeirufen** Zauberbuch. Wie überall, ist auch hier die Alt-Taste hilfreich. Gleich westlich davon finden wir eines mit +1 **Genesung** auf dem Wasser. Damit hätten wir diese Fähigkeit auf Level 5, ohne auch nur einen Fertigkeitpunkt darin investiert zu haben. Aber wie kommen wir da ran? Es gibt zwei Möglichkeiten. Die erste ist, eine unserer Pyramiden direkt daneben zu werfen, hochzugehen und uns hinzuteleportieren. Wir können uns dann zwar nicht von der Stelle rühren, aber sowohl Pyramide als auch Zauberbuch aufheben und uns zurückteleportieren. Der Vorteil ist, dass das immer funktioniert (nicht nur hier), der Nachteil ist der lange Weg. Die zweite Variante ist die Fähigkeit Telekinese, wenn wir sie denn beherrschen. Das Lehrbuch dazu kann man manchmal bei Berek oder Mpenzak bekommen, manchmal findet man es auch bei Markus. Natürlich können wir sie auch ganz normal lernen, das Buch liegt bewusst so nah, dass Level 1 ausreichend ist.

Auf der linken Seite teilt sich der Weg nach Norden in drei „Arme“, an deren oberen Enden Abwasserrohre bzw. eine Treppe liegen. Das Abwasserrohr rechts führt wieder zurück zum Eingang, etwas links von der Leiter, die vom Marktplatz kommt. Das linke führt in die Kanalisation von Verdistis, wir gehen nur kurz rein, markieren die Stelle und kehren wieder zurück. Die Treppe in der Mitte führt ins Gefängnis. Wir kommen im Folterkeller an, durch die beschädigte Wand links geht es wieder zurück. Gehen wir ein Stück nach rechts, treffen wir den Henker, der sich über die Begegnung sehr freut. Wir freuen uns auch – über die Erfahrung, die er bringt. Er ist nicht ganz einfach, aber wir haben ja Giftwolke, die lehrt ihn schon Manieren. Wir sollten seine Axt nicht vergessen, manchmal liegt sie so, dass sie selbst mit Alt nicht angezeigt wird, dann müssen wir seinen letzten Standort mit der Maus absuchen.

Es gibt hier weiter nichts Wichtiges, also suchen wir die Kanalisation weiter ab. Ganz links gibt es eine Leiter, die in den Keller von Lain führt. Wir gehen hoch ins Haus, räumen die Sachen auf der Falltür weg und markieren sie auf der Karte. Damit haben wir einen dritten

Einstieg nach unten. Im übrigen kommt man hier nur runter, wenn man die Falltür beim ersten Mal von unten betritt.

Weiter in den Kanälen. Etwa in der Mitte des linken Teils ist eine Treppe, die in gut ausgebaute Räume führt. Wir sehen eine Schatzkammer, können sie aber nicht betreten, da wir die Tür nicht aufkriegen. Und abgesehen von den Fallen bemerken wir noch etwas Merkwürdiges: Hier funktioniert keine Magie. Das liegt daran, dass wir uns bereits innerhalb der Burg Eisenfaust befinden, in der die Anwendung von Magie unmöglich ist. In einem der Bücher steht dazu, dass hier früher Schwarzmagier hausten, die dann von den Menschen vertrieben worden sind. Anscheinend nicht ohne Nebenwirkungen. Im Moment nur ein Kuriosum wird das später noch zum Problem. Hier kommen wir aber vorerst nicht weiter, daher markieren wir den Eingang auf der Karte, da wir nochmal hierher müssen und begeben uns wieder hinunter.

Ganz weiter unten rechts kommen wir an eine Fläche, auf der viele nützliche Dinge verstreut sind, auch wenn sie von fallenlegenden Ghuls bewacht werden. Darunter ist auch in einer Ecke ein Buch ⁺¹ **Zauberschild**. Ein paar Dinge liegen wieder im Wasser, also entweder der Pyramidentrick oder Telekinese. Jetzt sollte hier alles abgegrast sein, also krabbeln wir in das Abwasserrohr ganz links oben.

Die Kanalisation von Verdistos ist genauso durcheinander aufgebaut, aber mit fanatischen Echsen und Magiern anspruchsvoller. Die einzelnen Teile sind wie Inseln meist nur an einer Stelle zugänglich und manchmal muss man weite Wege gehen, nur um über einen Kanal zu kommen. Aber im Grunde kann man einfach Stück für Stück vorgehen und alles aufdecken.

Südwestlich des Rohrendes ist ein Raum, den man nicht betreten kann. Es gibt keine Möglichkeit, die Gitter zu öffnen und auch keine Geheimtür. Gitterstäbe sind zwar billiger als massive Wände, haben aber den Nachteil, dass man etwas hindurchstecken kann. Eine Teleporterpyramide zum Beispiel... Westlich des südöstlichen Eingangs aus dem Park liegt der Teleporter der Kanalisation. Er gehört den Echsen und wir aktivieren ihn. Östlich vom Eingang liegt ein Raum, in dem unsere Heldin sofort Gift riecht. Also den Zauberschild nochmal aufladen und dann die 10000 Goldstücke aus dem Brunnen in der Mitte nehmen. Wir werden vergiftet, aber der Schild hält das ab. Wir müssen ihn eventuell noch ein-, zwei Mal neubauen, dann sollte das erledigt sein und in der Zwischenzeit können wir ja weitermachen.

Je weiter nördlich wir kommen, desto mehr ersetzen Attentäter, Schattentäter und dunkle Schatten die Echsen. Sie lassen kaum mal etwas Brauchbares fallen, bringen dafür aber mehr Erfahrung. Ganz an der oberen nordöstlichen Ecke finden wir auf einer Leiche den Grund, warum wir uns hier die ganze Zeit den Gestank um die Nase haben wehen lassen: Das dritte Stück der Schatzkarte. Jetzt können wir in aller Ruhe noch den Rest der Kanalisation erforschen, insgesamt sollten wir hier mindestens zwei Stufen aufgestiegen sein und jetzt auf 24 oder 25 sein.

8 Die Seuche

Das ist auch nötig, denn für den nächsten Auftrag brauchen wir das. Eine Sache, die uns seit dem Verlassen Aleroths beschäftigt, ist die in Flussheim grasierende Seuche. Wir sind keine Heilerin und können uns wohl kaum mit einem Joram oder gar Mardaneus messen,

aber es gibt bekanntlich immer mehrere Lösungen für ein Problem. Eines vorneweg: An dieser Stelle gibt es eine Unstimmigkeit im Spiel, die auf „normalem“ Weg nicht zu umgehen ist. Ich werde erklären, wie man das trotzdem hinkommt.

Als erstes betreiben wir ein wenig Feldforschung. Wir nehmen den Farmland-Teleporter und begeben uns zur Quarantäne-Zone. Vorher handeln wir nochmal mit Vinny, ich habe bei der Gelegenheit ein zweites Buch Telekinese bekommen (wir erinnern uns, in der Kanalisation gab es eine Stelle, an der wir mit nur Level 1 nicht alles abräumen konnten). Der Eingang zur Quarantäne-Zone ist genau dort, wo sie auf der Karte markiert ist und wo wir zum ersten Mal Dr.Elrath gesehen haben. Versuchen wir, das Tor zu öffnen (einfach draufklicken), halten uns leider die Wachen auf. Schlösser öffnen versuchen wir also besser gar nicht erst. Aber es gibt sicher auch einen anderen Weg hinein. Irgendjemand in der Umgebung erwähnte doch, dass einer seiner Freunde, Cederic, auch erkrankt ist. Wir reden also mit Lain und fragen ihn, ob er Cederic besuchen kann. Wenn wir hartnäckig genug fragen, bekommen wir den Schlüssel zum Haus des Leichenbeschauers und versprechen, nichts zu verraten².

Lain sagte, dass das Haus im Südwesten liegt, aber es ist wohl eher Nordwesten. Egal, der Schlüssel passt und durch die zweite Tür kommen wir ins Innere. Wir reden mit allen drei Personen, die wir finden und bekommen die Aufträge, **Tibus, Sarah und Cederic zu heilen**. Aus den Gesprächen erfahren wir, dass Dr.Elrath angeordnet hat, die Erkrankten sollen viel trinken und dass der Leichenbeschauer sich weigerte und in der Nacht an einem hohen Fieber gestorben ist... Irgendwie kommt uns das alles bekannt vor, zu bekannt. Neben Cederics Haus, oberhalb des Brunnens, finden wir einige versteckte Flaschen, die laut Nase unserer Heldin komisch riechen. Die Frage, wer sie versteckt hat, ist eigentlich überflüssig. Außer Dr.Elrath kommt niemand hier herein und Lain gehört auch zur Diebesgilde und hätte sie wohl gründlicher versteckt.

Es lohnt, alle zerbrochenen Fässer und Kisten abzusuchen, manchmal finden sich für ein Armenviertel völlig untypische Dinge darin, wie z.B. Bernstein. Nachdem wir hier nichts weiter finden können, wird es Zeit, mit der zentralen Person in diesem Fall zu sprechen. Vielleicht gibt es ja für all die kleinen Dinge eine einfache und plausible Erklärung. Wir teleportieren zur Ars Magicana und falls wir bei Vinny das Buch über Telekinese gekauft und jetzt Level 2 haben, räumen wir schnell noch in der Kanalisation den Rest aus, wenn wir das nicht schon mit dem Pyramidentrick getan haben.

Jetzt betreten wir das Haus von Dr.Elrath, gleich südlich des Ladens von Gero. Der Doktor spricht uns an und wir werden direkt und erwähnen das Gift im Keller des Gasthauses zum blauen Eber. Er meint, der Schlüssel wurde ihm gestohlen, aber sein abruptes Beenden des Gesprächs deutet darauf hin, dass da etwas nicht ganz stimmt. Einen Moment später muss er los und wirft uns raus.

Wir könnten die Haustür natürlich knacken, aber mit all den Wachen ringsum vielleicht keine gute Idee. Doch wie üblich, wenn Leute älter werden, werden sie auch vergesslicher und der Doktor ist nicht mehr der jüngste. Einen Abtreter hat er nicht, also suchen wir die Umgebung seines Hauses ab. Südöstlich, an einem kleinen Mauerrest, finden wir dann auch den Schlüssel.

Mit der Maus fahren wir im Haus herum, ohne etwas anzufassen. Bei den Laternen an den

² Hier stimmt etwas mit dem Dialog-Skript nicht, aber es funktioniert trotzdem und wir kriegen den Schlüssel

Wänden zeigt die Beschreibung bei einigen an, dass davon ein dünner Draht zur Wand führt. Und die anderen Türen im Haus lassen sich nicht öffnen. Also wieder mal eine Hebelkombination³. Insgesamt gibt es fünf anklickbare Laternen: Drei im Eingangszimmer, eine im Flur und eine im Schlafzimmer. Alle werden dafür gebraucht und einige gleich mehrmals.

So geht es: Zuerst die rechts neben der Eingangstür, dann links neben der Tür, dann die ganz links im Eingangsraum. Jetzt ist der Flur offen und wir können dort die Laterne anklicken. Nun kommen wir ins Schlafzimmer und nehmen das Kapitel Coram Blutkeule vom Tisch und auch den Schlüssel für den Schrank. Die Laterne über dem Bett ist die nächste, dann kommen wir wieder in den Eingangsraum und klicken die ganze linke zweimal an. Dann jene im Flur und wir können endlich in den Keller vordringen. Nicht die Kiste neben der Treppe vergessen!

Im Keller finden wir in der Truhe ein paar Tränke und einen Schlüssel, aber wofür? Wieder einmal die Stecknadel im Heuhaufen suchen? Keine Sorge, diesmal ist die Antwort näher, viel näher. "Alt" verrät, dass sich hinter dem Kistenhaufen links eine verschlossene Tür versteckt. Und nachdem wir die Kisten umgeräumt haben, passt der Schlüssel. Der Gang hinter der Tür ist mit einer Giffalle versehen, aber der Zauberschild müsste sie abhalten. Danach sollten wir ihn aber wieder auffüllen, bevor in den südlichen Raum gehen, denn hier wartet ein gar unfreundlicher Dschinn auf uns. Wenn man ein paar Mal um den Tisch läuft und ihn mit Pfeilen beharkt, sollte er aber bald wieder verschwinden.

Auch hier ist der Boden mit Fallen gespickt, aber die sollten nicht weiter kratzen. Mitnehmen, was der Dschinn fallenließ und was noch so rumsteht, außer den Messern mit Gewicht 1, die sind wertlos. Wichtig ist der Brief auf dem Tisch, den wir lesen und mitnehmen. Es gibt Erfahrung und eine Rufsteigerung, denn er entlarvt **Dr. Elraht als Lügner**. Er hat die Krankheit selbst hervorgerufen, anstatt mit den Fässern die herzogliche Armee zu vergiften. Das müssen wir sofort den Behörden melden.

Bevor wir aber gehen, nehmen wir noch die beiden Heiltränke, die auf dem Schrank ganz rechts stehen, mit. Es sind nur zwei und in der Quarantäne-Zone warten bekanntlich drei Patienten auf Heilung, es heißt also wieder mal: tricksen. Oben klicken wir die Laterne im Flur an und kommen wieder raus. Dumm nur, dass gerade jetzt „Dr.“ Elrath nach Hause kommt. Wir machen ihm klar, dass wir alles wissen und er droht uns, dass er mächtige Freunde am Hof hat. Na mal sehen, was die sagen, wenn sie erfahren, dass er eigentlich die Armee vergiften sollte...

Per Teleporter gehen wir zum Gasthaus zum Zwergenbrot und von dort zu Hauptmann Ralf. Sobald wir allerdings den Teleporter benutzen, tauchen ein paar Attentäter aus der Reserve auf, die uns an den Kragen wollen. In ihren Überresten finden wir einen Brief, der beweist, dass der eben entlarvte sie uns auf den Hals gehetzt hat. Na der kann was erleben! Hauptmann Ralf ist zuerst entsetzt, dass wir den „Doktor“ des Mordes bezichtigen, angesichts der Beweise ändert er jedoch seine Meinung und schickt die Wachen los, das Problem zu beheben. Wir sprechen ihn auf Janus an und er sagt, dass wir auf der Burg erwartet werden. Die können auch noch ein bisschen länger warten.

Nun sausen wir ins Farmland und von da zur Quarantäne-Zone. Wir brauchen einen

³ Man kann das umgehen, indem man beide Teleportationspyramiden einsetzt und sich im Haus hin- und herbeamt, aber dann kommt man nicht ins Schlafzimmer.

dritten Heiltrank und der ist im ganzen Spiel, auf „normalem“ Weg, nicht aufzutreiben. Man kann ihn aber selberrmachen und zwar mit einer sehr nützlichen Funktion: Wenn man etwas aus dem Inventar herauszieht und vor dem Ablegen Ctrl drückt, kann man festlegen, wieviel einer Menge betroffen sein soll. So kann man z. B. einen Teil an Heiltränken bei der zweiten Pyramide lagern, da sind sie verfügbar, aber wir können mehr andere Dinge tragen. Allerdings wurden bei dieser Funktion wohl ein paar Plausibilitätsprüfungen vergessen, denn wenn wir die beiden Heiltränke für die Seuche ablegen und als Anzahl -1 eingeben, passiert auch genau das: Wir haben einen mehr im Inventar und das Zweierkomplement noch zusätzlich auf dem Boden⁴. (Das geht im Übrigen anscheinend auch mit anderen Tränken, mit Gold, Ausrüstung und sogar mit Zauberbüchern, aber nicht immer und überall und ich habe das – außer an dieser Stelle – auch nie genutzt, es verdirbt nur den Spielspaß.) Jetzt können wir alle drei heilen und bekommen dafür auch dreimal Erfahrung.

9 Das Militär

Ein schon lange offener Auftrag ist es, Hauptmann Mitox aufzusuchen. Bevor wir das tun, werfen wir jedoch einen Blick auf die Karte und stellen fest, das wir die Umgebung und die Anhöhen von Glenborus noch nicht aufgedeckt haben. Das holen wir nach.

Vom Teleporter aus gehen wir auf die Anhöhe südwestlich davon, wo wir schon aus der Entfernung einen kleinen Schrein mit einer magischen Kugel darauf sehen. Neben der Treppe davor liegt ein Buch auf einem Podest und erklärt, dass der Schrein von Gut und Böse unserer Handlungen entsprechend agiert. Das scheint rein zufällig zu sein, bei mir war es ein Plus von 5 Punkten in Intelligenz.

Danach ist die Anhöhe nordwestlich des Teleporters dran. Auch wenn unten herum alles friedlich scheint und die Minikarte keine Gegner zeigt, so gibt es doch welche. Gleich hinter der Treppe finden wir einen Schlüssel sowie am anderen Ende ein paar Ausrüstungsgegenstände und ein Buch +1 **Meteorschlag**. Wofür der Schlüssel ist, weiß ich nicht. Übrigens finden wir an der Nordkante dieser Anhöhe, allerdings „von unten“ noch einen Schlüssel.

Zuletzt nun die dritte Anhöhe, die ein zusammenhängendes Gebiet darstellt. Am besten betreten wir sie über die Treppen nördlich des Steinmonuments und arbeiten uns im Halbkreis vor. Neben Söldnern, Schlangen und Spinnen können hier auch Killerskorpione lauern. Wieder finden wir zwei Schlüssel und kurz darauf die zugehörigen Kisten. Etwas weiter stieg unter einem Baum offenbar letzte Nacht eine wilde Zwergen-Party, die Hälfte der Getränke ist noch da. Etwas südlich davon finden wir einen Höhleneingang, der mit Steinbrocken verbarrikadiert ist. Rein können wir in die Höhle zwar nicht, aber finden ein Schwert, die Klinge des Chaos, darin. Der Rest der Anhöhe ist nicht weiter interessant, abgesehen von ein paar Gegnern und so.

Nun gehen wir zum Gasthof zum Zwergenbrot, fragen Wouter, ob Zandalor inzwischen eingetroffen ist und machen uns dann wieder auf die Suche. Südlich des Gasthauses liegt ebenfalls eine Anhöhe und sobald wir uns ihr nähern, kommt eine Patrouille, die uns

⁴ Eine andere Lösung ist, einem der Patienten den Trank wieder zu stehlen, dafür braucht man aber Taschendiebstahl Level 2 oder 3 und das sind verschenkte Fähigkeitspunkte. Außerdem ist es ein bisschen unfair.

anhält. Sie sucht nach einem Dieb aus dem Farmland, da waren wir zwar, aber wir haben natürlich nichts mitgehen lassen. Das überzeugt die Soldaten, wofür wir Erfahrung bekommen. Nochmal gut gegangen, beim nächsten Mal müssen wir vorsichtiger sein.

Sobald wir die Anhöhe umrunden, kommt eine verrückte Frau. Egal was sie sagt, zuerst sollten wir mit ihr handeln, denn wir treffen sie nicht wieder und sie verkauft Runen. Wir umrunden die Anhöhe fertig, bis wir westlich davon wieder zur Straße Richtung Kaserne kommen. Bei der Gelegenheit decken wir auch gleich den Bereich zwischen Kaserne und Gasthof auf. Hier gibt es manchmal Söldner, die richtig was aushalten.

Wieder auf die Anhöhe drauf und aufräumen, die Soldaten, die im Süden der Anhöhe unten stehen, lassen wir links liegen, nur sollten wir in ihrer Nähe nichts mitnehmen oder wieder den bekannten Trick anwenden. Die Anhöhe selbst ist unspektakulär, ein paar Spinnen, Wespen und Riesenspinnen. In der Mitte ist allerdings ein Teleporter, von dem wir noch nicht wissen, wo er uns hinbringt. Doch das bringen wir gleich in Erfahrung. Er führt auf die Anhöhe östlich des Gasthauses zum Zwergenbrot, wo ein baugleicher Teleporter den Weg zurück bietet. Wir markieren beide auf der Karte und räumen auch diese Anhöhe leer.

Die Zeit der Insektenhascherei ist vorbei, hier warten Orks auf uns, darunter auch die Überlebenden der früheren Kriege. Gleich westlich des kleinen Teleporters ist der „richtige“ Teleporter des Zwergenwaldes. Östlich des kleinen Teleporters liegt der **Wunschbrunnen**. Er bietet uns einen Wunsch, aber wir wittern schwarze Magie und lassen ihn vorerst links liegen. Den Wunsch werden wir erst viel später einlösen.

Ist die Anhöhe gesäubert, widmen wir uns der nächsten westlich daneben. Diese hat im Süden eine Einkerbung, in der wir einige Orks neben zwei Kisten finden. Die Schlüssel dazu liegen hinter den Paketen, manchmal müssen wir diese erst wegschieben, damit sie angezeigt werden. Auf die Anhöhe gehen wir nur, um die Karte aufzudecken, etwas Wichtiges gibt es hier nicht.

Die südwestlich direkt daran angrenzende Anhöhe ist wiederum sehr interessant, da sich in ihrem Süden das belagerte Dorf befindet, in dem wir Hauptmann Mitox treffen sollen. Aber das tun wir erstmal nicht, sondern umrunden die Anhöhe und gehen hoch. Die Gegner sind nicht erwähnenwert, aber es geht ums Prinzip. Entweder laufen wir nun zur nächsten oder wir benutzen die Pyramide und dann den Teleporter vor der Kaserne. Nun ist die Anhöhe südöstlich der Kaserne dran und die ist ziemlich wichtig. Als erstes beseitigen wir das Ungeziefer und lesen die Wegweiser. Diese Anhöhe ist das „alte Schlachtfeld“ und in der Mitte steht ein Grabstein, den wir natürlich anfassen, da es ja verboten ist. Tja, scheint als wären die alle nur mal kurz zum Mittagessen gewesen – und wir haben wieder nichts abgekriegt.

Jetzt gehen wir endlich zu Hauptmann Mitox. Wir geben ihm den Brief von General Alix, bekommen Erfahrung und einen neuen Auftrag, auch wenn wir uns ein bisschen darüber aufregen, ständig die Arbeit anderer machen zu müssen. Wir sollen eine **Nachschubkarawane** der Orks in die Luft jagen. Dafür gibt er uns den Sprengstoff und die Transportschritrolle der Menschen, die wir jedoch schon haben. Wir sprechen ihn auf Ausrüstung an und er meint, im Zeltlager westlich von ihm würden wir finden, was wir brauchen.

Als erstes sollten wir das zerstörte Dorf erkunden, im Norden und Süden jeweils bis zur

Anhöhe und im Osten bis zu den Barrikaden. Das ist wichtig, denn auch hier laufen Orks herum und wenn wir nicht schnell genug sind, hauen die Soldaten sie vor uns um. Da wir nun für den Hauptmann arbeiten, können wir auch alles mitnehmen, was die Orks fallenlassen. Für den Rest gilt der übliche Trick.

Ganz wichtig ist, dass wir den Sprengstoff nirgendwo einlagern oder abstellen, sonst besteht die Gefahr, dass er explodiert und wir den Auftrag nicht mehr erfüllen können. Auch sollten wir alle Häuser absuchen, besonders natürlich das Büro des Hauptmanns. In einem davon finden wir den auf der Karte eingetragenen Tunnel zum Orklager, aber wir benutzen ihn noch nicht. Im Haus östlich davon verstecken sich einige Orks, darunter manchmal auch ein Riesenork. Das Dorf erkundet, gehen wir nach Westen in das Zeltlager. Hier halten sich viele Soldaten auf und genau das wird uns nun zum Problem. Drei Zauberer, Cornelius, Josephina und Antx erscheinen und drehen die Soldaten um, so dass sie uns nun als Feind betrachten. Die Situation ist allerdings nicht besonders schlimm, da wir durch den Weg bisher stark genug sind, dass ohne große Probleme zu überstehen. Es ist nur darauf zu achten, dass die Soldaten außerhalb des Lagers oder am Eingang noch normal sind und wir sie nicht aus Versehen auch töten.

Nachdem das ausgestanden ist, gehen wir durch die östlichen Barrikaden und suchen den erstmöglichen Weg nach Süden um die Anhöhe herum. Haben wir die Treppe gefunden, gehen wir noch nicht hoch, sondern klären das Gebiet unterhalb der Anhöhe bis zum Kartenrand auf. Dort treffen wir auf einen blauen Riesenork, der uns anspricht und sagt, er sei gar kein Ork. Hä? Wir fragen, was das soll und er meint, er wäre ein Spion, der in diese Gestalt verzaubert wurde. Fragen wir, wer das vollbracht hat, sagt er, es wäre Kistandalus gewesen. Das überzeugt uns doch und wir wollen erfahren, was er herausgefunden hat. Er hat ein Orklager im Nordwesten entdeckt und ist auf dem Heimweg, dies zu berichten.

Wir lassen ihn ziehen und widmen uns nun der Anhöhe. Hier ist ebenfalls ein Orklager und wieder spricht uns ein Ork an. Wir gehen auf Konfrontation und beleidigen ihn und er greift an. Kein großes Problem, aber es lohnt sich, oft lässt er eine Rune fallen. Aber auch die sonstigen Gegenstände sind nützlich, von der Erfahrung ganz zu schweigen. Etwa in der Mitte des Orklagers finden wir zwei verschlossene Kisten, die Schlüssel dazu liegen südlich auf einem Paket und östlich auf einem Karren.

Alles, was noch bleibt, ist der gesamte schwarze Bereich auf der Karte, unter dem sich das von den Orks eroberte Gebiet erstreckt. Am besten fangen wir von der Straße aus an, die durch das zerstörte Dorf führt und arbeiten uns bis zu dem Punkt vor, an dem sie mit der Straße, auf welcher Markus' Lieferung abhanden gekommen ist, zusammentrifft. Das nun nordwestlich umschlossene Gebiet freiräumen und spätestens jetzt sollte eine neue Stufe drinsein. In der Mitte finden wir einen Minenschacht-Eingang, den wir runtergehen. Hier gibt es nur ein paar Orks und insgesamt drei Eingänge. Der nördliche, den wir eben runterkommen, der westliche, der zurück zum zerstörten Dorf führt und der südöstliche, der mitten ins Orklager führt. Dort gehen wir kurz hoch und gleich wieder runter, damit wir den Ausgang auf der Karte haben. Zurück zum anderen Minenschacht-Eingang.

Oben sehen wir auf der Karte, dass der Ausgang tatsächlich direkt neben dem Nachschubstützpunkt liegt. Aber es ist bringt mehr Erfahrung, wenn wir uns hier oben durchkämpfen, da nach der Explosion auch die Orks hinüber sind. Am besten ist es, sich

jetzt von der Straße aus bis um Versorgungslager vorzukämpfen und von da stückweise die Karte von der Straße bis zum südlichen Rand aufzudecken. Dabei finden wir etwas sehr nützliches: Den Teleporter am zerstörten Dorf. Da hier früher Menschen wohnten, können wir ihn aktivieren.

Östlich des Minenschacht-Einganges liegt das Nachschublager, erkennbar am hellen Zaun und den abgedeckten Karren. Hier ziehen wir einfach den Sprengstoff auf den Boden und unsere Heldin bringt sich selbst in Sicherheit. Es gibt Erfahrung und eine Rufsteigerung. Wir laufen zu Hauptmann Mitox zurück, der uns sogleich mit einer neuen Aufgabe betraut: Wir sollen **die Orks vergiften**, indem wir ein starkes Gift in den Brunnen des Orklagers schütten. Wir fragen nach dem Ort und er sagt, wir sollen möglichst ungesehen eindringen.

Aber das brächte keine Punkte, also gehen wir auf die übliche Art vor: Vom soeben gesprengten Versorgungsstützpunkt aus decken wir die Karte bis an den südlichen und östlichen Rand auf. Die in diesem Gebiet stationierten Elite-Orks sind nicht von schlechten Eltern, bringen dafür auch viel Erfahrung und lassen gute Sachen fallen. Östlich des Nachschublagers treffen wir auf Hütten und werden sofort von zahlreichen Orks beharkt. Hier heißt es, langsam vorgehen und die Orks möglichst in kleinen Gruppen oder gar einzeln zu holen.

Wir finden vier Gefängnisgruben, die aber erst viel später eine wichtige Rolle spielen werden. In den Hütten und auch draußen finden wir auf Waffenständern und in Kisten viele Waffen und Ausrüstungen, manchmal so viel, dass wir sie irgendwo lagern müssen, weil keiner der Händler auch nur ein Goldstück mehr hat, um uns etwas abzukaufen. Aber nach einer Weile sind sie wieder flüssig.

Nicht vergessen sollten wir, auch in den Orkzelten im Freien und in den Hütten ohne Waffenständer nachzuschauen. Manchmal liegen Zauberbücher einfach so herum und ein Kapitel Coram Blutkeule müsste sich auf jeden Fall finden. Genau in der Mitte des Orklagers finden wir den Teleporter, aber wir können ihn noch nicht aktivieren. Keine Sorge, das wird er gleich. In der größten der Hütten, direkt nördlich der Gefängnisgruben, wohnt der Orkchef Baluk, ein äußerst unfreundlicher Zeitgenosse. Er bezeichnet uns als dumm und möchte uns als Nachtisch verspeisen. Na mal sehen, wie er schmeckt. Besonders zäh ist er nicht, weder Pfeile noch Elementarhagel bekommen ihm.

Er lässt einen Schlüssel fallen, mit dem wir in seiner Hütte reihum die Truhen öffnen können (in jeder ist der Schlüssel für die nächste). In der letzten finden wir das Wertvollste: Die Teleporterschriftrolle der Orks. Am nördlichen Ende des Lagers ist der Brunnen, den wir vergiften sollen. Wir brauchen ihn nur anzuklicken, um das Gift hineinzuschütten und Erfahrung und eine Rufsteigerung abzufassen. Aber wer sollte das nun noch trinken? Von den Orks ist ja keiner mehr da...

Hier gibt's erstmal nichts mehr zu tun, also aktivieren wir den Teleporter, beamen uns zur Kaserne oder zum zerstörten Dorf und gehen zu Hauptmann Mitox um ihm zu berichten, dass wir fertig sind. Er schickt uns zu seiner Vorgesetzten **in die Kaserne**. Zwischendurch sollten wir den Kram verkaufen, den wir bei den Orks abgestaubt haben. Von General Alix erhalten wir Erfahrung und eine weitere Einladung zur Burg Eisenfaust, die wir ebenfalls erstmal ignorieren. Wir fragen sie nach der Burg und verabschieden uns dann.

10 Der Dunkelwald

Bevor wir weitermachen, erledigen wir noch einen offenen Auftrag: Den Kampf im Gasthaus zum Zwergenbrot. Sobald wir den Ring betreten, beginnt der Kampf, den wir ohne Ausrüstung und Tränke bestreiten müssen. Vielleicht nicht ganz, wir können einfach alles wichtige vor dem Kampf in den Ring werfen und dann während des Kampfes auflesen und benutzen. Ganz besonders die magischen Dietriche von Garf sind wichtig, denn mit ihnen haben wir einen großen Gewandheitsbonus im Kampf. Damit dürfte Watzlaf kein Problem sein, auch wenn die Fähigkeit Schaden zurückweisen ihm sowieso schon zu schaffen macht. Nach dem Kampf bekommen wir Erfahrung und sprechen Sean an, der uns das Preisgeld gibt.

Wenden wir uns der dritten Gegend in Rivellon zu, dem Dunkelwald. Vom Teleporter der Gilde der Waldläufer aus gehen wir die Straße nach Süden. Der Dunkelwald ist ein ziemlich großes und nicht ungefährliches Gebiet, andererseits gibt es hier nur verhältnismäßig wenige Aufträge, die meiste Erfahrung kommt durch die vielen Gegner, die hier rumlaufen. Am besten fangen wir damit an, den westlichen Rand der Karte zu erkunden und uns bis zu der Stelle vorzuarbeiten, die zu den Zwergenhallen führt (Da gibt es zwei Stellen, die auf der Karte markiert sind. Die östliche führt zu einer Felsspalte, die westliche dann tatsächlich hinab zu den Zwergenhallen. Beide gehören zusammen, also nicht wundern).

Direkt unterhalb der ersten Einkerbung in der westlichen Felswand bemerken wir, hinter Bäumen versteckt, einen Höhleneingang. Wir markieren ihn, gehen aber nicht rein. Diese Höhle ist sehr wichtig, aber wir haben noch nicht alles, um darin weiterzukommen. Und um den Geschehnissen etwas vorzugreifen: Dies ist ebenjene Höhle, in der sich der von den Schatzkarten beschriebene Schatz befindet. Aber erstmal brauchen wir alle Teile und auch noch ein paar andere Dinge.

Sobald wir die Felsspalte erreichen, die zu den Zwergenhallen führt und durch die auch eine Straße läuft, gehen wir rein. Hier laufen ein paar Waldtrolle herum, die meist Supertränke fallenlassen und auch ordentlich Erfahrung bringen. Die Straße bringt uns direkt zum Eingang der Zwergenhallen, aber es lohnt sich, auch die Umgebung abzusuchen, da hier reichlich Trolle herumstromern.

Der Eingang in die Zwergenhallen ist ein ziemlich imposantes Tor im Fels, umgeben von Lava. Wir stecken unbedingt unsere Waffen weg, bevor wir da reingehen! Die Zwergenhallen sind eigentlich nur eine einzige Halle, deren Boden von kleinen Bächen durchzogen wird. Die einzelnen Inseln sind nicht über Brücken sondern mit kleinen Teleportern erreichbar, die jeweils zwischen zwei Inseln hin- und herbeamen. Im ersten Moment etwas chaotisch wirkend, kommt man doch schnell dahinter. Für eine grobe Übersicht können wir das Manuskript mit der Karte benutzen, das wir hoffentlich aufgehoben haben. Erst einmal laufen wir am Rand entgegen dem Uhrzeigersinn herum und erkunden alles.

Oben im Norden der Zwergenhallen stehen zwei Wachen, hinter denen es zum König geht. Dort gehen wir erstmal nicht hin, aber südöstlich davon liegt der Teleporter der Zwergenhallen, den wir auch aktivieren. Wir machen die Runde rum und reden mit den herumlaufenden Zwergen. Dabei erfahren wir einiges und können auch mit ihnen handeln, manche haben Supertränke und Amulette. Ganz im Westen finden wir den Eingang zu

den Minen, aber da gehen wir erst später hin. Der Zwerg Harganaxki in der Nähe sagt uns, dass viele Zwerge in den Stollen vermisst werden und nur einer es zurückgeschafft hat, Karbondel.

Neben dem Eingang zur Mine ist ein verschlossener Raum mit einem Bett und einer Schriftrolle auf dem Tisch. Wenn wir sie aufnehmen, erkennen wir, dass es sich um das vierte und letzte Stück der Schatzkarte handelt. Und somit bekommen wir Erfahrung und die Aufgabe, **den Schatz zu finden**. Wir wissen ja schon, wo wir suchen müssen, aber uns fehlt noch einiges dafür. Elmer Vignus, der Juwelier, hat sein Haus etwa in der Mitte der Zwergenhallen, die Stelle müsste auf der Karte markiert sein. Von ihm sollen wir die Brosche für Sir Dantes Frau abholen.

Wenn wir ihn über seine Arbeit fragen, erfahren wir etwas sehr Wichtiges: Er kann von einer Zeichnung eine perfekte Kopie eines Schmuckstücks anfertigen. Das behalten wir im Hinterkopf, wir werden es noch brauchen. Sprechen wir ihn auf die Brosche an, erhalten wir das Kleinod. Wir können auch mit ihm handeln, aber das machen wir besser erst, wenn wir, was wir nun sogleich tun werden, alle Häuser auf die übliche Methode ausgeräumt haben.

Mit seinem fangen wir logischerweise an, was sich ziemlich lohnt. Danach die anderen, womit wir auch gleich den Rest der Karte aufdecken. Im Haus gleich östlich treffen wir auf Karbondel, der anscheinend verrückt geworden ist. Warum kommt uns das nur so bekannt vor...? Wir sprechen ihn auf Dol Pyrden an und er erwähnt etwas mit dem Minenschacht. Wir sagen, dass wir das Böse ausrotten werden und gehen.

Etwas weiter südwestlich des Juweliers liegt das Haus von Strobur, der sagt, dass sein Bruder in Glenborus wohnt. Wir fragen ihn nach ihm und erfahren, dass es Rimmer ist. Sagen wir ihm, dass es seinem Bruder gut geht und wir **Grüße ausrichten** werden. Das mag unwichtig erscheinen, ist aber sehr wichtig für die Schatzsuche! Allerdings hält uns das nicht davon ab, sein Haus auszuräumen. Auf den linken Tisch liegt ein Kapitel „Magische Missgeschicke“ und die beiden Truhen beherbergen oft auch nützliche Dinge.

Das Haus ganz im Nordwesten gehört Penthelos, dem Priester. Wir fragen nach seinem Priesterdasein und können bei ihm gute Tränke, darunter auch Supertränke, kaufen. Hier lohnt sich auch das Stehlen ganz besonders. Das letzte noch nicht besuchte Haus sollte nun ganz in der Mitte, direkt südwestlich des Juweliers liegen, erkennbar an der halben Mauer darum. Hier arbeitet Grischa, der Schmied. Sein Gehilfe Baldrox spricht uns an und hat ebenfalls gute Sachen zu verkaufen. Hier in der Schmiede können wir übrigens mit unserem Trick alles mitgehen lassen, selbst die Werkzeuge und das noch im Feuer liegende Schwert. Grischa können wir über Dol Pyrden ausfragen und mit ihm handeln.

Nun sollten wir die beiden neuen Aufträge erfüllen, die Brosche Sir Dantes Sekretär zurückbringen und Rimmer Grüße ausrichten. Als erstes schauen wir in Glenborus vorbei. Rimmer gibt uns Erfahrung und fünf Flaschen seines besten Mets für die Grüße seines Bruders. Diese fünf Flaschen sind essentiell und wir heben sie an einem sicheren Ort auf, wir brauchen sie noch für die Schatzsuche! Auch in Verdistis gibt uns Randell Erfahrung und dazu noch Gold.

Prinzipiell könnten wir von den Zwergenhallen aus zurücklaufen und weiter den Dunkelwald erkunden, es ist aber einfacher, dies erneut von der Gilde der Waldläufer aus zu tun. Wir folgen diesmal der Straße, bis wir zu einem Karren kommen. Links daneben

treffen wir auf Raymond, den Händler und Sammler, der **eine alte Begräbnisvase** sucht. Er hat Söldner ausgeschickt, die aber nicht zurückkamen. Wir nehmen den Auftrag an und er verspricht uns 5000 Goldstücke. Hinter ihm stehen bereits zwei ähnliche Vasen, so dass wir in etwa wissen, wonach wir suchen müssen. Die alten Begräbnisstätten liegen nordöstlich von hier, aber es ist besser, dass später zu erledigen. Vergessen sollten wir auch nicht, die Truhe neben ihm mitzunehmen und woanders zu öffnen.

Folgen wir erneut der Straße nach Süden, kommen wir an eine Kreuzung, die wir markieren und deren linker Weg zu den Zwergenhallen führt. Den nehmen wir. Der Weg teilt sich bald darauf nochmals auf und wir wählen den nördlicheren der beiden. Und noch eine Kreuzung, diesmal nehmen wir den westlichen Weg. Sind wir wieder am Felsspalt zu den Zwergenhallen, sehen wir auf der Karte das von der Straße zwischen dem Eingang und hier eingeschlossene Gebiet, dass wir jetzt stückweise erkunden.

Hauptgegner in diesem Gebiet sind Käfer, Riesen- und mutierte Waldspinnen sowie Wölfe. Das alles bringt ordentlich Erfahrung, ist das Gebiet abgearbeitet, sollte unsere Heldin mindestens schon auf Stufe 30 sein. Gehen wir zurück zur Straße, die aus Flussheim kommt und gehen sie nach Südosten weiter. Wir treffen auf Saphiro, der uns von einem **Angriff der Trolle** berichtet, in dem alle andern getötet wurden. Wir sagen zu, ihn zu rächen. Der Ort wird auf unserer Karte eingezeichnet und liegt direkt neben der Felsspalte zu den Zwergenhöhlen. Da gehen wir aber noch nicht hin, sondern zurück zur Hauptkreuzung und dort an der linken Nebenkreuzung die Straße weiter nach Süden.

Auch diese teilt sich nach einer Weile wieder auf und wir folgen der westlichen. Dort, wo die Straße endet, treffen wir auf einen alten Eremit, der sagt, er habe auf uns gewartet. Er erzählt uns vom **Pirscher**, einem furchtbaren Dämon, der die Gegend verwüstet. Er zeigt uns die Höhle. Wir würden den Gestank riechen, bevor wir sie auch nur sehen. Wir markieren das Haus des Eremiten auf der Karte und gehen weiter nach Westen. Die Drachkrieger, Fanatiker und -attentäter hier sind nicht ganz ohne, bringen aber gut Erfahrung. Sobald wir das Gebirge im Westen erreichen, räumen wir das Gebiet zwischen unserer Position, dem Eingang zu den Zwergenhallen und den umschließenden Straßen auf.

Ist das Gebiet leer, geht es zur Kreuzung östlich des Eremiten und von da die Straße nach Südosten entlang. An der Stelle, an der die Straße nach Süden abknickt, steht nördlich eine große Festung auf einem Hochplateau. Wir merken sie uns und gehen weiter nach Süden. Kurz darauf, südlich der Anhöhe links der Straße, ist der Teleporter der Gilde der Krieger. Er gehört den Elfen und wir aktivieren ihn. Jetzt sind die langen Wege schon etwas erträglicher.

Südöstlich des Teleporters ist auf der Karte der sprechende Baum eingezeichnet, der als nächstes auf dem Plan steht. Dabei sollten wir zuerst das Gebiet um ihn herum bis zum rechten Kartenrand aufdecken. Im Norden gehen wir bis zur Festung und dem rechts daneben liegenden Sumpf, im Süden markiert bis etwa auf Höhe des Elfenlagers und im Westen bis zur Straße. Wir merken, wenn wir uns dem sprechenden Baum zu sehr nähern, da dann das Wetter umschlägt.

In diesem Gebiet treffen wir auch auf einen Eber, der uns...anspricht. Er behauptet, gar kein Eber zu sein, sondern in diese Form **verwandelt worden** zu sein und zwar von einem Magier namens Boratus. Den kennen wir schon, er hatte uns die Falle mit dem

verschwindenden Edelstein gestellt und sich verzogen anstatt zu kämpfen. Wir fragen, wo sein Haus ist und er sagt uns, wir müssten ein Bild an der Wand bewegen, um in den Keller zu gelangen, wo noch mehr Verwandelte warten. Wir versprechen, zu helfen.

Kurz darauf begegnen wir einem Trupp Elfen, die uns fragen, was wir hier tun und ob wir vielleicht den Weg verloren haben. Bevor wir antworten, handeln wir mit ihnen, meist haben sie Supertränke. Dann fragen wir nach dem Weg zur Straße und zum Baum, von dem wir erfahren, dass er Angst vor Holzfällern hat. Im Rest des Gebietes treffen wir außer verrückten Skeletten, dunklen Zombies und Skelettmeistern niemanden mehr.

Haben wir das Gebiet um den Baum herum genügend weit geleert, gehen wir direkt zu ihm hin. Ohne großes Federlesen sagen wir, dass wir einen seiner Zweige brauchen. Er wird noch wütender, als er ohnehin schon ist (wir erinnern uns, was die Elfen über ihn sagten) und fängt an, Feuerbälle nach uns zu werfen und Höllenleichen um sich herum auferstehen zu lassen. Aber seine Zielfähigkeiten lassen zu wünschen übrig und von Vorhalten hat er noch nie was gehört. Mit Geschosse zurückwerfen sind die Leichen auch eher ein Punktwasserfall denn eine Bedrohung. Haben wir alle getötet, gehen ihm irgendwann die Vorräte aus und er hat nur noch seine Feuerbälle.

Jetzt können wir leichter an ihn rangehen und einen Zweig abbrechen (Alt macht ihn sichtbar). Nun nach Verdistis und Corinna die gute Nachricht bringen. Nun ja, der Wein ist hin und sie nicht mehr durstig. Wir sollen noch eine **Pflanze aus dem Garten** holen und dann in den Keller kommen. Diese steht gleich im Norden des Gartens neben dem Haus und heißt Nachtblume. Durch die Falltür in den Keller und wir nehmen erstmal rechts auf den Tischen alle Tränke und Flaschen mit. Im südlichen Raum wartet Corinna, wir sprechen sie an und erklären uns bereit, an der Beschwörung teilzunehmen. Wir stellen uns in das dritte Pentagramm links oberhalb von ihr und das Schauspiel beginnt. Ist alles vorbei, reden wir nochmal mit ihr, bekommen Erfahrung und sie bringt uns ⁺¹ **Bannen** bei. Wenn wir ab jetzt mit ihr handeln, hat sie ein viel besseres Angebot und auch Zauberbücher. Ich habe hier ein drittes Level Telekinese gefunden, das wir bald gut gebrauchen können.

Wir kehren in den Dunkelwald zurück und widmen uns nun dem Gebiet westlich der Straße, die zum Elfenlager führt. Nach Norden ist das Haus des Eremiten die Grenze, alles darüber kennen wir schon, nach Süden wiederum die Höhe des Elfenlagers und im Westen das Gebirge. Von der Höhle des Pirschers halten wir uns vorerst weiterhin fern. In der Mitte des Areals, etwas südöstlich vom Haus des Eremiten finden wir eine weitere Hütte hinter der ein Steinbrunnen mit einem Gegenstand darin ist. Wenn wir die gesamte Umgebung geräumt haben, sollte unsere Heldin bereits auf Stufe 31 oder 32 sein. Wir lesen den Wegweiser vor dem Haus und gehen rein.

Dies ist das Haus von Medicus, dem Autor diverser Bücher, die wir gelesen haben, was wir ihm auch sagen. Wir bitten ihn um Unterricht und er stimmt zu, wenn wir ihm ein **ein Kraut bringen**, das vom sprechenden Baum bewacht wird. Nicht schon wieder! Wird Zeit, diese monströse Pflanze zu beseitigen. Aber erstmal laufen wir hin und holen das Kraut Recanthus Aurum. Und nun zur Unkrautbeseitigung: Wir teleportieren nach Verdistis und holen aus Dragrins Keller die Fässer mit Buads Tee. Zwei davon sind noch verschlossen, wir müssen sie im Inventar erst öffnen. Nun gehen wir zum sprechenden Baum und legen die Fässer direkt neben ihm ab. Sie zerbrechen und das Gift bringt ihn um. Aus dem toten

Baum können wir zwei sehr gute Runen und zwei Statuen bekommen, eine davon, die Bienenstatue, ist einzigartig, ihre Magie lässt allerdings zu wünschen übrig...

Medicus ist sehr erfreut über das Kraut und bringt uns, neben Erfahrung, ⁺¹ **Alchemie** bei, eine sehr wertvolle Fähigkeit, denn nun können wir aus Heil- und Magietränken gleicher Größe einen Regenerationstrank mixen. *Sehr* nützlich, da ein Regenerationstrank nicht nur weniger Platz einnimmt und auch weniger wiegt, als Heil- und Magietrank zusammen, sondern wir sparen damit auch ein Hotkey ein. Wir können auch gleich mit ihm handeln, er hat meist Supertränke im Angebot. Sein Haus räumen wir natürlich aus, genau wie den Keller. Bei den Büchern finden sich Fortsetzungsromane, aber keine wichtigen. Als nächstes steht das Problem der verwandelten Tiere auf dem Plan. In Boratus' Haus öffnen wir die Kiste und nehmen auch sonst alles mit. Die drei Fässer räumen wir zur Seite und klicken das Gemälde über dem Bett an.

Die Wand öffnet sich und wir steigen die Treppe in den Keller hinab. Geradeaus in den Raum nach Süden und ausräumen. Die verschlossene Kiste ignorieren wir und nehmen die drei Schlüssel aus dem anderen Tisch. Vom oberen Raum aus führt eine Tür nach rechts. Sobald wir durchgehen, spricht uns die Schlange an und bittet darum, sie freizulassen. Wir lehnen ab und die Kuh Anthea sagt, wir sollten lieber die Wölfe freilassen, sie würden uns dabei helfen **Boratus zu töten**. Zuerst öffnen wir der Kuh die Tür, Boratus erscheint und wir lassen die Wölfe los. Mit ihrer Hilfe ist er schnell Geschichte und zuletzt befreien wir die Schlange. Sie bringt eine Menge Erfahrungspunkte – nachdem sie uns angreift. Wir sammeln ein, was Boratus fallenließ, darunter vor allem einen Schlüssel. Anthea weiß aber auch nicht, wie wir die Verwandlung rückgängig machen könnten, aber der Schlüssel öffnet uns nun die kleine Truhe auf dem Tisch. Im Buch darin erfahren wir, dass man mit dem heiligen Wasser aus den Zwergenhallen den Zauber umkehren kann, aber zu dem haben nur die **Zwergenpriester** Zugang.

Glücklicherweise ist das das kleinste Problem, wir teleportieren in die Zwergenhallen und suchen Penthalos auf. Berichten wir ihm über die Verwandlungen, bekommen wir Erfahrung und er bietet uns an, uns etwas vom heiligen Wasser zu geben, wenn wir ihm „ein würdiges Gefäß“ dafür bringen. Oder anders ausgedrückt: Wir sollen **den heiligen Gral finden**. Was ist los?! Nach diesem Ding haben doch schon Generationen gesucht und ausgerechnet *wir* sollen ihn auftreiben? Na ja, wenn's eben nicht anders geht... Aber von jetzt auf gleich wird das nichts, soviel ist sicher.

Erst einmal räumen wir die Karte weiter auf, am besten das Gebiet westlich des Elfenlagers und südlich der beiden Hütten. Dabei können wir auch gleich beim Pirscher vorbeischaun. Der Eingang zu seiner Höhle befindet sich sehr schräg südwestlich des Hauses des Eremiten, eine schmale Felsspalte führt dahin. Auf der Wiese vor der Höhle muss unsere Heldin kräftig niesen, hatte der Eremit nicht gesagt, die Höhle wäre von weitem zu riechen? Allerdings gibt es auch einen anderen Grund, wenn man ohne Anlass plötzlich niest... In der Höhle gibt es eine Menge Vampir-Ghuls, die nicht besonders stark sind, aber gut Punkte bringen. Nachdem alle beseitigt sind, gehen wir ganz in den Südosten der Höhle und von da nach Norden. Dort wartet der Pirscher auf uns oder besser: der alte Eremit, der in Wahrheit der Pirscher selbst ist. Wir machen ihm klar, dass es ein Fehler war, uns hierher zu locken und hauen ihn um. Er hält eine ganze Menge aus, aber mit Blitzschlag oder Elementarhagel macht er's nicht lange. In der mit einer Falle

versehenen Kiste hinter ihm finden wir einen silbernen Brustpanzer. Wenn wir uns an das Buch über die drei heiligen Waffer erinnern (oder darin nachlesen), wird ein solcher Brustpanzer erwähnt.

Damit hätten wir nun alles zusammen, was wir für die Schatzsuche brauchen. Zuerst räumen wir das Haus des Eremiten aus, im Pfeiler in der Mitte findet sich der Schlüssel zum Nebenraum und auf dem Tisch jener zur dortigen Truhe. Dann holen wir aus unseren Beständen die folgenden Dinge: Die vier Teile der Schatzkarte, die 5 Flaschen Zwergen-Ale, die wir von Rimmer bekommen haben sowie genau 2002 Goldstücke (im Jahr 2002 wurde *Divine Divinity* veröffentlicht) und *beide* Teleporterpyramiden. Es ist auch nicht verkehrt, einige Regenerationstränke einzustecken. Nun gehen wir in die Schatzhöhle im Nordwesten des Dunkelwaldes.

Hier gibt es Spinnen und verrückte Skelette, aber nichts ernsthaftes. In der südlichen Mitte steht eine große, leere Opferschale in die drei Kristallkugeln hineingehören, das wissen wir aus den Schatzkarten. Und diese müssen wir hier finden. Die Höhle ist ein ziemliches Durcheinander und die Kugeln sind überall verstreut und es gibt mehrere leere Schalen ohne Perlen aber mit immer mal einem Blick auf die Karte ist es machbar. Die verschlossenen Türen lassen sich mit den Hebeln öffnen, die überall verteilt sind.

Sind alle drei Kristallkugeln in unserem Inventar, gehen wir zur großen Opferschale und legen sie hinein. Mit jeder wird der geheime Durchgang westlich der Opferschale durchlässiger und mit der dritten können wir hindurchgehen. Hier geht es nicht weiter, aber sobald wir auf den Schrein klicken, kommt Falrog und verkündet uns, dass wir hier begraben werden. Das wollen wir erstmal sehen. Er ist nicht so stark, wie er sich gibt, zwei-, drei Mal Elementarhagel und er ist erledigt. Damit ist auch die Schatzsuche zuende und im nächsten Raum können wir uns Edelsteine und Gold unter den Nagel reißen. Die Schlüssel zu den beiden verschlossenen Truhen sollten wir gefunden haben, ansonsten helfen, wie immer, Garfs magische Dietriche. So, das war's. Schatzsuche vorbei, widmen wir uns wieder...

Ähm... nein, doch noch nicht ganz. Im Raum hinter den Schätzen sehen wir einen Grabstein und vier Seile rumliegen. Wir können einfach durch die Wand gehen und finden auf dem Boden einen Teleporter. Und damit ist klar: Hier geht es weiter. Da wir jetzt mehr Gold haben, deponieren wir den Rest in einer der nun leeren Kisten, nehmen die Seile mit und lassen eine der Pyramiden neben dem Teleporter stehen. Wir lesen den Grabstein und benutzen den Teleporter.

Hätten wir die Pyramide nicht mitgenommen, wären wir jetzt verloren, denn der Teleporter auf dieser Seite geht nicht (Absicht oder Bug?). Gehen wir nach links, begegnen wir Ingmar und Marian, die in einem ewigen Kampf gebunden sind. Lassen wir sie kämpfen und laufen ein bisschen herum. Es gibt hier vier Gefängnisgruben und wir haben zu jeder das passende Seil. Die jeweiligen Wegweiser zeigen an, wer da eingesperrt ist. Nachdem wir die Gefängnisgruben geöffnet und die Seile hinuntergeworfen haben, kommt aber trotzdem keiner hoch. Also gehen wir nachsehen, was da los ist, am besten durch die ganz südwestlich gelegene Luke.

Die Eingesperrten bitten uns, sie zu befreien, na gut, tun wir. Der Hebel öffnet die Tür Richtung Osten und ganz im Nordosten finden wir eine Treppe nach unten. Bevor wir da runtergehen, sollten wir den Schutzschild erneuern und einen Angriffszauber bereitlegen.

Wir gehen runter, nehmen den Schlüssel von den Fässern und gehen um die Ecke rum. Einer der hier rumkriechenden Bugs spricht uns an und sagt, wir sollen sie alle finden. Weiter um die nächste Ecke und all die Bugs werden feindlich und greifen an. Gibt eine Menge Erfahrung aber ausreichend Regenerationstränke sind Pflicht. Sind alle gefunden, öffnen wir die Kisten (für eine haben wir den Schlüssel, für die andere die Dietriche) und gehen wieder nach oben. Sven ist gleich im Raum nebenan und wenn wir ihn ansprechen, sagt er, etwas in unserem Inventar habe sich verändert. Tatsächlich, aus dem silbernen Brustpanzer ist die Larian-Rüstung geworden, ein ganz gutes Teil. Allerdings ist sie an unserer Heldin unsichtbar (Absicht oder Bug?).

Es gibt hier nichts weiter für uns zu tun, also teleportieren wir uns mit der Pyramide wieder in die Höhle. Dort sammeln wir die andere ein und was wir an Gold in der Truhe gelagert hatten. Wenn wir den Teleporter jetzt noch einmal benutzen, bringt er uns wieder hinaus vor die Höhle. Am schnellsten geht es über den Teleporter der Waldläufer-Gilde zurück. Zuerst verkaufen wir alles, was wir gefunden haben, auch die Flaschen von Rimmer brauchen wir nicht mehr und natürlich unsere alte Rüstung. Das Geld brauchen wir auch, denn die Larian-Rüstung kommt meist halb kaputt und ihre Reparatur ist teuer.

Als nächstes kümmern wir uns um die Stelle, an der die Bergtrolle die Familien angegriffen haben. Es ist nicht weit von den Zwergenhallen entfernt, aber der kürzeste Weg führt trotzdem über den Teleporter der Gilde der Krieger. Sobald wir dort ankommen, treffen wir auf Saphiro, der erklärt, es wäre eine Falle und die Hexe Iona hätte ihnen eine reiche Belohnung für unseren Tod versprochen. So so, bekommen wir nun die Belohnung, weil wir diese Dummköpfe beseitigen?

Widmen wir uns nun dem Auftrag, den wir als erstes im Dunkelwald erhalten haben: Die Suche nach dieser alten Vase. Dafür haben wir das größte bisher noch nicht erkundete Gebiet des Dunkelwaldes vor uns: Den nordöstlichen Teil nördlich der großen Festung. Am besten erkunden wir ihn stückweise vom nördlichen und östlichen Kartenrand aus. Da wir dabei auch an Saphiros Haus vorbeikommen, untersuchen wir es gleich mit, aber es ist leer. Etwa in der Mitte des Gebietes finden wir rechts neben einer kleinen Anhöhe den Teleporter der Elfenruinen.

Nordöstlich des Teleporters, in der Nähe der Kartenecke spricht uns ein **Schwert im Stein** an, ob wir es denn bitte herausziehen würden. Unsere Heldin sollte jetzt auf Stufe 32 oder 33 sein und kann es riskieren. Sobald das Schwert den Stein verlässt, wird ein mächtiger Geist freigesetzt und wir bekommen Erfahrung. Nachdem wir ihn besiegt haben, stecken wir das Schwert einfach wieder rein und bekommen nochmals Erfahrung und eine Rufsteigerung.

Zwischen den Ruinen dieser einst sicher prächtigen Gebäude finden wir in einem kleinen Teich eine von Blumen umgebene Plattform, die ein Eingang ist. Dies hier sind die ehemaligen Begräbnisstätten der Elfen und wir entsinnen uns, dass im Buch über die drei heiligen Waffen steht, dass hier eine davon mit einem früheren Elfenherrscher zusammen begraben ist. Tatsächlich, das Amulett liegt gleich rechts neben der Tür in einem Spinnennetz. Hier unten spuken auch die Geister der hier begrabenen Elfen herum, aber sie sind nur Punktlieferanten. Für die ganzen Grabbeigaben verwenden wir Telekinese. Auch wissen wir jetzt, warum die Söldner, die Raymond geschickt hat, nicht zurückgekommen sind – ihre Leichen liegen überall verstreut. Einer hat die gesuchte Vase

neben sich und wir nehmen sie ihm ab. Der Ausgang im Nordwesten führt zu dem Höhleneingang, den wir beim Erkunden des Gebietes schon bemerkt haben. Raymond ist sehr zufrieden über die Vase, wir bekommen Erfahrung und können mit ihm nun günstiger handeln, was sich lohnt, da er manchmal Runen im Angebot hat.

Nun ist die Festung in der Mitte des Dunkelwaldes an der Reihe. Hier residiert die Gilde der Krieger. Der Eingang zum Plateau liegt im Süden, dort führen Treppen hinauf. Oben drehen wir erst einmal außen eine Runde um die Festung. In der südöstlichen Ecke der Festung hat der Händler Gandun sein Häuschen, das wir natürlich ausräumen, bevor wir mit ihm handeln. Er hat fast immer Runen im Angebot, wenn auch nicht unbedingt die besten. Im Südwesten steht ein Ausbilder mit seinem Schüler im Ring. Wir reden zuerst mit dem Schüler und fragen dann den Ausbilder, ob er unseren Kampfstil verbessern kann. Dazu müssen wir ihn besiegen, was nicht weiter schwer, besonders für Blitzschlag ist seine Rüstung sehr empfänglich. Unser Sieg bringt keine Erfahrung, ist aber für die Gilde notwendig.

Der Schüler hatte uns gesagt, dass wir für eine Aufnahme in die Gilde mit dem Meister Alrik sprechen müssen, wir finden ihn im Gebäude in der Mitte, das wir natürlich auch erstmal leerräumen. Reden wir mit Alrik, sagt er, dass es uns an Talent mangle aber er uns trotzdem einiges lehren könne, wenn wir zwei Aufträge erfüllten. Stimmen wir zu, bekommen wir den ersten: **Das Auge des Zyklopen**. Wir haben nie davon gehört, aber er erklärt uns, dass dieses Artefakt in den Katakomben unter der Gilde versteckt ist. Er gibt uns den Schlüssel und wir sollen es ihm bringen. Die Treppe nach unten ist gleich links neben ihm.

Die erste Etage ist nicht weiter erwähnenswert, ein paar Käfer, und im Raum in der Mitte ist die Treppe nach unten, den Schlüssel für die Tür haben wir ja gerade bekommen. Die nächste Etage erinnert etwas an die Katakomben unter Aleroth, in der Mitte ein quadratischer Raum mit der Leiter in einer kleinen Kammer im Zentrum, ringsum vier weitere Räume, die am Anfang verschlossen sind. Der nördliche ist zugänglich und von ihm aus müssen wir der Reihe um die anderen abarbeiten. In jedem Raum ist ein Hebel, der den nächsten öffnet. Wir müssen uns hier unten im Übrigen keineswegs einsam fühlen, wahnsinnige Skelette, Höllenbeschwörer und dunkle Zombies leisten uns gern Gesellschaft.

Der zweite Raum ist der westliche, auch hier entledigen wir uns der Bewohner und ziehen den Hebel. Dann schauen wir uns den westlichen Teil dieses Raumes genauer an und finden eine beiseite geschobene Bodenplatte. Man kann sie nicht anklicken, aber beim Darüberlaufen gelangen wir hinunter. Unten finden wir nur eine Kaa Gent-Schiffrolle auf einem Ständer, weiter nichts. ? Das Ganze sieht aus, wie ein unfertiger Auftrag, der aus Versehen nicht deaktiviert wurde. Die fehlende Karte dieses Ortes und das man nur einmal hierher kommt, sprechen jedenfalls dafür. Wer mehr Informationen hat, möge mir bitte schreiben.

Nach diesem kleinen Mysterium widmen wir uns dem Rest des Auftrags. Der südliche Raum ist der dritte, wieder das gleiche Prozedere. Der vierte ist östlich und hier liegt das gesuchte Auge. Leider wird es vom Wächter des Zyklopen bewacht. Pech für ihn, er bringt aber ganz gut Erfahrung und lässt meist etwas Nützliches fallen. Wir nehmen das Auge und bringen es hoch zu Alrik, nicht ohne zu meckern, dass er uns die Geschichte mit dem

Wächter verschwiegen hat. Wir bekommen ordentlich Erfahrung und er schickt uns gleich wieder los, diesmal sollen wir das **Drachenherz** holen. Wir fragen nach und erfahren, dass das Herz von einer Sekte in einer alten Burg aufbewahrt und von einem Drachreiter beschützt wird. Ja, genau so einem, wie wir ihn schon erlebt haben. Nur, dass wir uns diesmal wohl allein mit ihm rumärgern müssen.

Anhand der Karte sehen wir, dass die Burg in einem bisher noch unerforschten Teil des Dunkelwaldes steht, westlich des Elfenlagers, und das nehmen wir gleich zum Anlass, diese Tatsache zu ändern. Am besten gehen wir wieder von der Höhle des Pirschers aus das Gebirge entlang nach Süden. Mit Bergtrollen und Drachen gibt es hier dankbare Punktespender. Südlich der Höhle des Pirschers finden wir in einer Felsnische die nächste Höhle. Wir markieren sie, gehen aber zunächst noch nicht hinein, sondern klären das Gebiet weiter auf. Ist das erledigt, gehen wir zur alten Burg und dort die Treppen südöstlich hoch. Das Plateau und Erdgeschoss der Burg räumen wir auf, neben der Burg bemerken wir den Teleporter, für den wir aber noch die letzte, die siebente Schriftrolle der Imps benötigen. Der einzige Ort, von dem wir wissen, dass er den Imps gehört, ist allerdings dieser hier (sonst wäre ja der Teleporter nicht hier), also muss die Schriftrolle ebenfalls hier sein.

Da wir wegen des Drachenherzens ohnehin runter in den Keller müssen, können wir auch gleich beides miteinander verbinden. Das Untergeschoss ist grob in vier Abschnitte geteilt: Eine gewölbeartige, zwei höhlenartige und einen weiteren gewölbeartigen, der unser Ziel ist. Im Grunde geht es zuerst ein Stück nach Süden und dann immer weiter nach Norden und oben nach Osten. Schon die erste Tür in die Höhlen ist verschlossen, aber an der nördlichen Wand ist der Hebel. Es wird nicht der einzige bleiben. Eine Möglichkeit wäre, auf der Karte alle schon aktivierten Hebel zu markieren. Gegenermäßig sieht es hier ein bisschen mau aus, ein paar Drachen und einige durchgeknallte Skelette, zu mehr hat's offenbar nicht gereicht.

Im Norden der ersten Höhle geht es durch eine mit dem Hebel zu öffnende Tür in die zweite. Wenn wir weit genug nach Norden kommen, sehen wir den Drachenreiter Rak Sheen, wie er seine Bediensteten anweist, uns aufzuhalten, während er das Herz in die Schatzkammer bringt. Unter den Zurückbleibenden ist ein stärkerer Drache, der aber mit Blitzschlag nicht viel am Hut hat. In der Kammer, in welcher Rak Sheen bis eben war – erkennbar an den großen Knochen – ist an der nördlichen Wand ein Hebel, der den vierten Teil des Kellers öffnet. Im Raum gleich östlich daneben ist im Norden eine Zelle, in der links die letzte Spruchrolle liegt. Noch weiter östlich geht es dann in einem kurzen Gang zum zweiten Gewölbe.

Das hier ist sehr offensichtlich die Schatzkammer. In der Mitte erwartet uns Rak Sheen und genau wie Johann, ist er sehr empfindlich gegen Blitze., so sehr, dass eine volle Magieladung ausreicht und er muss wieder laufen. Das Drachenherz lässt er fallen und nachdem auch die anderen kleinen Drachen erledigt sind, räumen wir hier erstmal auf. Wie das aber auch immer aussieht, überall liegt was herum! Es ist sehr empfehlenswert, den Weg durch den Keller zurückzugehen, da wir so am schnellsten zum Teleporter der Burg kommen. Die Tür zum südlichen Gewölbe ist nun versperrt, aber der Hebel direkt davor öffnet sie.

Wieder oben aktivieren wir den Teleporter und gehen zur Kriegergilde. Alrik gibt uns eine

Menge Erfahrung und bringt uns noch +1 **Bumerang** bei und wir dürfen außerdem das Drachenherz behalten. Er erzählt, dass es Bestandteil der legendären Drachenrüstung ist, aber viel mehr, als dass die Zwerge etwas damit zu tun haben, weiß er auch nicht. Egal, das kriegen wir schon raus. Erstmal lagern wir das Herz an einem sicheren Ort und widmen uns dem nächsten offenen Auftrag.

Noch immer sind wir auf der Suche nach dem heiligen Gral und langsam wird es Zeit, dass wir ihn mal finden. Da ist diese Höhle nordwestlich der alten Festung und südwestlich des Pirschers, die wir schon markiert haben, in der wir aber noch nicht waren. Das holen wir jetzt nach. Unsere Heldin sollte jetzt Stufe 34 oder 35 sein, da ist das machbar. Die Höhle ist winzig, aber mit Blitzfallen versehen, die eine Menge Schaden machen. Gleich um die Ecke ist eine große Tür, umgeben von Stapeln an Goldmünzen. Sobald wir uns nähern, erscheint der Höllenwächter und sagt, wir sollen gehen. Wir fragen, was denn so Wichtiges hinter der Tür ist und er sagt nur, wir seien gewarnt worden.

Er greift sofort an, aber das ist eher ein Witz, als ein Kampf. Selbst ohne magischen Schild kriegt er keinen Treffer durch und die zurückgeworfenen Feuerbälle machen bei ihm ziemlich viel Schaden. Noch ein paar Pfeile hinterher und er ist gegessen. Das Gold können wir übrigens getrost liegenlassen, wir müssten jede Münze einzeln aufheben und das lohnt sich nicht. Selbst wenn wir alle erreichbaren Runen und Tränke gekauft haben, sollten wir trotzdem schon so an die 200'000 bis 250'000 Goldstücke haben, eher mehr.

Durch die glühende Tür gelangen wir in eine unterirdische Halle, an deren Seitenwänden Reihen von Mumien stehen, die mit „Wächter des Grals“ bezeichnet und im Moment noch neutral sind. Scheint, als wären wir auf dem richtigen Weg. Im hinteren Teil der Halle spricht uns Greyface an und sagt, wir sollen gehen. Das tun wir auch, aber erst nachdem wir den Gral haben. Er steht in der Mitte auf dem Sockel, die ringsum in den Schalen liegenden Opfergaben lassen wir erstmal in Ruhe.

Sobald wir den heiligen Gral ins Inventar ziehen, bricht die Hölle los (nun ja, der Büchertrick funktioniert auch hier, aber er verdirbt den Spaß...) Greyface greift uns an und auch die Mumien an den Wänden werden feindlich. Am besten fand ich Elementarhagel, da er besonders dann gut wirkt, wenn die Wächter gerade versuchen, unserer Heldin Lebensenergie abzusaugen. Es klingt vielleicht seltsam, aber der Kampf ist am leichtesten, wenn alle Mumien und Greyface direkt um sie rum stehen, da der Hagel dann voll reinschlägt und kaum verfehlt.

Ist alles wieder ruhig, haben wir einiges an Erfahrung gewonnen und nehmen noch die Opfergaben mit. Per Pyramide und Teleporter geht es in die Hallen der Zwerge zu Penthalos. Wir sagen ihm, dass wir den Gral haben und er bestätigt dessen Echtheit. Dann beamt er sich zur Quelle des heiligen Wassers und bringt ihn gefüllt zurück, zusammen mit einem Haufen Erfahrung. Außerdem lässt er die Tür zum Nebenraum offen, was uns ermöglicht, uns dort umzusehen. Zurück zum Teleporter der Kriegergilde und von dort zum Haus von Boratus. Wir geben Anthea vom heiligen Wasser, bekommen Erfahrung, eine Rufsteigerung und sehen, dass sie eigentlich eine Elfe ist. Sie sagt, sie könne uns nicht danken, aber ihr Vater Gavanariel sei Bogner im Elfenlager und würde uns sicher belohnen.

Bevor wir jedoch dort hingehen, klären wir schnell noch den Rest der Karte südlich des Hauses auf. Dann laufen wir zur Straße und diese entlang in Richtung des Teleporters der

Kriegergilde. Dort kommt uns der verwandelte Eber entgegen, doch er möchte nicht mehr zurückverwandelt werden. Erfahrung bekommen wir trotzdem. Den heiligen Gral brauchen wir jetzt nicht mehr, am besten dekorieren wir unser Haus in Verdistis damit. Nun endlich sollten wir mal das Elfenlager besuchen, also die Straße wieder runter und rein nach Fiu Nimble.

Gleich zu Beginn bekommen wir ein Gespräch mit, bei dem es darum geht, dass die Zwerge die Begräbnisstätten der Elfen entweiht haben. Im Westen treffen wir auf Gavanariel, erkennbar an seiner dunklen Kleidung. Er spricht uns an und wir erwähnen, was für ein gefährlicher Ort der Elfenwald sei und wir erwähnen Boratus. Darauf fragt er, ob wir Anthea befreit haben und gibt uns daraufhin einen besonderen Bogen, den Bogen des Hilfin. Die Werte können schwanken, aber er ist normalerweise sehr gut. Außerdem können wir jetzt zu guten Preisen mit ihm handeln und er repariert auch.

In seiner Nähe steht vor dem Brunnen Elean (bzw. Eleanesse, an dieser Stelle hängt es von unserer Charakterauswahl ab), den unsere Heldin nach allen Regeln der Kunst anmacht. Für ihre Mühe bekommt sie den Auftrag, den **Konflikt zwischen Elfen und Zwergen** zu lösen. Aber das wird noch eine Weile auf sich warten lassen. Wir erkunden Fiu Nimble zu Ende und verlassen es die Straße entlang durch das Tor im Süden. Auf dem Weg begegnen wir ein paar Bergtrollen, aber die sind nicht wirklich ein Problem, eher störend.

Ziemlich weit im Süden finden wir dann die Begräbnisstätten der Elfen und gleich nördlich davon auch den dortigen Teleporter. Wir sehen mehrere große Holzhaufen und im südlichsten davon ist ein Gegenstand – die Drachenhandschuhe, ein weiteres Teil der legendären Drachenrüstung. Sie sind sehr gut, normalerweise besser als die Knochenhandschuhe aus dem Labor von Buad. Von den Begräbnisstätten westlich weiter treffen wir auf Orks sowie ein Stück hin auf eine Barrikade, hinter der ebenfalls Orks warten, die wir aber nicht überwinden können.

Selbstverständlich können wir aber eine Teleporterpyramide hinüberwerfen und die Gegend erkunden. Hier ist ein Orklager, das wir gründlich ausräumen. In den Zelten und auch draußen stehen Truhen und Waffenstände, die reichlich bestückt sind. Nachdem wir alles geplündert haben, teleportieren wir uns wieder hinaus. Momentan gibt es hier nichts weiter zu tun, das wird sich später jedoch ändern.

Nun wird es Zeit, die andere Seite zu besuchen. In den Zwergenhallen haben wir bisher eines ausgelassen: Die Minen. Jetzt gehen wir hinein und dort begegnen wir „bösen Zwergen“. Diese greifen uns an und sind offenbar nicht bei Verstand, also können wir sie getrost umlegen. In der Mine scheint es nirgendwo weiterzugehen, aber an der mittleren nördlichen Ecke entdecken wir einen durch einen Felsbarriere versperrten Eingang. Im Moment kommen wir da nicht durch, aber auch das wird sich später noch ändern.

Da wir nun schonmal in den Zwergenhallen sind, ergreifen wir gleich die Gelegenheit und schauen beim Zwergenkönig vorbei. Der Eingang zu ihm befindet sich genau im Norden, aber sobald wir uns ihm nähern, werden wir von Paxor aufgehalten. Es ist nicht erlaubt, mit Ausrüstung den Thronsaal zu betreten. Pffff, komische Regeln. Unsere Heldin lehnt es natürlich ab, sich vor den Zwergen auszuziehen, also muss wieder mal die gute alte Pyramide herhalten. Wir werfen einfach eine hinein und fertig.

Wir reden mit Kelp Dunatrim, dem König der Zwerge, aber im Moment hat er uns nichts

Interessantes zu sagen. Die herumstehenden Kisten entwenden wir auf die übliche Weise, einige sind zwar meist leer, aber in den anderen können gute Sachen sein.

11 Burg Eisenfaust

Da wir inzwischen drei verschiedene Einladungen angesammelt haben (wenn auch nur zwei davon schriftlich), wäre es wohl an der Zeit, doch mal beim Herzog vorbeizuschauen. Außerdem soll Zandalor in der Burg sein, was ein weiterer guter Grund ist. Ersteinmal laufen wir aber außen herum und schauen rein, soweit es unsere Fähigkeiten erlauben (zu diesem Zweck ist es sinnvoll, die Ausrüstung zu wechseln, um möglichst viel Sicht oder Elfenblick zu bekommen). Mit den Wachen auf der Mauer können wir reden und auf der nordöstlichen Ecke steht Ben, der uns um einen Gefallen bittet: Wir sollen ihm etwas zu trinken bringen, eine Flasche Bier.

Kein Problem, das Gasthaus zum Zwergenbrot ist ja nicht weit. Vom Regal hinter dem Tresen nehmen wir mit der Kiste zwei Flaschen Bier und bringen sie Ben, dafür ernten wir Erfahrung. Außerdem können wir die Burg jetzt unplanmäßig betreten. Wir werfen eine der Teleporterpyramiden in der Nähe von Ben auf die Zinnen der Mauer, teleportieren uns hin, nehmen die Pyramide auf, werfen sie auf den Wehrgang und klicken sie an. Obwohl unsere Heldin quasi „in der Luft hängt“, geht sie zur Pyramide und teleportiert. Wenn wir jetzt wieder reinteportieren, steht sie normal auf dem Wehrgang und kann ganz ungestört in der Burg herumlaufen. Nur dem Eingang unten sollte man nicht zu nah kommen und auch mit niemandem reden.

Haben wir den Schutzschild an, verschwindet er beim Betreten der Burg automatisch, wie schon früher erwähnt, gibt es hier keine Magie. Das bedeutet auch, dass wir hier keine Schlösser öffnen können. Truhen mitnehmen geht natürlich mit dem üblichen Trick. Außerdem befindet sich an der nordwestlichen Ecke ein längliches Gebäude, dessen nördlicher Raum eine Falltür beherbergt. Gehen wir runter, befinden wir uns quasi außerhalb der Burg, hier funktioniert Magie wieder, das gilt auch für unsere Teleportationspyramiden. Das bedeutet, wenn wir fertig mit ausräumen sind, lassen wir eine hier und die andere irgendwo bei einem Teleporter (am besten Ars Magicana). Denn später kommen wir nicht mehr so einfach aus der Burg heraus.

Der erste gute Ort zum Ausräumen ist das Gebäude gleich nebenan im Süden. Hier schlafen die Wachen und wir können die Kisten vor ihren Betten mitnehmen. Im nordöstlichsten Gebäude finden wir einen Band Coram Blutkeule, in den beiden darunter meist noch weitere Bücher und Manuskripte. Nachdem wir alles weggeschafft haben, ist das Schloss selbst dran. Prinzipiell könnten wir das auch machen, wenn wir es „offiziell“ betreten, aber dann kommen wir nicht mehr so einfach raus und wir können nicht unendlich viel tragen, also ist es besser, das vorher zu erledigen.

Wir fangen im südöstlichen Teil an. Links ist ein Abstellraum mit ein paar Waffen, rechts die Küche. Dort reden wir mit dem Koch und sagen, dass er die wichtigste Person im Schloss sei. Er fragt, ob wir ihm helfen könnten und selbstverständlich können wir das. Die Aufgabe ist leicht: **Tellerwaschen**. Der Wassereimer steht links neben der Tür, wir ziehen ihn ins Inventar und dann auf die Wanne neben dem Tisch. Nun das schmutzige Geschirr in die Wanne hineinziehen. Mit jedem Mal wird es weniger, dafür stehen dann saubere Teller, Pfannen und Töpfe herum. Diese müssen wir aufsammeln und wenn wir fertig sind,

sprechen wir erneut den Koch an. Es gibt er Erfahrung und einen Zaubertrank. Diesen heben wir uns auf, es ist ein Unsichtbarkeitstrank.

Der südwestlichste Raum des Schlosses ist die Waffenkammer, leider abgeschlossen. Den Schlüssel finden wir im Zimmer gleich nördlich gegenüber auf dem Tisch. Hier sollten wir alle Etagen der Regale absuchen und die Bücher lesen, manchmal ist ein Band „Magische Missgeschicke“ dabei. Haben wir den Schlüssel, gehen wir in die Waffenkammer und nehmen als erstes das Drachenschild vom Ständer links unten. Das ist sehr wichtig, denn auch wenn ein Schild nicht zusammen mit einem Bogen verwendet werden kann, so brauchen wir es doch, um die Rüstung komplett zu bekommen. Im Raum nebenan geht es in den Keller, zu der Stelle, an der wir schon einmal waren, aber die Wachen lassen uns nicht durch, wir brauchen es gar nicht erst versuchen.

Auch die restlichen Räume des Schlosses durchsuchen wir, der Thronsaal in der Mitte enthält allerdings gar nichts. In die Schatzkammer ganz im Nordosten des Schlosses kommen wir nicht hinein, da die Tür abgeschlossen ist. Das Zimmer direkt darunter gehört Janus, auch das räumen wir logischerweise aus, viel gibt es aber nicht zu holen. Im Gang links finden wir den Teddy „Onkel Samakayne“, den wir liegenlassen, da er für einen späteren Auftrag gebraucht wird. Aber wir markieren seine Position, damit wir dann nicht suchen müssen. Haben wir alles durchsucht und mitgenommen, gehen wir zum letzten Mal in den Keller, nehmen die Pyramide mit und teleportieren uns hinaus. Beim nächsten Mal kommen wir durch das Tor.

Aber vorher legen wir unsere Teleportationspyramiden an einem sicheren Ort ab, am besten neben einem Teleporter. Sobald wir die Burg „normal“ betreten, werden sie uns sonst abgenommen und wir bekommen sie erst später zurück. Da wir sie in der Burg sowieso nicht brauchen, können wir sie auch gleich draußen lassen. Sehen wir nochmal unsere Ausrüstung durch, verkaufen alles unnötige, gehen eventuell zum Schmied und nehmen vor allem *genügend Regenerationstränke* mit. Auch die beiden Einladungen brauchen wir und dann geht es via Teleporter Gasthaus zum Zwergenbrot zur Burg. Da wir alles wichtige schon erledigt haben, können wir unseren – leider sehr unangenehmen aber unausweichlichen – Aufenthalt nun auf ein Minimum begrenzen. Unsere Heldin sollte jetzt Stufe 35 sein (bei mir kurz vor Stufe 36, die sie dann in der Burg erreicht hat).

Gehen wir durch das Tor, begrüßt uns der Hauptmann der Wache und lässt uns passieren. Drinnen spricht uns Theus an, der Diener von Janus. Alles läuft automatisch ab, kein Einfluss. Theus erzählt einiges über die Burg und ihre Geschichte und über den Rat der Sieben, der damals den Herrn des Chaos gebannt hatte. Wie zu erwarten, steht uns das auch bald bevor.

Im Thronsaal treffen wir auf Elona und Janus, der uns als seine neue Leibwache ansieht. Wir sollen ihm die nächsten 40 Jahre dienen, na das wollen wir doch mal sehen... Es gibt Erfahrung und eine kräftige Rufsteigerung, die uns allerdings nicht sonderlich viel nützt. In fünf Minuten sollen wir Janus **in seinem Zimmer aufsuchen**, wir können auch gleich hingehen, sonst gibt es hier ja nichts weiter zu tun. Sind wir schnell genug, können wir sogar noch vor ihm da sein. Fragen wir ihn, was wir tun sollen, so schickt er uns auf die **Suche nach Ernie**, seiner weißen Katze, wie wir bei Nachfrage erfahren. Keine Diskussionen oder andere Fragen, wir wollen hier nicht länger bleiben, als unbedingt nötig. Ernie bzw. Arhu finden wir, wenn wir den Gang vor dem Zimmer nach Süden laufen. Er

spricht uns an und wir meinen, eine schwere Kopfverletzung zu haben. Er findet das sympathisch und sagt uns, Zandalor schicke ihn. Auf unsere Frage erfahren wir, dass er die Keller durchsuchen wollte, um den dritten Gezeichneten zu finden und nun verschollen ist. Die Burg sei von einer bösen Aura umgeben, die von dem Schwert, das der Herzog trägt, ausgeht. Wir sollen vorsichtig sein. Er sagt uns noch, wie wir in den Keller oder das Verließ kommen, aber das wissen wir schon und es nützt uns nichts. Mit uns mitkommen will Arhu aber nicht, der Herzog geht ihm – verständlicherweise – auf die Nerven. Trotzdem bekommen wir Erfahrung und Janus regt sich tatsächlich nicht sonderlich auf, sondern schickt uns mit einem **Brief an seine Geliebte** los. Wieder stellen wir keine Fragen und laufen ins gleich darunter liegende Zimmer (getrennte Zimmer? also kann es ihm nicht wirklich ernst sein...)

Lela ist genauso arrogant wie der Herzog, ohne großes Palaver geben wir ihr den Brief, bekommen Erfahrung und gehen wieder nach oben. Schade, dass die Pendlerpauschale noch nicht erfunden ist, denn Janus schickt uns nun zur Gartenarbeit, wir sollen für Lela Unkraut...ähm **Blumen pflücken**. Wir finden sie in der Nähe des Burgtors, gleich rechts neben dem Brunnen. Bei der Gelegenheit gehen wir in das südöstlichste Haus und reden mit Lady Anastasia. Es stellt sich heraus, dass sie die Mutter von Janus ist und er sich, seit er Herzog ist, komplett verändert hat. Gut zu wissen.

Wieder macht uns Lela blöd an, aber das ist egal, es gibt Erfahrung. Janus finden wir jetzt im Thronsaal und fragen wir nach einer neuen Aufgabe, sollen wir nun den **Teddy suchen**, den wir ja schon kennen. Sobald das Gespräch zuende ist, beginnt eine Szene, in der Bronthion, der Gesandte der Elfen, eine Audienz bekommt und um Hilfe im Kampf gegen die Zwerge bittet, die angeblich die Begräbnisstätten entweicht haben. Der Herzog lässt ihn abblitzen und ist auch ganz zufrieden damit.

Nun holen wir den Teddy und bringen ihn Lela, was eine blöde Bemerkung von ihr und Erfahrung einbringt. Es sei angemerkt, dass dies der letzte Auftrag hier im Schloss war, wenn wir auf den Gang kommen, spricht uns Theus an und schickt uns in den Thronsaal. Wir können fragen, worum es geht und er sagt, **wichtige Kaufleute** aus Verdistic seien gekommen und es eile.

Am schnellsten geht es untenrum und sobald wir eintreten, beginnt eine längere Szene an deren Ende wir endlich wieder aus dem Schloss raus sind. Dabei erleiden wir einen starken Rufverlust, der sich aber mit dem Rufgewinn beim Betreten des Schlosses in Grenzen hält (-5 Rufpunkte insgesamt). Ach ja, was da von den besiegten Wachen und Orks fallengelassen wurde, werden wir uns nachher natürlich noch holen, keine Frage. Sobald wir uns ein paar Schritte von der Burg entfernen, kommt Elona auf uns zu und nennt uns Gezeichnete (das lässt sich nicht umgehen, selbst wenn man die Teleporterpyramiden direkt draußen am Tor deponiert).

Sie beamt uns in eine Höhle und nimmt dann wieder ihre wahre Form an, Iona, eine kleine, alte Hexe. Da man in der Burg nicht zaubern kann, muss sie also mit Janus unter einem Hut stecken. Leider sind wir all unserer Ausrüstung beraubt und können obendrein mal wieder nicht zaubern. Aber auch hier werden wir uns schon irgendwie rauswinden. Erst einmal wackeln wir an den Gitterstäben der Tür, vielleicht hat man ja an der Wartung gespart und sie sind rostig. Das nun nicht gerade, aber Arhu kommt und lässt uns raus. Erst einmal müssen wir unsere Sachen zurückkriegen und dann **aus Ionas Höhle fliehen**.

Sobald wir aus unserer Zelle raus sind, können wir übrigens auch wieder zaubern. Außer in manchen der Fässer hier gibt es in dieser Etage nichts, also die Treppen ganz im Westen rauf in die nächste. Wieder treffen wir auf Arhu, der uns zeigt, wo **unsere Sachen** sind. Wenn wir zu der besagten Kiste wollen, finden wir die Tür jedoch verschlossen vor. Wie unsere Heldin aber richtig anmerkt, muss es dazu **einen Schlüssel** geben, ganz in der Nähe. Sehr in der Nähe sogar, im Raum gleich südöstlich liegt das gesuchte Schließwerkzeug auf einem Fass. Nun können wir zu unserer Kiste und unsere Sachen wieder mitnehmen, leider alle einzeln. Wenigstens bekommen wir Erfahrung für das Auffinden.

So, es kann wieder losgehen. Am besten machen wir uns auf den Weg nach Westen. Die Skelettkrieger und -schützen sollten wirklich kein Thema sein. An einer Stelle im Norden steht ein Schrein des Lebens und daneben können wir auf der Karte einen Raum erkennen, leider ist da keine Tür. Nun, ein Stück südlich um die Ecke ist an der Wand ein Skelett mit einer Kerze davor, löschen wir sie, verschwindet auch die Wand. Dieser Raum ist die Höhle der Illusionen, sobald wir eintreten verschwinden die Juwelen und nur das Schwert in der Mitte bleibt zurück. Es trägt die gleiche Aufschrift wie Dolch und Amulett und ist die dritte heilige Waffe. Sobald wir wieder draußen sind, können wir also zur Opferung schreiten.

Es geht weiter nach Westen, auch wenn wir zwischendurch einen Abstecher Richtung Süden machen müssen. Die Tür weiter nach Westen ist versperrt, mit dem Hebel daneben lässt sie sich aber öffnen. Das tun wir auch, gehen dann erst einmal weiter südöstlich. Dort finden sich drei altertümliche Pyramiden auf Sockeln und ein Teleporter. Wir klicken jede der drei Pyramiden an und es erscheint jedesmal ein Gegner. Als letztes benutzen wir den Teleporter, er bringt uns fast direkt zum Ausgang. Ein kurzes Stück nach Süden und dann ist die Treppe nach oben gleich links.

Wir sind auf dem Friedhof, bekommen Erfahrung und Arhu ist froh, dass wir raus aus der Höhle sind. Er sagt, dass Zandalor noch **in der Burg verschollen** ist. Wir schlagen vor, Rob zu fragen, wie man in die Burg kommt, Diebe wissen ja bekanntlich überall einen Weg hinein. Arhu zieht los und Iona taucht auf und beschwert sich, dass er uns schon wieder geholfen hat. Sie ruft die Zombies aus ihren Gräbern, aber die sind einfach nur dankbar dafür, dass wir sie da gleich wieder reinschicken.

So, alle Gräber wieder gefüllt? Dann verlassen wir den Friedhof die Straße entlang. Apollo kommt auf uns zu und fragt uns, ob wir **Shrimpo** gesehen haben. Haben wir nicht, aber er soll sich im Nordosten des Friedhofs bei einigen Grabsteinen aufhalten. Na, das ist ja fast schon eine Wegbeschreibung. Also wieder rein. Wir gehen zu dem Baum mit den Gräbern ringsum, der genau neben der nordöstlichen Friedhofsecke liegt. Es sind 7 Gräber und Shrimpo hat 7 Buchstaben, na also. Wir fangen mit dem Grabstein links oben an und klicken uns im Uhrzeigersinn herum. Fast alle hier begrabenen haben etwas mit dem Meer oder Fischen zu tun. Haben wir alle gelesen, erscheint El Shrimpo und greift uns an. Blitzschlag wirkt gut, auch wenn er sich ständig heilt. Ist er besiegt, erscheint Apollo und klagt sein Wehleid über den Verlust seines Freundes. Wir reden mit ihm und sagen, dass Shrimpo uns angegriffen hat. Er streitet ab, erzählt dann aber die ganze Geschichte. Schließlich sagen wir, dass Shrimpo jetzt seinen Frieden hat und bekommen dafür Erfahrung. Bevor wir gehen, nehmen wir noch den Speer mit, den Shrimpo fallenließ, er ist

nicht besonders nützlich, bringt aber eine Menge Geld ein.

Da wir ja jetzt alle drei heiligen Waffen haben, gehen wir gleich zur Opferhöhle neben der Kirche. Vor der großen Statue sind zwei Sechsecke, wir stellen uns ins rechte davon. Die Statue fragt, welche der drei Waffen wir behalten möchten und die anderen beiden opfern. Ich habe mich für das Amulett entschieden, da es mit einem Bogen zusammen funktioniert. Die heiligen Kräfte erschüttern den Boden, es gibt Erfahrung und das Adelligen-Amulett erscheint im linken Sechseck. Er ist sehr gut, normalerweise sehr viel besser als das seltsame Amulett Mardec aus der verfluchten Abtei, aber das kann leider sehr stark schwanken.

Als nächstes mit dem Teleporter am Friedhof nach Verdistis. Wir brauchen gar nicht erst auf die Idee kommen, unsere Pyramiden bei der Ars Magicana einzusammeln, die werden uns auch dann sofort gestohlen. Im Gasthaus fragen wir Rob, wie man ungesehen **in die Keller der Burg** kommt. Er markiert uns die Stelle auf der Karte und gibt uns den Tipp, durch Lains Haus hinunterzusteigen. Für die Falltür bekommen wir den Schlüssel, aber der funktioniert ?(Bug?) manchmal nicht, daher haben wir sie schon beim letzten Mal von unten geöffnet.

Erst einmal räumen wir aber Ionas Höhle weiter aus. Diesmal nehmen wir nicht den Teleporter, sondern kämpfen uns vom Eingang her durch. Wir müssen bis fast dorthin, wo wir eingekerkert waren. Zwischen den beiden Schreinen ist der Durchgang, den wir nach Westen gingen und kurz dahinter ist eine Abzweigung nach Süden, die wir ignoriert hatten. Jetzt gehen wir hin. Ganz unten finden wir links in einer Nische einen Hebel, der die Tür rechts gegenüber öffnet. Dort finden wir erstmal nur einen Stahlschützen und einen Haufen Fässer, die den Weg blockieren. Räumen wir sie beiseite, sehen wir, dass es dahinter weitergeht.

Leider sind wir nun in **Haus des Wahnsinns** gelandet. Wir laufen ein bisschen herum, bis wir in jedem Raum mindestens einmal waren. Alles durchsuchen und mitnehmen, besonders den Schlüssel in der Küche. Damit lässt sich die Tür im Schlafzimmer öffnen und wir kommen in den Flur. Dort sagt uns eine Stimme, dass wir schlafen müssen. Wir gehen herum bis wir wieder im Schlafzimmer sind und legen uns auf das freie Bett. Wenn wir aufwachen, bekommen wir Erfahrung und sind wieder in der Höhle hinter der Fässerbarriere, wo wir vorher waren. Von den vielen Zauberbüchern, die hier rumlagen, sind bis auf eines alle weg: +1 **Fluch der Verwelkung**.

In der Höhle ein Stück nordwestlich ist wieder einmal eine Wand, durch die man durchlaufen kann, erkennbar an der Karte, die auf der anderen Seite weitergeht. Hier liegen eine Menge Dinge herum, auch in den Kisten, darunter vor allem ein Schlüssel. Der Hebel an der Wand öffnet die Tür zum nächsten Raum, aber bevor wir dorthin gehen, ist es sinnvoll, die gesammelten Sachen zu verkaufen, wenn wir weniger als die Hälfte unserer Tragekapazität noch übrig haben.

Ziel ist der Raum ganz im Osten, der Hebel neben der Tür öffnet diese. Auf einem Ständer liegt ein altes Pergament. Um den Weg hinab zu öffnen, müssen wir eine Beschwörungsformel richtig aussprechen. Beim ersten Mal versprechen wir uns natürlich und ein paar Gegner erscheinen, darunter mal wieder ein Lich. Sollte kein Thema sein. Sprechen wir die Formel dann richtig aus, öffnet sich die Treppe zu **Ionas Verließ**.

Die erste Etage ist recht übersichtlich, wenn auch verwinkelt. Wir kommen im Südosten an

und müssen nach Westen. Neben verschlossenen Türen sind die Hebel meist gleich in Reichweite und auch zu den Gegnern gibt es nicht viel zu sagen, außer dass irgendwo wahrscheinlich wieder mal Schlussverkauf ist, denn es laufen eine Menge Lichs herum. Die Treppe nach unten liegt im Westen in der Mitte eines Raumes. Die nächste Etage ist genauso geradlinig aufgebaut, nur dass wir hier im Westen starten und zum östlichen Ende müssen. Auch sie ist fast schon aufgewickelt, so dass sich die zu laufende Wege ziemlich in die Länge ziehen. Ganz im Osten finden wir dann einen Höhleneingang (in einer Höhle?), der hinunter zur letzten Ebene führt.

Hier lebt Cyrion, der uns sofort angreift. Er ist ganz schön zäh, aber der Elementarhagel sollte ihn kriegen. Dauert eben nur eine Weile. Unten finden wir eine Kiste mit einem Schädel darauf, den Schädel ins Inventar ziehen – er ist der Schlüssel zur Kiste. Ober im Norden ist neben dem Käfig eine Leiter, die uns wieder ganz nach oben in die erste Etage bringt, wir brauchen also nicht den ganzen Weg zurücklaufen.

Nachdem wir jetzt Ionas Höhle und Verließ restlos ausgeräumt haben und unsere Heldin mindestens eine Stufe aufgestiegen ist und jetzt auf 36 oder besser 37 ist, sollten wir uns mal auf die Suche nach Zandalor begeben. Im Farmland gehen wir durch die Falltür in Lains Haus runter in die Kanäle. Auf der Karte sind die beiden Zugänge zur Burg nun rot gekennzeichnet. Zuerst suchen wir in der Schatzkammer.

Betreten wir sie, bekommen wir mit, wie sich Moriendor und ein Todesritter unterhalten. Sie haben Zandalor tatsächlich in eine Falle gelockt und auch wir sitzen nun hier fest. Gehen wir ein Stück nach rechts, sehen wir Zandalor und den dritten Gezeichneten, wie sie angegriffen werden und Zandalor allein übrigbleibt. Hier kann er nicht zaubern, lange wird er es hier nicht alleine aushalten.

Wir gehen nach rechts bis zur Schatzkammer, räumen sie aus und laufen dann im Gang unten nach links, bis wir zu den Orks und dem Todesritter kommen, die Zandalor angegriffen haben. Die Orks sind kein Thema, der Todesritter kann hier zaubern, sollte aber auch nicht weiter schwierig sein. Zandalor ist dann gleich im Raum links nebenan. Wir fragen ihn aus, was passiert ist und er erzählt uns die Geschichte um den Rat der Sieben und **das Schwert der Lügen**. Wollen wir aufbrechen, sagt er, es müsste zuerst jemand nach dem Schwert sehen. **Das Passwort** für die magische Tür nennt er uns gleich mit: Avas Enrod. Wir laufen den unteren Gang einfach in die andere Richtung und nach einem langen, mit Fallen versehenen Gang nach Norden kommen wir an die ungemütlich aussehende magische Tür. Da wir das Passwort kennen, lässt sie uns in die Schatzkammer, die wir natürlich ausräumen. Wir finden hier einiges, über das sich die Händler später freuen werden. Nur eines nicht: Das Schwert der Lügen. **Es ist weg**, stattdessen finden wir **ein Spielzeug**. Und auf dem Boden ist eine Art Krater, als wäre hier etwas geschehen.

Unsere Heldin hat schon von sich aus den richtigen Vorschlag gemacht, zurück zu Zandalor zu gehen und ihm zu berichten. Er scheint es schon vermutet zu haben, dass der junge Herzog Janus das Schwert hat und sich deshalb so verändert hat. Erzählen wir ihm von dem Spielzeug, bestätigt er das nochmal, dass der Herzog nur noch eine Marionette sei. Wir befürchten, dass nun alles außer Kontrolle gerät und er sagt, der dritte Gezeichnete wartet immer noch im Gasthaus zum Zwergenbrot. Wir drängen zur Eile, falls jemand anderes schon davon wüsste. Zandalor hat einen Trank bei sich, der ihm

kurzfristig seine magischen Kräfte zurückgibt. Es funktioniert und wir landen beim Gasthaus.

Ein kleiner Junge kommt zu Wouter und bittet ihm zu helfen, einige Leute würden einen Mord planen. Doch es ist eine Falle und ein paar Attentäter und ein Drachenreiter warten auf ihn. Die Attentäter haut er um, doch der Drachenreiter ist stärker und tötet auch den Jungen. Egal wie schnell wir sind, wir schaffen es nicht mehr, Wouter **zu helfen**, er ist bereits tot. Und auch Zandalor kann nichts mehr machen, bei unserer Heldin hat es ja noch funktioniert. Er sagt, er will uns an einen sicheren Ort teleportieren, aber wir haben vorher noch was zu erledigen. Zandalor sagt, wir sollen uns beeilen, er würde warten. Zum zweiten Mal bekommen wir nun den Auftrag, **ihn im Gasthaus zum Zwergenbrot zu treffen**, aber diesmal ist er auch wirklich hier.

12 Der Rat der Sieben

Wir laufen zum Teleporter und versetzen den ganzen Krempel aus der Schatzkammer bei den Händlern. Außerdem schlafen wir eine Runde, lassen unsere Rüstung polieren und füllen die Reiseapotheke auf. Wenn wir nun versuchen, unsere beiden Teleporterpyramiden mitzunehmen, kommt der Imp ZixZak. Er sagt, er sei Historiker und nimmt sie uns weg. Aber wir bekommen sie gleich wieder.

Nun geht es zum Gasthaus, wo Zandalor geduldig wartet. Wir sagen ihm, dass wir fertig zur Abfahrt sind und er beamt uns in eine riesige Halle irgendwo weit weg. Dort bekommen wir eine Lektion in Geschichte, von der wir Teile bereits aus diversen Büchern kennen sollten. Leider sind wir nicht alleine, unsere Ankunft wurde erwartet. Eine **Sukkubus** sperrt Zandalor in einen Energiekäfig, wie auch wir ihn beherrschen. Er kann nicht mehr zaubern, uns aber noch heilen. Also müssen wir das Problem, wieder mal, alleine lösen.

Die Halle ist sehr übersichtlich und schön symmetrisch, bei den Gegnern wurde aber wieder mal gespart. Ein paar Gespenster, Liche und Mumien, wie sie schon beim Gral versagt haben. Die übliche Mischung eben. In der Mitte der Halle finden wir einen Teleporter, der aber nicht funktioniert. Vielleicht später. Haben wir die ganzen kleinen Gegner beseitigt, gehen wir in die Mitte des nördlichen Teils der Halle, wo die Sukkubus wartet. Obwohl eine Frau, ist sie ziemlich leicht zu besiegen, einfach Elementarhagel drauf und fertig, keine große Sache. Wir bekommen Erfahrung und eine Rufsteigerung und jetzt sind auch die beiden seitlichen Räume des nördlichen Teils sowie der ganz nördliche zugänglich. Zandalor ist nun befreit und erklärt uns, wie es weitergeht. Wir müssen **die sieben Mitglieder des Rates** finden und hier zusammenrufen. Eines haben wir schon, fehlen noch sechs weitere. Als erstes gehen wir in die beiden seitlichen Räume. Im rechten ist nur eine Kiste mit meist etwas Nützlichem drin, im linken wartet Zixzak und gibt uns unsere Teleporterpyramiden wieder.

Nun zu Zandalor in den nördlichen Raum. Hier stehen sieben Statuen mit jeweils einer Kristallkugel davor, jeweils eine für jedes der sieben Völker. Am einfachsten fangen wir ganz links an. Beim **Vertreter der Zwerge** scheint es Probleme zu geben, das müssen wir später nochmal probieren. Also gut, der **Vertreter der Elfen** als nächstes. Es ist Bronthion, wir haben ihn auf der Burg gesehen, er war es, den Janus so abbilden ließ. Zandalor kennt ihn nicht, sagt aber, wir würden ihn sicherlich im Dunkelwald antreffen

können. Der Teleporter in der Mitte der Halle funktioniert nun übrigens wieder, wir müssen also nicht laufen. Bevor wir in den Dunkelwald gehen, teleportieren wir aber zum Gasthaus zum Zwergenbrot und verwenden den gleichen Trick wie beim ersten Mal, um in die Burg zu kommen. Wir sammeln auf, was die besiegten Orks und Wachen fallenließen, nicht viel, aber es geht um's Prinzip. Aus Rache über die schlechte Behandlung nehmen wir auch gleich den Thron und aus Janus' Zimmer den Raumteiler mit. Wird sich gut in unserem Eigenheim in Verdistis machen. Auch bei Lela klauen wir den Raumteiler und einen schönen Lehnstuhl. Wir können jetzt die Burg übrigens einfach durch das Tor verlassen und auch jederzeit wieder betreten, ohne das umständliche Hin und Her mit den Pyramiden.

In Verdistis schmücken wir unser Haus ein wenig aus und machen uns dann auf den Weg in den Dunkelwald. Bronthion finden wir in Fiu Nimble, in der Nähe von Gavanariel. Er erzählt uns etwas über die Elfen, weigert sich aber, zum Rat der Sieben zu kommen, da ein Krieg gegen die Zwerge bevorsteht. Bei der **Schändung der Begräbnisstätten** wurden drei heilige Elfenreliquien entwendet, die wir zurückzubringen versprechen.

Da wir den dortigen Teleporter bereits aktiviert haben, sind wir schnell da. Wenn wir die Begräbnisstätten untersuchen, sehen wir **merkwürdige Zwerge**. Unsere Heldin meint, sie verhalten sich nicht wie Zwerge und gehen auch in eine Richtung, die nicht zu den Zwergenhallen führt. Wir gehen ihnen hinterher und die Barrikade zum Orklager ist nun offen. Durch den Höhleneingang finden wir uns im Lager dieser „Zwerge“ wieder, aber hier gibt es nur Orks. Im Westen geht die Höhle in ein Gewölbe über, der Hebel öffnet den Durchgang. Die Bodenplatte in der Mitte führt nach unten, zu Josephina. Wir kennen sie schon, sie war bei der Verzauberung der Soldaten dabei.

Der Kampf ist ziemlich hart und dauert eine ganze Weile, denn sie verträgt eine Menge. Blitzschlag wirkt bei ihr gut, aber es braucht unglaublich viele Treffer und entsprechend viele Regenerationstränke, bei mir waren es über 50 kleine und 20 mittlere. Sobald wir sie fast besiegt haben, teleportiert sie sich davon und ein Portal erscheint. Wir nehmen mit, was wir kriegen können, besonders natürlich die drei Elfenreliquien. In den Regalen finden sich Bücher und Manuskripte, meist auch ein Stück „Magische Missgeschicke“.

Das Portal führt zum Eingang der oberen Höhle, aber mit Pyramide und Teleporter sind wir schneller. Bronthion ist sehr erstaunt, zu erfahren, dass die Zwerge unschuldig sind und beinahe ein unsinniger Krieg begonnen hätte. Er ist nun bereit, sich dem Rat der Sieben anzuschließen. Wir sagen ihm das Zauberwort und er verschwindet. Es gibt reichlich Erfahrung und eine Rufsteigerung. Handeln wir jetzt bei Gavanariel, hat er meist ein oder zwei sehr gute Bögen im Angebot, oft viel besser als der Bogen des Hilfin. Später wiederkommen lohnt sich aber auf jeden Fall.

Zurück im Rat der Sieben treffen wir Bronthion wieder und fragen, ob er wirklich mitmacht. Das tut er und wir reden mit Zandalor über ihn und den Vertreter der Zwerge. Er schlägt vor, einfach nochmal in die Kugel zu schauen. Die Statue der Elfen hat sich nun verändert, ihr Deckel ist geschlossen und wir können sie auch nicht mehr anklicken. Somit wissen wir immer, wer noch fehlt.

Bei den Zwergen tut sich aber immer noch nichts, also nehmen wir erstmal den nächsten. Der **Vertreter der Echsen** ist, was für eine Überraschung, der gute Goemoe. Wir wissen ja, wo er ist, also gehen wir zum Gasthaus zum blauen Eber (auf dem Rückweg könnten

wir ja ein paar Einrichtungsgegenstände und Möbel mitbringen – vorzugsweise aus der Burg – die Halle sieht irgendwie so leer aus). Aber er **ist nicht mehr da**. Von Joram erfahren wir, dass er mit einigen Artgenossen weggegangen ist, anscheinend für immer. Wir kehren zum Rat zurück und schauen nochmal in die Kugel. Wir sehen, wie Cornelius Goemoe **in eine Schlange verwandelt**. Zandalor erklärt, er erkenne die Gegend, es sei in Verdistis und wir sollen uns an Trevor wenden.

Das tun wir und Trevor erklärt nach etwas Nachhaken, er habe ein Haus an Cornelius vermietet und zeichnet es auf unserer Karte ein. Es ist gleich südlich von Mpenzaks ehemaligem Verkaufswagen. Sobald wir das Haus betreten, greifen uns Wachen an. Keine große Sache, sie bringen nicht einmal Erfahrungspunkte. Durch die Falltür nach unten rennen wir genau Cornelius in die Arme. Er friert uns ein und geht Iona informieren. Glücklicherweise kommt Zandalor und taut uns wieder auf. Wir sollen versuchen, Goemoe wieder **in seine ursprüngliche Form** zurückzuverwandeln. Links auf den Brettern liegt der Schlüssel zum Nebenraum, im südlichen Raum steht der Zauberstab. Wir gehen rüber und reden mit Goenoe. Benutzen wir den Zauberstab, wird die Verwandlung rückgängig gemacht und wir bekommen reichlich Erfahrung. Wir sagen ihm, dass er zum Rat der Sieben gehört und erhalten nochmals Erfahrung und eine Rufsteigerung. Im Rat treffen wir ihn wieder und können nun auch wieder mit ihm handeln.

Die Statue der Zwerge birgt noch immer nichts Neues, daher wenden wir uns unserer eigenen Spezies zu. Noch eine Überraschung, **der Vertreter der Menschen** ist ein weiterer Heiler, Mardaneus. Zandalor bestätigt das und wir machen uns auf den Weg nach Aleroth, dürfte nicht allzu schwer werden. Scheint, als hätten wir uns zu früh gefreut, **Aleroth wurde eingenommen**. Ein paar Riesenorks streifen herum, nicht weiter das Problem. Die Tür zu Mardaneus' Haus ist verschlossen und er ruft von innen, dass man ihn eingesperrt hat. Bevor wir uns an der Tür versuchen, sollten wir vielleicht mal nach einem passenden Schlüssel sehen. Dieser befindet sich in Lanilors Haus, leider wird er von **Demona** bewacht. Eigentlich schade für sie. Eine volle Ladung Blitzschlag und sie gibt auf und wie schon die beiden vor ihr verzieht sie sich. Alt verrät uns, wo der Schlüssel im Haus liegt und wir gehen Mardaneus befreien. Wir fragen, was passiert ist und wenn er sagt, dass seine Hoffnung, die sieben Völker zu vereinen, gescheitert ist, teilen wir ihm mit, dass er für den Rat auserwählt ist. Es gibt kräftig Erfahrung und eine Rufsteigerung.

Im Rat reden wir mit Mardaneus (handeln können wir mit ihm leider nicht mehr) und sehen dann nochmal nach dem Zwergenvetreter. Wieder nichts. Vielleicht muss er erst noch geboren werden? Weiter, als nächstes auf der Liste stehen die Orks. **Deren Vertreter** scheint im Gefängnis zu sitzen, was Zandalor nur zu gut bestätigen kann, anscheinend hatte auch er bereits das Vergnügen. Die Sache ist extrem simpel, da wir das Orklager bereits geräumt haben und der dortige Teleporter in der Nähe der Gefängnisgruben ist. Auf dem Bild war nicht genau zu erkennen, welche der vier Gruben es ist, also müssen wir in allen nachsehen. In der südwestlichen davon treffen wir Kroxy. Vom Rat der Sieben weiß er nichts, aber vom Schwarzen Ring, der die Orks benutzt und verrät. Ohne Wenn und Aber geht er in den Rat und wir bekommen Erfahrung, leider auch eine Rufminderung. Eine einfache Sache (es geht noch einfacher, aber dazu später).

Wir haben es ja schon nicht mehr geglaubt, aber jetzt erfahren wir endlich etwas über den gesuchten Zwerg: Er ist in Glenborus. Und neben ihm können wir das Monument sehen,

das wir schon kennen. Eolus Donnerschlag steht direkt davor und wenn wir ihn ansprechen, teilt er uns mit, dass **die heilige Steinaxt** gestohlen wurde und er deshalb nicht dem Rat beitreten kann. Nach dem Gespräch geht er in das Haus südlich des Monuments, wo wir ihn ab da antreffen können. Als nächstes reden wir mit dem Bürgermeister und erfahren, dass der verdächtige Elf im Gasthaus⁵ eingesperrt ist. Im östlichen Raum führt dort die Treppe nach unten ins Gefängnis. Wir fragen die Wache, ob wir es besichtigen dürfen und versprechen, keine Unordnung zu machen.

Um die Ecke rum treffen wir ihm südlichen Gefängnis den Elf Arandalis. Er erzählt, dass man ihn entführt und dann halb bewusstlos neben dem Monument ausgesetzt hat. Er sagt, einer seiner Entführer sei ein Mensch gewesen, der andere ein extrem penetrant nach Met stinkender Zwerg. Wir vermuten, dass Bürgermeister Gregor selbst in die Sache verwickelt ist und versprechen, den wahren Schuldigen zu finden. Also wieder hoch und zum Bürgermeister. Doch der ist viel zu betrunken, um etwas sinnvolles von sich zu geben. Obwohl...Alkohol verleitet ja bekanntlich zum Reden, vielleicht sollten wir was nachfüllen... Am schnellsten kommen wir bei Rimmer an Met, eine Flasche reicht. Bringen wir sie Gregor, erfahren wir eine ganze Menge: Er hasst die Elfen und seine „neuen Freunde“ werden ihm dabei helfen. Sie wohnen in einer Höhle in den Zwergenhallen, die von einem Wächter beschützt wird. Wir sagen, das wir einen Gruß überbringen wollen und er sagt uns **das Kennwort**: Prophezeiung.

Es geht zu den Zwergenhallen. Die erste Etage der Minen kennen wir ja bereits, aber an der Stelle, an der es bisher nicht weiterging, ist nun der Eingang in die nächste Etage. Hier spricht uns nun der Wächter an, aber wir sagen das Passwort nicht und hauen ihn um, das bringt mehr Erfahrung. Blitzschlag zieht gut bei ihm. Die Barriere, die den Weg versperrt, können wir einfach zur Seite schieben. Das Ziel ist die nordöstliche Ecke der Mine, der Weg ist recht eindeutig und die zahlreichen bösen Zwerge nicht weiter schwer. Das täuscht aber nur über die Stärke ihres Anführers hinweg: Moriendor. Wenn er fragt, wie wir an den Steinwachen vorbeikamen, geben wir eine ausweichende Antwort und er sagt, dass er für den Diebstahl verantwortlich ist. Nachdem er uns seine Pläne offenbart hat, greift er an. Auch hier zieht Blitzschlag und sobald er einige Treffer einstecken musste, macht er sich davon und schickt die Zwerge vor. Aber die sind kein Hindernis und wir folgen ihm nach Norden. Der Hebel neben der Tür öffnet diese, wie üblich.

Als nächstes geht es nach links, Moriendor hat uns nicht so schnell erwartet und flieht und wir nehmen die Steinaxt in der Mitte neben dem Altar mit. Nicht vergessen, die beiden Kisten in den nördlichen Nischen zu durchsuchen! Weiter geht es Richtung Nordosten, dort ist eine Art Büro und auf dem Tisch finden wir ein Schreiben Moriendors an Gregor, das diesen ziemlich belastet. Zum Bürgermeister gehen wir damit besser nicht, aber vielleicht kann sein Bruder, der König, helfen. Ihm wird es sicher auch nicht gefallen, vom Thron gestürzt zu werden. Um zu ihm zu kommen, verwenden wir wieder den üblichen Trick mit beiden Pyramiden.

Wenn wir ihm mitteilen, dass sich sein Bruder gegen ihn verschworen hat, ist er erschüttert und verspricht, uns etwas über die Drachenrüstung zu erzählen. Wir sagen nichts über die Steinaxt und fragen ihn stattdessen nach der Drachenrüstung und wie wir sie wieder zusammensetzen können und er sagt, er habe den Helm und würde ihn uns

⁵ Im Text steht „Versammlungshaus“, aber das Gasthaus zum schwarzen Hammer ist gemeint

überlassen, wenn wir ihm den **Brustpanzer** und das Herz bringen. Fragen wir ihn nach den anderen Teilen, stellen wir erfreut fest, dass wir bis auf Panzer und Helm schon alle haben. Nach dem Herz gefragt, sagt er, der Panzer sei bei einer wohlhabenden Familie in Verdistis. Für alles weitere sollen wir Grischa fragen, den Schmied. Das können wir auch später machen, erstmal teleportieren wir uns nach Glenborus. Wichtig ist, dass wir die Steinaxt noch in unserem Inventar haben, falls nicht, haben wir beim König die falsche Gesprächsoption gewählt und brauchen einen früheren Spielstand⁶.

Wir reden mit Eolus Donnerschlag und sagen ihm, dass wir die Steinaxt haben. Erfährt er, dass die Elfen gar nichts damit zu tun haben, ist er betroffen und sagt, dass Arandalis sofort freigelassen werde. Nun ist er auch bereit, dem Rat beizutreten. Es gibt Erfahrung und wieder eine Rufsteigerung. Vor dem Gasthaus steht Arandalis, der sich bei uns bedankt. Nun können wir in den Dunkelwald zu Elean zurückkehren und ihm sagen, dass der Krieg zwischen Elfen und Zwergen abgewendet ist. Es gibt viel Erfahrung und er sagt, dass wir einen Liebesbeweis erbringen müssten. Wir sollen **die Kette** seiner Großmutter beschaffen, die diese damals, ebenfalls als Liebesbeweis, von seinem Großvater erhalten hätte. Die Kette wäre vor langer Zeit verloren gegangen und er hätte nur noch ein Bild davon.

Wo könnten wir anfangen zu suchen? Eigentlich haben wir doch schon überall gesucht, auf der Karte gibt es keine schwarzen Flecken mehr und in jede Kiste und Truhe haben wir auch geschaut. Vielleicht haben wir die Kette ja schon gefunden und irgendwo verkauft? Nein, das hätte unsere Heldin beim Blick auf das Bild gemerkt. Was nun? Ein altes Sprichwort sagt: In der Liebe und im Krieg ist alles erlaubt. Also werden wir ein kleines bisschen betrügen. Wir erinnern uns, dass der Zwergenjuwelier Elmer Vignus als wir die Brosche für Sir Dantes Frau abholten erwähnte, dass er von einer Zeichnung eine identische Kopie eines Schmuckstückes anfertigen kann. Vielleicht kann er uns helfen.

Für gerademal 7500 Goldstücke nimmt er den Auftrag an, wir sollen später wiederkommen. Lassen wir ihn in Ruhe arbeiten und gehen wir zu Grischa. Wir reden mit ihm über die Drachenrüstung, erfahren aber nicht Neues. Also holen wir aus unseren Vorräten das Herz des Drachen und reisen nach Verdistis. Ein wohlhabender Händler, sagte der König, hätte den Panzer. Davon gibt es ja nur zwei in Verdistis: Sir Dante und Sir Patrick. Ersterer ist immer so unfreundlich, also fangen wir bei seinem Rivalen an. Die Vorstellung, den Panzer zu erwerben, können wir wohl vergessen, soviel Gold bekommen wir niemals zusammen. Also werden wir ihn wohl stehlen oder anderweitig „erwerben“ müssen. Reden wir mit Sir Patrick offen darüber, dass er den Panzer hat, bestätigt er das und will ihn uns für eine Kleinigkeit überlassen: Lucius **schuldet ihm Geld** und wir sollen es eintreiben. Er wohnt gleich nordöstlich des Herrenhauses. Seine Schulden belaufen sich auf 2500 Goldstücke. Wenn wir dafür den Drachenpanzer bekommen ist das praktisch geschenkt. Wir sagen also, dass wir **seine Schulden bezahlen** werden. Bevor wir das tun, gehen wir aber noch schnell in seinen Keller und räumen ihn aus, was wir dort finden ist wesentlich mehr wert als seine Schulden.

Sir Patrick gibt uns für die 2500 Goldstücke tatsächlich den Drachenpanzer, ein ganz gutes Teil, wenn auch nicht besser als die Larian-Rüstung. Gehen wir zu Grischa und

⁶ Zwar ist die Aufgabe dann auch gelöst, aber wir bekommen mehr Erfahrung, wenn wir die Steinaxt Eolus Donnerschlag persönlich zurückgeben

sagen wir, dass wir einige Teile haben, macht er sich an die Arbeit. Wir gehen indessen zu Elmer Vignus und holen die Kette ab. Elean wird sich freuen. In der Tat und unsere Heldin bekommt auch eine Menge Erfahrung dafür. Leider kann sie im Moment nicht länger bei ihm bleiben, da es noch andere Dinge zu erledigen gibt. Bevor sie geht, sollten wir jedoch mit Elean handeln, er hat nun ein +1 **Magische Kraft** Zauberbuch und da er sie bewundert, ist es auch nicht teuer.

Nun wieder zu Grischa. Auf unsere Frage sagt er, er wäre mit dem Panzer fertig und es koste auch nichts, da so sein Ruhm steigen würde. Wir bekommen Erfahrung und den Drachenpanzer. Die Werte schwanken sehr stark, manchmal ist er kaum stärker als eine wattierte Rüstung, manchmal fast undurchdringbar. Hier sollten wir, wenn wir wollen, an den Trick mit dem "Abspeichern - Neuladen" denken. Via Pyramiden geht es nun wieder zum König, der uns den Helm gibt, wenn wir ihm sagen, dass Panzer und Herz zusammengefügt wurden. Auch diese Werte schwanken, aber der Helm ist meist wirklich gut. Unsere Heldin legt nun ihren Bogen ab, setzt den Drachenhelm auf und zieht dann den Panzer an. Sobald sie das tut, hat sie die komplette Drachenrüstung an und etwas tut sich, was sie auch sagt. Es gibt Erfahrung und sie lernt +1 **Elementarschlag**. Da die Rüstung nun meist ziemlich kaputt ist, lassen wir sie von Grischa noch reparieren und gehen wieder zum Rat der Sieben.

Dort reden wir mit Eolus Donnerschlag und er meint, die Versammlungshalle sei von Zwergen erbaut worden, wohingegen wir erwidern, dass alle Völker sie gemeinsam gebaut haben. Wir können mit ihm handeln, manchmal hat er Supertränke. Nun kümmern wir uns um den **Vertreter der Imps**. Er ist im Gasthaus zum Edelmann in Verdistis, im östlichsten Zimmer. Doch Zaknadrix sagt, er sei gar nicht der Auserwählte, sondern Antx. Kennen wir den Namen nicht irgendwoher? Egal, er sagt, der richtige Imp verstecke sich **in einer magischen Welt** in seiner Kristallkugel. Wir glauben ihm mal und berühren die Kugel.

Wir finden uns in einer anscheinend sehr kleinen Welt vor einem Tor wieder. Das Ganze erinnert ein bisschen an den Garten von Nerikon. Sobald wir das Tor durchschreiten, spricht uns Lysandra, die Bienenkönigin, an und bittet um Hilfe. Wir sollen **die Wespen vertreiben**, die hier einfallen. Wir sagen zu und sie fliegt weg. Nun kommt Ragon und bittet uns, den Eindringlingen zu helfen, was wir aber ablehnen.

Also haben wir uns auf die Seite der Bienen geschlagen. Nun müssen wir darauf achten, dass wir keinesfalls eine der Bienen treffen oder gar töten, Zaubersprüche und ähnliches fallen also aus oder nur mit größter Vorsicht. Zu allem Übel gibt es manchmal auch Wespen, die als freundlich gekennzeichnet sind. Haben wir genug Wespen getötet und sind weit genug nach Norden gegangen, kommt Ragon selbst und greift uns an. Er ist nicht stärker als die anderen Wespen und sobald er besiegt ist, kommt Lysandra und gibt uns den Schlüssel zum Gebäude im Norden dieser Welt. Außerdem lehrt sie uns noch +1 **Aura der Beherrschung**.

Wir gehen in das Haus und finden dort Antx. Nun erinnert sich unsere Heldin, er war einer der drei, die die Soldaten im Zeltlager in den Tod schickten, in dem sie sie gegen uns aufbrachten. Anscheinend hat er es sich mit dem Schwarzen Ring verdorben und ist geflohen. Wenn er sich zum Rat beamt, bekommen wir Erfahrung aber leider eine Rufminderung. Vorher gibt er uns noch eine magische Kugel, um **diese Welt zu verlassen**. Das könnten wir auch gleich tun, aber vorher sollten wir uns um die

verschlossenen Goldkrüge kümmern, die hier überall rumstehen. Zwei oder drei Schlüssel dafür sollten wir gefunden haben (den vor dem Tor nicht mitgerechnet). Zuerst öffnen wir den Krug, der genau an der Grenze zwischen den zwei Teilen dieser Welt noch im unteren Bereich steht. Er bringt unsere Heldin sofort *auf die nächste Stufe!* Öffnen wir den direkt am Haus, erscheint ein Sensenmann, der einen Engel der Rache (eine Art Lich) herbeiruft. Nicht sehr stark, bringt auch nicht viel Erfahrung, lässt aber manchmal was nützliches zurück. Von den anderen Krügen können wir genau einen nicht öffnen, welcher ist zufällig. Ist auch egal, wir sollten genug abgestaubt haben. Wir klicken im Inventar auf die Kristallkugel und sind wieder draußen.

Ein Auftrag ist seit langer Zeit offen: Der Wunschbrunnen im Zwergenwald. Nun ist die Zeit gekommen, wir teleportieren uns hin und für 1000 Goldstücke wünschen wir uns, erfahrener zu sein. Und siehe da, schon wieder eine neue Stufe! Unsere Heldin sollte nun auf Stufe 40 oder 41 sein. Jetzt räumen wir unser Lager und verkaufen alles, was wir nicht mehr brauchen, den Rest legen wir irgendwo ab, insbesondere sämtliche Schlüssel. Runen und Tränke nehmen wir mit. Nochmals klappern wir alle Händler ab, ob sie etwas brauchbares haben und lassen die Drachenrüstung in Ordnung bringen. Als letztes nehmen wir die beiden Teleporterpyramiden und auf zum Rat der Sieben.

Noch immer fehlt das letzte Mitglied, der Magier und Anführer des Rates. Hatte nicht jemand eine Bemerkung darüber gemacht, dass er auch Mitglied ist? Egal, gleich sind wir schlauer. Die Kugel auf die Statue und siehe da – es ist tatsächlich Zandalor. Einfacher geht es nun wirklich nicht mehr, trotzdem gibt es für diese Erkenntnis Erfahrung. Nun reden wir noch ein letztes Mal mit ihm und er trägt uns auf, **die Glocke zu läuten**, damit es endlich losgehen kann.

Falls wir etwas vergessen haben, ist nun die letzte Chance, es noch zu erledigen, denn das wird eine Einbahnstraße – es gibt KEIN Zurück. Alles bereit? Sicher? Ok, dann — **GONG!**

13 Endspiel

Nachdem der erste Teil der Heiligsprechung erfolgreich geklappt hat, will es mit dem zweiten irgendwie nicht so recht. Liegt sicher an Janus, der mit seinen Kumpanen die Party sprengt. Egal, nach einer langen Szene taucht unsere Heldin trotzdem irgendwann und irgendwo in einer wilden Ödnis auf.

Der zweite Teil von Divine Divinity ist inhaltlich und spielerisch ziemlich langweilig und eintönig und besteht praktisch nur noch aus Gegnermassen. Es kommt schnell das Gefühl auf, den Entwicklern sind dabei Zeit, Geld und Ideen ausgegangen oder er wurde nur noch schnell hintenangehängt, um die Zeit bis zum nächsten Projekt zu überbrücken. Darauf angelegt, ist das in gerademal einer Stunde zu schaffen, wenn man alles außen vorlässt. Besonders den Spaß.

Als erstes trifft sie auf den etwas ängstlichen Ork-Priester Drox und seinen Beschützer Garth⁷. Dieser spricht sie an, kann aber kaum etwas Interessantes berichten. Bevor sie mit seinem Meister spricht, fragt sich unsere Heldin jedoch erst einmal, **wo sie ist**.

Trotz der Intervention des Herzogs scheint die Heiligsprechung nicht völlig versagt zu haben, sie ist jedenfalls fünf Stufen aufgestiegen und müsste jetzt auf 45 oder 46 sein.

⁷ Im Text taucht manchmal auch der name Garf auf – Verwechslung mit Finnigan oder Übersetzungsfehler?

Auch hat sie nun im Weg des Überlebenskünstlers den Pfad des Göttlichen neu hinzugewonnen. Die dortigen Fähigkeiten können sehr nützlich sein, verbrauchen aber auch entsprechend viel Mana. Trotzdem nicht erstmal wahllos Punkte vergeben, da man auch hier schon bald an Zauberbücher kommt.

Die Heldin redet nun mit Drox und fragte ihn nach Ortschaften oder Dörfern in der Nähe und ob er eine Karte der Gegend hat. Zu verkaufen hat er auch was, normalerweise ein paar Supertränke, aber da er uns noch neutral eingestellt ist, sind seine Preise horrend und es lohnt sich nicht. Auf der Karte ist nun ein Stück der Umgebung eingetragen und südwestlich ein Tal markiert. Um dort hin zu kommen, gehen wir am besten am südlichen Rand des Canyons entlang.

Hier gibt es sehr viele Imps in unterschiedlichen Arten, aber wenn sich unsere Heldin am Rand hält, wird sie erstmal kaum welchen begegnen, bis sie zum Tal kommt. Stattdessen trifft sie, wenn sie das Tal weiter südlich geht, auf Arhu und Zandalor. Letzterer meint, da es unsere Heldin ohne Hilfe zu den Lebenden zurück geschafft hat, müsse sie nun göttlich sein. Fragen wir nach diesem Ort, sagt er, dies sei die ehemalige Heimat der Orks, die der schwarze Ring nun nicht mehr braucht. Er erzählt, wie sich die Zustände in der langen Zeit seit unserem Verschwinden dramatisch verändert haben und dass der schwarze Ring nun davor steht, den Gott des Chaos wieder auf der Bühne erscheinen zu lassen. Dann sagt er, wir müssten zum Verlies am schwarzen See vordringen und die **Beschwörung aufhalten**.

Den Ort kennt er und trägt ihn auf unserer Karte ein, aber der Weg dahin ist wohl problematisch. Der See kann von Lebenden nicht überquert werden und eine Fährverbindung scheint es nicht zu geben. Bleibt also nur die Möglichkeit, sich **in einen Geist zu verwandeln** und über den See zu schweben. Im Pfad des Göttlichen gibt es tatsächlich diese Fähigkeit aber wir haben sie leider als nicht so wichtig eingestuft, um dort einen Fähigkeitenpunkt zu investieren. Böser Fehler. Wir bringen das Zandalor schonend bei und er verweist auf die Möglichkeit, jemanden zu fragen, der bei der letzten Vorstellung auch schon mit von der Partie war. Er scheint irgendwie Angst vor ihm zu haben und wenn wir nachbohren, wer es ist, rückt er schließlich damit raus, dass es sich um einen Drachen handelt, den man den schwarzen Patriarch nennt. Wir sind nicht allzu begeistert von der Idee, drumrum kommen wir wohl aber nicht. So sei es also, genug geredet.

Zandalor teleportiert uns zu einem zerstörten Dorf, wo wir uns erstmal umsehen. Arhu ist auch hier und sagt, beim Drachen müssten wir daran denken, dass er nicht so schlau ist, wie er sich gibt. Ein guter Rat. Zuerst gehen wir zu der Stelle, an der auf der Karte das Dorf markiert ist. Hier finden wir Kroxy wieder, der erzählt, er sei mit einer List Janus entkommen und habe hier früher gelebt, aber nun sei alles zerstört. Doch er könne nirgendwo anders hin, also sucht er die Gegend nach brauchbarem ab und verkauft es. Auch ist er ein guter Handwerker und kann unsere Ausrüstung reparieren. Und er führt neben Supertränke auch Zauberbücher und vor allem Runen zu erschwinglichen Preisen, da er uns von Anfang an recht gut leiden kann. Da er auch die Gegend abgrast (keine Angst, er nimmt uns keine Gegner weg), hat er ziemlich oft mal was neues im Angebot.

Ab jetzt wird es vielleicht auch Zeit, ein paar Punkte in **Waffe verzaubern** zu investieren, falls wir das nicht schon getan haben. Ziel ist, möglichst hohe oder vollständige

Resistenzen in allen Bereichen und viel Mana und vor allem Konstitution zu erreichen. Stärke und Gewandheit sind hingegen nicht mehr so wichtig, für die normalen Gegner hier reicht, was wir haben und für die größeren lohnen sich sowieso nur noch magische Angriffe. Vor allem **Frost** ist sehr interessant, da keiner dagegen immun ist und Kroxy auch dafür Bücher hat.

Vor dem Laden lassen wir eine der Teleporterpyramiden fallen und die Holzkiste gleich hinter dem Karren nehmen wir als neues Lager. Sollten wir unser transportables Bett irgendwie eingebüßt haben, können wir uns im Haus nebenan aufs Ohr hauen, denn ein neues können wir hier nicht bauen da das passende Stroh fehlt.

Als nächstes erforschen wir ein bisschen die Umgebung. Das Dorf, ober besser seine Überreste, besteht aus den zwei Häusern, bei denen wir gerade sind, dem Verteidigungswall drumrum und weiteren Häusern und einem zweiten Verteidigungswall dazu ein ganzes Stück entfernt im Südosten. Die Wälle haben ihren Namen übrigens nicht nur formell, zu Anfang müssen wir in diesem gesamten Gebiet mit keinerlei Gegnern rechnen, wir können uns hier ungestört bewegen. Im südwestlichen Teil des Dorfes stehen einige noch erstaunlich intakte Häuser, in deren Schränken und Regalen wir zuweilen recht interessante Dinge finden, so zum Beispiel im Haus ganz im Südosten das Schwert der Götter – ziemlich nettes Teil, wenn auch nur, um es bei Kroxy zu verhökern.

Nun decken wir den Canyon nördlich des Dorfes auf, am besten entgegen des Uhrzeigersinns, und räumen dabei auch gleich die zahlreichen Imps in allen ihren Variationen mit weg. Sie sind zwar keine großen Gegner, bringen aber in der Summe ganz gut Erfahrung und lassen einiges übrig. Etwa in der östlichen Mitte des Canyons begegnen wir einem Imp, der nicht besonders gekennzeichnet oder benannt ist, aber wesentlich mehr aushält als die anderen. Er lässt die Axt der hundert Kreuzzüge fallen, eine äußerst lohnende Erwerbung, da sie mit Lebensentzug und Frost auf Level 5 und ebenfalls 5 Sockeln für Runen richtig gut ist. Für Axtkämpfer ein Schatz, für uns nur ein weiterer Grund, wieder mal bei Kroxy vorbeizuschauen.

Erkunden wir jetzt den Bereich außerhalb des zweiten Verteidigungswalls, südlich, südöstlich und östlich, bis zur Höhe des oberen Endes des östlichen Verteidigungswalls. Ganz im Süden, am unteren Kartenrand, begegnen uns ein paar Drachenreiter, die vor lauter Erwartung auf den Kampf schon blau angelaufen sind. Tun wir ihnen die Freude – Blitzschlag und sie nehmen wieder ihre ursprüngliche Färbung an.

Weiter östlich werden aus den Imps Sandteufel, -dämonen, -schrecken und -diener, die aber dankt der kompletten Resistenzen nur noch als Punktequelle dienen und so gut wie keinen Schaden mehr machen. Dazu gesellen sich ab und zu noch ein paar blau angelaufene Drachenreiter aber auch die fallen ganz schnell runter. Ganz im Osten kommt dann der besagte Sumpf, was unsere Heldin auch sofort bemerkt. Ihn sollten wir besser noch nicht betreten, denn unsere Gesundheit sinkt dort *sehr* schnell. Aber natürlich hindert uns nichts daran, die an seinem Ufer herumflatternden Schreckgespenster zu erlegen.

Gehen wir jetzt am östlichsten Kartenrand ganz nach Norden und dann ein Stück nach Westen sehen wir den schwarzen Drachen und einige Imps, die ihn erfolglos zum Gehen überreden wollen. Nachdem sie aufgeben haben, kommt er zu uns und spricht unsere Heldin an. Oberste Regel ist, es sich nicht mit ihm zu verscherzen, also schmieren wir ihm Honig ums Maul, bis es tropft. Wir sagen, wir möchten an seinem Wissen teilhaben und

nachdem er nicht mit sich feilschen lassen will, fragen wir, ob er einem Geschenk zugetan wäre. Erst einmal bieten wir all unseren Besitz, er lehnt ab und schenkt uns stattdessen die Axt der Verstümmelung als Beweis seines Reichtums. Ganz gutes Ding, Kroxy wird sich freuen. Das Gespräch ist nun zu Ende, aber der Patriarch ist noch da und wir versuchen es nochmal. Diesmal denken wir nochmal gründlich an die Worte von Arhu und reden ein zweites Mal mit dem Drachen. Das Gespräch verläuft exakt genauso, nur dass wir ihm nun die Kunst, sich in einen Geist zu verwandeln, anbieten. Und, siehe da, er kennt diese Kunst schon und wir jetzt auch. Es gibt Erfahrungspunkte und wir haben die Fähigkeit **Geistergestalt** hinzugelern.

Sollte es gar nicht gehen, müssen wir eben einen Fähigkeitenpunkt investieren. Einer reicht, mehr ist nicht nötig, um über den See zu kommen. Bevor wir das probieren, grasen wir aber nochmal alles und jede Ecke ab, ob wir wirklich alle Gegner erwischt haben. Neben den Erfahrungspunkten sind es vor allem die liegengelassenen Gegenstände, mittels derer wir bei Kroxy die Runen bezahlen können, denn von denen brauchen wir viele.

Ist nirgendwo auch mehr ein Imp zu finden, ist der See unser nächstes Ziel. Eigentlich ist vorgesehen, ihn so schnell wie möglich mittels des Gestaltwandels in einen Geist zu überqueren, aber warum sollen wir uns die schönen Erfahrungspunkte der dort lebenden Schreckgespenster entgehen lassen? Unsere Heldin sollte jetzt um die 1000 Gesundheit haben, damit kann sie schon einige Zeit über den See laufen und kämpfen, ohne zu sterben. Natürlich reicht es nicht für den ganzen See auf einmal, aber wir können ja zwischendurch schlafen, das Ritual hat ein paar Monate gewartet, da werden die paar Tage auch nicht stören. Auch was die Gespenster fallenlassen, können wir aufheben, allerdings fügt das noch schneller Schaden zu, also gut überlegen und den Weg planen.

Letztlich müssten wir jetzt auf Stufe 47 oder 48 sein und schon ein gutes Stück zur nächsten hinter uns haben (etwa ein Drittel). Was noch bleibt ist, nun wirklich über den See zu kommen. Da wir die Kunst des Geistverwandels nur auf Level 1 haben, hält sie nicht lange vor. Die kürzeste Route über den See führt vom südlichsten Anlegesteg aus schnurstracks Richtung Osten, die Zeit müsste geradeso reichen. Wenn wir angekommen sind, beseitigen wir als erstes sämtliche herumstreunenden Sandteufel und Schreckgespenster. Sind eine ganze Menge und bringen viele Punkte und Gegenstände. Wichtig ist, dass wir den See nun nicht mehr „normal“ betreten können, ohne *sofort* zu sterben. Keine Chance. Also besonders an den Rändern der Insel aufpassen! Denn schon beim Attackieren eines Gegners kann es passieren, dass unsere Heldin los- und in ihr Verderben rennt.

Um die zahlreichen, noch auf dem See verbliebenen Gespenster zu bekämpfen, gibt es daher nur eine Möglichkeit: Sobald wir die Insel bzw. das Ufer als Geist verlassen haben, decken wir den See auf und sobald ein Gespenst – oder besser gleich mehrere – in der Nähe ist, verwandeln wir uns zurück, greifen an, sammeln eventuell verlorenes auf und verwandeln uns wieder in einen Geist. Wichtig ist, dass während des Geisterdaseins alle Charaktereigenschaften ausgetauscht werden, wir müssen also die realen Werte immer in etwa im Kopf haben, um keine böse Überraschung zu erleben. Und nicht vergessen, dass das Verwandeln in einen Geist Mana kostet, auch wenn es nicht so viel ist! Reicht es nämlich nicht dafür, macht unsere Heldin es meist nicht mehr lang.

Ist der See geräumt, sollte es für die nächste Stufe gereicht haben, 48 oder besser noch

49. Nun gehen wir durch den weißen Drachenkopf zum schwarzen Ring hinunter (müsste denn dann der Drache nicht eigentlich auch schwarz sein?). Den Eingang auf der Karte markieren und den Weg weitergehen. Schon nach den ersten Schritten kommt eine Szene, in der **die fünf Mitglieder des schwarzen Ringes** losgeschickt werden, um uns aufzuhalten. Sie wollen dem Gott des Chaos ein Blutopfer bringen, aber wie der Dämon der Lügen schon richtig sagte, wird es ihr Blut sein, dass fließt. Und zwar in Strömen.

Doch leichter gesagt, als getan. Erstmal gehen wir den Weg weiter und lassen uns dabei auch von den paar Steingargoyles nicht stören. Wir kommen auf eine Art erhöhte, geflasterte Kreuzung, von der noch andere Wege abgehen. Am wichtigsten ist jener nach Norden, doch dort sind einige Stacheln im Weg, wie unsere Heldin auch richtig erkennt. Dazu ist zu sagen, dass dieser Weg zum Dämon der Lügen führt und aus mehreren Teilen besteht. Im Moment kommen wir dort jedoch gar nicht weiter und widmen uns den anderen Abzweigungen.

Neben dem Eingang sind es genau fünf an der Zahl, was darauf schließen lässt, dass jeder zu einem Mitglied des schwarzen Rings führt. Aber die sitzen dort natürlich nicht einfach lustig am Wegesrand und warten der Dinge, die da auf sie zukommen, sondern die haben jeder ein eigenes kleines Refugium am Ende der Straße. Da schon auf diesen Wegen Gegner lauern, ist es eine gute Idee, zuerst alle Zufahrten freizuschaukeln und dann die Hauseigentümer zu besuchen. Wichtig ist aber, dass wir erstmal nicht anklopfen oder reingehen, aber natürlich die Gärten bewundern, also draußen rum laufen. Hierbei sollte es keinerlei Probleme geben und wir sollten keinen Regenerationstrank brauchen. Normalerweise dürften die Gegner nicht einen einzigen Treffer durchkriegen. Falls doch, ist was schiefgelaufen. Nur zu Kroxy müssen wir ab und zu, den Bogen reparieren zu lassen und den ganzen Krempel zu verscherbeln.

Die Wege sind verhältnismäßig weit und hier gibt es keine Abkürzungen, aber die Punkte sollten das wert sein. Schließlich gehen wir wieder zur Kreuzung zurück und von da den ersten Abzweig ganz östlich entlang. Die grünliche Färbung gibt uns einen Hinweis auf die Modegewohnheiten des Besitzers, hier wohne Cornelius, der uns in Verdistis abkühlen wollte. Genauso wirr wie sein Kopf ist auch sein Haus, das reinste Durcheinander.

Der Weg ist zwar eigentlich ganz linear, aber da Mauerdurchbrüche vergessen wurden, sind die einzelnen Teile des Hauses durch Teleporter verbunden worden. Na, ob das billiger ist... Jedenfalls lassen sich die vorhandenen Türen auf der Karte nur schwer erkennen. Die güldenen und steinernen Gargoles bringen Punkte, stören aber sonst nur. Nicht vergessen, in allen Räumen nach Truhen und Krügen Ausschau zu halten (sind meist nicht viele), da dort ganz nützliche Dinge gelagert sein können. Der Weg führt nun erst einmal nordwärts, um die Ecke rum und dann zum ersten Teleporter. Er bringt uns nur ein paar Meter, durch die nördlich angrenzende Mauer, weiter nicht. Dieser Raum ist interessant, denn hier gibt es mehrere Teleporter, wir benutzen aber erstmal den gleich südöstlich um die Ecke gelegenen. Auch der schafft es nicht weit, ein Stück nach Osten. Von hier aus laufen wir am östlichen Hausrand ganz nach Norden, wo wir im äußersten Raum einen Hebel finden.

Damit werden die restlichen Teleporter aktiviert und es geht weiter. Nun zum zweiten von hier aus erreichbaren Teleporter, gleich südlich im Nebenraum. Wieder nur ein paar Schritte, Mann die Trockenbauergewerkschaft muss ja sehr erfolgreich sein, wenn es

schon billiger ist, Teleporter anstatt Türen einzubauen. Lassen wir das. Um die Ecke nordwestlich ist der letzte Teleporter und gleich westlich nebenan geht's weiter. Jetzt müssen wir wieder laufen.

Wenn auch verschlungen und um viele Ecken, ab jetzt gibt es nur noch einen Weg. Im Prinzip können wir uns nicht verlaufen und ein Blick auf die Karte sollte meist reichen. Ziel ist das große Zimmer ganz im Nordwesten am oberen Rand. Wenn man durcheinander kommt, ist es eine Variante, einfach auf der Karte alle Räume zu markieren, die schon erledigt sind. So weiß man immer, wo man noch nicht war.

In der Truhe im Zimmer mit dem großen Drachen gleich südöstlich von der guten Stube findet man in der verschlossenen Truhe oft etwas sehr nützliches, z.B. einen sehr starken Bogen oder einen Ring. Nachdem wir in der westlichen Mitte des Hauses die beiden langen Gallerien durchquert haben, finden wir am nördlichen Ende der östlichen der beiden endlich die Tür zum letzten Zimmer. Hier mal abzuspeichern ist sicher keine schlechte Idee, auch Kroxy könnte man nochmal besuchen.

Eine kurze Szene und dann geht es los. Keine Ahnung, ob es nun Zufall war oder ein Bug, aber Cornelius ist ein Witz. **Frost** Level 3 drauf und dann in aller Ruhe ein paar Pfeile und das war's. Er kommt nicht einmal zum Angreifen oder Zaubern. Es gibt ordentlich Punkte und ein Portal erscheint. Bevor wir da durchgehen nicht vergessen, links hinten die Truhe auszuräumen.

Das Portal bringt uns zur Kreuzung zurück, an der sich etwas verändert hat. Die Stachelbarriere im Norden ist verschwunden und wir können den Weg zum Dämon der Lügen ein Stück weit erkunden aber irgendwann stehen wir vor dem nächsten Wall. Dieses Spielchen wiederholt sich jetzt bei jedem Mitglied des schwarzen Rings, ist zwar eine ganz schöne Lauferei aber was tut man nicht alles für Erfahrung.

Von der Kreuzung aus geht es jetzt die zweite Abzweigung entlang. Das Haus leuchtet ganz in Gelb und es sei schon verraten, dass hier Demona ansässig ist, sie hatte versucht, Mardaneus in Aleroth festzuhalten. Entweder wurde das Haus früher gebaut oder sie ist reicher, jedenfalls gibt es hier normale Durchgänge und keine Teleporter. Trotzdem ist es auch ein bisschen unübersichtlich, doch ein Blick auf die Karte und der Trick mit dem Markieren bereits abgearbeiteter Räume gilt auch hier. Ziel ist der Raum in der Mitte des nördlichen Randes.

Hier gilt ebenfalls die Regel: Ungeziefer beseitigen und Truhen ausräumen, viel Brauchbares findet sich aber nicht, das meiste Geld ist wohl beim Bau draufgegangen. Haben wir wirklich alles Kleinvieh weggeräumt, bevor wir zu Demona gehen, sollte unsere Heldin auf Stufe 49 oder besser 50 sein. Auch dieser Kampf ist trivial, wir frieren sie ein und und werfen erstmal ihre Mitbewohner raus. Dann durchsieben wir sie mit Pfeilen und gut ist. Wer was zu Trinken braucht, hat was falsch gemacht.

Wieder gibt es Punkte und ein weiteres Portal zur Kreuzung erscheint. Und auch ein weiteres Stück des nördlichen Weges ist nun begehbar. Ist alles abgegrast und hat Kroxy seine Geldbörse geplündert geht es ans nächste Haus. Laut Grundbuch wohnt hier Iona, die „nette“ Beraterin aus der Burg Eisenfaust. Das Haus ist in etwa eine Mischung aus den zwei vorherigen, es gibt Teleporter, aber nur wenige und wir müssen große Umwege zurücklegen, um den mittleren nördlichen Raum zu erreichen, wo sie uns zum Tee erwartet.

Es gibt hier neben den üblichen Gargoyles hauptsächlich Höllenleichen und -zombies, die aber nicht weiter ins Gewicht fallen. Fallen lassen sie manchmal aber ganz interessante Sachen. Vom Eingang aus geht es direkt nach Norden zum ersten Teleporter. Der bringt uns mal wieder nur ein paar Schritte in den Raum südwestlich davon. Ab hier müssen wir laufen – praktisch durch das gesamte Haus, bis wir den südöstlich des ersten Transporters gelegenen Raum erreichen, wo der dritte ist. Es ist nahezu unerlässlich, hierbei die Markieren-Methode anzuwenden, sonst verläuft man sich leicht.

Der dritte Teleporter bringt uns in die nördliche Mitte und genau nach oben geht es zu Iona. Für ihr Alter ist sie ganz schön zäh, zwei oder drei Regenerationstränke werden wir wegen des Manaverbrauchs schon leeren müssen, denn Frost funktioniert bei ihr nicht aber **Höllenchel** dafür um so besser. Gerade wenn sie uns Lebensenergie absaugen will, machen die richtig Schaden. Sie selbst hingegen richtet kaum Schaden an, nur der Schreckensritter schafft ein paar Treffer.

Den Rest kennen wir ja schon, Erfahrung abstauben, Kisten ausräumen, durch das Portal zur Kreuzung und das nächste Stück in Richtung Dämon der Lügen aufdecken. Nun zum nächsten und vorletzten Haus. Zwei Möglichkeiten gibt es ja nur noch. Hier wohnt jedenfalls Moriendor, den wir zuletzt in den Hallen von Kramnix gesehen haben und sein Haus ähnelt von der Idee her dem von Iona, wenn auch mit anderem Grundriss: Teleporter und viel laufen.

Nach dem Eingang geht es hauptsächlich im östlichen Teil des Hauses entlang, Ziel ist der östliche der beiden Räume am nördlichen Rand, die eine große Drachensstatue beherbergen. Hier ist der erste Teleporter und er bringt uns in den anderen dieser beiden Räume. Nun wiederholt sich das Ganze, zum nächsten Teleporter müssen wir wieder durch das halbe Haus. Ziel ist der Raum ganz im Südwesten. Der dortige Teleporter bringt uns in den Raum in der nördlichen Mitte, zwischen den ersten beiden Transportern.

Von hier aus müssen wir ins mittlere Zimmer des Hauses gehen, dafür können wir sowohl rechts als auch links herum laufen, die Tür befindet sich an der südlichen Seite. Besser ist natürlich, beide Seiten abzuräumen. Moriendor selbst ist nicht besonders schwer, einfrieren und dann Pfeile. Fertig. Die beiden Kristallwächter, mit denen er sich ein Zimmer teilt, sind um einiges stärker als ihre Verwandten, aber Höllenchel bekommen auch ihnen nicht gut. Wenn wir nicht schnell genug sind, kann sich Moriendor unsichtbar machen bzw. uns blenden, obwohl er eingefroren ist. Dann einfach die Höllenchel auch auf ihn drauf und gut.

Es gibt Punkte, das Portal...das übliche eben. Wir kommen dem Dämon der Lügen schon ganz schön nah, aber noch nicht bis ran. Ist ja auch noch ein Mitglied des schwarzen Rings übrig. Im Haus am Ende des letzten Weges wohnt Josephina. Nette Hütte, aber nicht ganz unser Geschmack. Hier gibt es keine Transporter, wir müssen einfach nur laufen (und uns durch die Todesritter, Todeslords und allgegenwärtigen Gargoyles wühlen, aber keiner von denen sollte uns schaden können). Ein Verirren ist im Grunde nicht möglich, wenn wir die fertigen Räume wie gehabt markieren, da es eigentlich überall nur einen Weg weiter gibt.

Zunächst geht es am unteren Rand nach Osten, danach direkt darüber wieder zurück nach Westen. Am westlichen Rand entlang nach Norden. In der Mitte des westlichen

Randes gibt es im Zimmer zwischen den beiden Drachenstatuen links neben dem nördlichen Durchgang eine anklickbare Wand, die mit „Object 6245“ beschriftet ist. Klickt man sie an, landet man wieder am Eingang des schwarzen Ringes. Keine Ahnung, was das soll, vermutlich ein Bug.

Am oberen Rand geht es den über die gesamte Breite reichenden Raum nach Osten und dann fast direkt darunter ebenfalls wieder nach Westen. Der Raum mit dem Altar in der Mitte hat keine besondere Bedeutung, nur Zierde. Nun geht es wieder nach Süden und so nähern wir uns beinahe spiralförmig der Mitte des Hauses. Das längliche Zimmer mit der Drachenstatue am nördlichen Ende gehört der Hausherrin. Es ist übrigens keine schlechte Idee, ihre Begleiter nach Süden aus dem Zimmer zu locken, bevor wir sie besuchen. Und sie scheint auch hocheifrig zu sein, uns zu sehen. Wir doch aber auch. Josephina berschwört zur Begrüßung gleich mal einen Todesritter und während sie das tut, beglücken wir sie mit Höllenstacheln. Das tun wir solange, bis sie erledigt ist, denn die beschworenen Höllenritter vertragen die Stacheln ebenfalls nicht und sie muss immer wieder für Nachschub sorgen. Da das Öffnen der Kisten in ihrem Haus Magie verbraucht hat, werden wir wohl einen Regenerationstrank leeren müssen. Aber alles in allem keine große Sache.

Josephina wird oft als schwerster Gegner, „Alptraum aller Spieler“ oder gar „eigentlicher Endgegner“ beschrieben. In Horrorszenarien sollen die Spieler hunderte an Super-Regenerationstränken und Schattentränken mitschleppen und die abstrusesten Dinge anstellen, um den Kampf zu überstehen. Ich kann mich dieser Panikmache nicht anschließen, sie ist weder besonders schwer noch bedarf sie einer speziellen Strategie wie ständigem Wechseln der Angriffe oder Pause-Angriff- Hotkey-Pause-Angriff-Pause usw. Wer das wirklich braucht, hat entweder einen Bug gefunden oder eine *extrem* unausgewogene Balance der Fähigkeits- und Eigenschaftspunkte gewählt. Meist mangelt es dann an den erforderlichen Resistenzen und der nötigen Konstitution, auch mal ein paar Treffer eines Todesritters einzustecken zu können, ohne dass sich die Anzeige sichtbar bewegt. Und ihr Blenden setzt sie gar nicht erst ein, wenn man ihr gleich zur Begrüßung ein paar Höllenstacheln vor die Füße wirft. Level 4 reicht da übrigens.

So, wenn wir uns nicht verzählt haben, waren das jetzt fünf Mitglieder, der Weg sollte frei sein. Und tatsächlich, auch die letzte Stachelbarriere ist verschwunden. Gehen wir an dieser bisher unpassierbaren Stelle nun weiter, treffen wir auf etwas sehr Interessantes: Einen verchromten Drachenreiter. Aber bekanntlich verdeckt das Chrom nur den Rost... Gehen wir weiter, müssen wir voller Entsetzen feststellen, dass wir uns zuviel Zeit gelassen haben.

Die Beschwörung ist abgeschlossen und der Gott des Chaos ist wieder auf der Welt. Nun bleibt nur noch, den **Dämon der Lügen zu töten**. Auch dieser bewohnt, selbstredend, ein eigenes Refugium, das wir erst einmal außen umrunden. Entsprechend seiner Stellung als Chef ist es natürlich viel größer, als die der anderen. Flächenmäßig etwa wie ein Doppelhaus.

Der Aufbau ist jedoch simpel, der Eingang ist im Süden in der Mitte und das Ziel, der Dämon der Lügen, oben im Raum unter der Einbuchtung in der Mitte der nördlichen Wand. Wir könnten dort vom Eingang aus geradewegs hinlaufen, aber der Weg ist versperrt. Um ihn zu öffnen, müssen zwei Hebel umgelegt werden, die sich in den

südlichen Enden der beiden „Arme“ des Hauses befinden. Verlaufen praktisch ausgeschlossen und die Gegner sind auch nur die übliche Mischung – ein paar Todesritter und -Lords sowie Gargoyles.

Praktischerweise fangen wir mit dem linken Teil an. Nicht vergessen, auch die Räume neben dem Eingang zu leeren. Der Weg ist offensichtlich und führt vom Eingang in U-Form zum Hebel und zurück. Die rechte Seite des Hauses sieht im übrigen fast genauso aus, nur spiegelverkehrt und einige kleinere bauliche Veränderungen. Aber das Prinzip ist das gleiche. Der Raum ganz im Norden der östlichen Seite ist unzugänglich, vielleicht ein Bug oder man muss irgendwelche Geheimfackeln betätigen. Ich weiß es nicht und habe auch nirgendwo etwas dazu gefunden. Nicht, dass es dort etwas interessantes gäbe – aber es geht ums Prinzip.

Nun wieder zurück bis fast zum Eingang und die beiden Räume in der Mitte sind nun zugänglich. Der lange Gang beherbergt meist eine Menge Ungeziefer, das aber ab und zu äußerst gute Sachen fallenlässt. Bevor wir durch die Tür in den letzten Raum gehen, besuchen wir nochmal Kroxy, denn manchmal hat er gerade zu dieser Zeit zahlreiche Runen und Zauberbücher im Angebot.

Hat unsere Heldin ihre Ausrüstung nochmal ordentlich poliert und alle Schutzzauber aktiviert, kann es losgehen. Sie sollte jetzt auf Stufe 50 oder besser 51 sein. Der Kampf ist nicht trivial, aber auch nicht übermäßig schwer. Der Dämon der Lügen kann einen weiteren Dämon beschwören und dann sind da noch die Todesritter und Gargoyles ringsum. Aber eigentlich brauchen wir uns um die gar nicht kümmern, selbst wenn sie mal treffen. Viel Schaden machen sie nicht. Der zweite Dämon ist da schon ganz anders, aber er mag keine Elektrizität und sein Schöpfer auch nicht. Da der nicht stillhält, frieren wir ihn erstmal ein und lassen dann Blitzschlag auf die Kopie und dann das Original niedergehen. Wenn Frost auf Level 5 ist, hält er lange genug, dass der Dämon besiegt ist, bevor er wieder auftaut. Regenerationstränke brauchen wir nicht, sofern wir vor dem Eintreten eine Runde geschlafen haben. Die volle Magieladung reicht aus.

Damit wäre das Spiel beendet und auch die Frage der fehlenden Statue in Nerikons Garten gelöst. Wo die nur die ganze Zeit war?