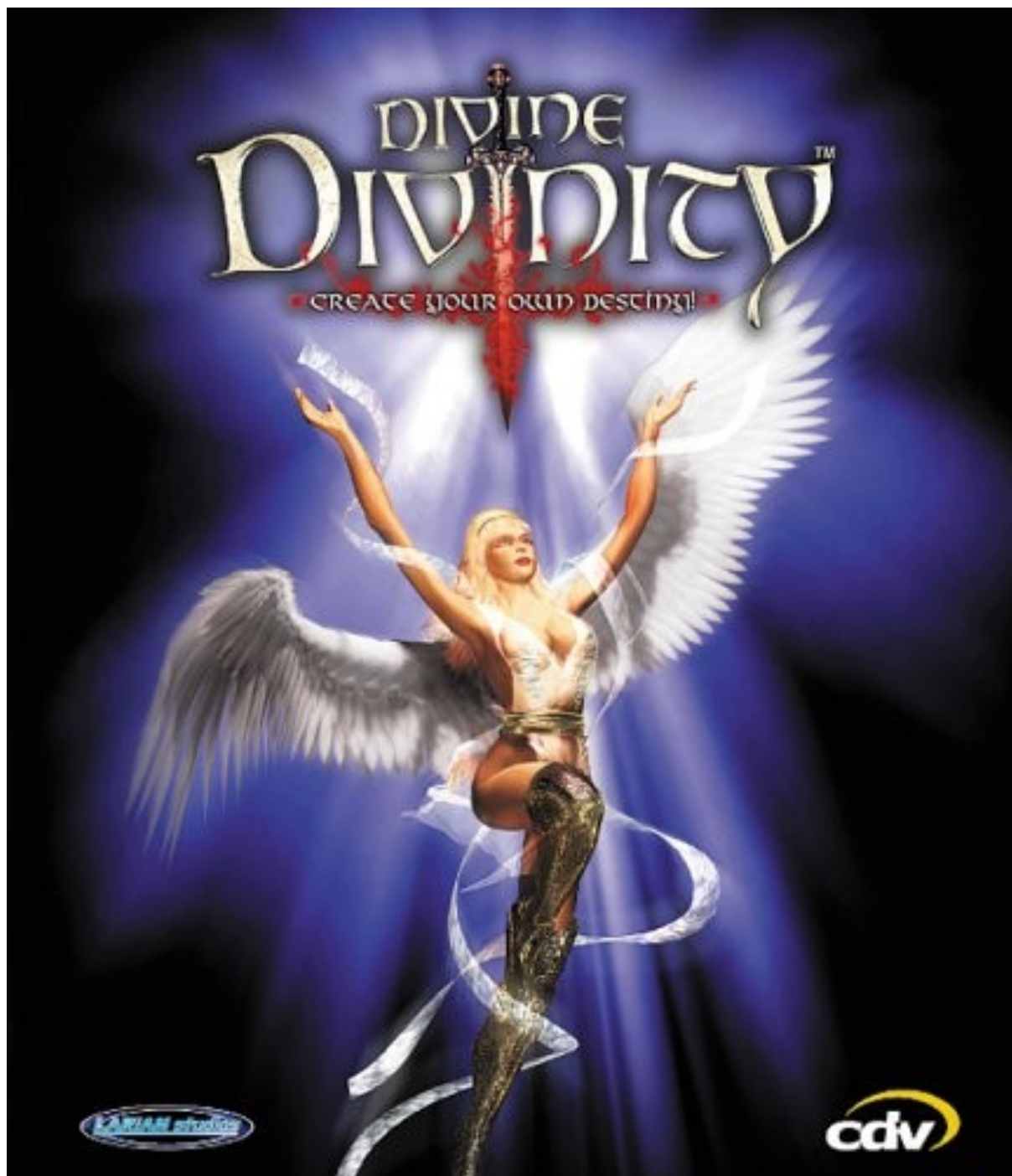


Eine  Spielhilfe zu



Incl. Tipps zu Beyond Divinity



Allgemeine Infos

• Anmerkung	3
• FAQ	4
• Stichpunktübersicht	16
• Informationen zum Spiel	17
• Der Krieger	18
• Der Magier	24
• Der Überlebenskünstler	31
• Nahrungsmittel und Getränke	37
• Tipps & Tricks	42
• Karte von Rivellon	45

Komplettlösung

• Aleroth	46
• Flusshem und Verdistos	57
• Der Rat der Sieben	92
• Der Dunkelwald	100
• Das Ödland	110
• Finale	113



Allgemeine Infos

• Stichpunktübersicht	115
• FAQ	117
• Informationen zum Spiel	120
• Das Schlachtfeld	122
• Tipps & Tricks	123

Anmerkung

Autor:

Palahn

Überarbeitung:

McCrazy, Palahn

Diese Spielhilfe wurde ursprünglich auf der Rollenspielfanseite www.rpguides.de erstellt und veröffentlicht. Sie ist weder ein offizieller Bestandteil des Spiels, noch wird sie in irgendwelcher Form im kommerziellen Sinne verbreitet.

Diese Datei gibt lediglich den von Fans erarbeiteten Wissensstand als Hilfe für andere Spieler weiter.

Diese Spielhilfe ist nur für die private Verwendung freigegeben. Jegliche kommerzielle oder anderweitige Nutzung (auch in Auszügen) ist untersagt.

Haftungsausschluss

1. Inhalt

Der Autor übernimmt keinerlei Gewähr für die Aktualität, Korrektheit, Vollständigkeit oder Qualität der bereitgestellten Informationen. Haftungsansprüche gegen den Autor, welche sich auf Schäden materieller oder ideeller Art beziehen, die durch die Nutzung oder Nichtnutzung der dargebotenen Informationen bzw. durch die Nutzung fehlerhafter und unvollständiger Informationen verursacht wurden, sind grundsätzlich ausgeschlossen, sofern seitens des Autors kein nachweislich vorsätzliches oder grob fahrlässiges Verschulden vorliegt. Alle Angebote sind freibleibend und unverbindlich.

3. Urheber- und Kennzeichenrecht

Der Autor ist bestrebt, in allen Publikationen die Urheberrechte der verwendeten Bilder, Grafiken und Texte zu beachten, von ihm selbst erstellte Bilder, Grafiken und Texte zu nutzen oder auf lizenzfreie Grafiken und Texte zurückzugreifen.

Alle innerhalb des Angebotes dieser Spielhilfe genannten und ggf. durch Dritte geschützten Marken- und Warenzeichen unterliegen uneingeschränkt den Bestimmungen des jeweils gültigen Kennzeichenrechts und den Besitzrechten der jeweiligen eingetragenen Eigentümer. Allein aufgrund der bloßen Nennung ist nicht der Schluss zu ziehen, dass Markenzeichen nicht durch Rechte Dritter geschützt sind!

Das Copyright für veröffentlichte, vom Autor selbst erstellte Objekte bleibt allein beim Autor. Eine Vervielfältigung oder Verwendung solcher Grafiken und Texte in anderen elektronischen oder gedruckten Publikationen ist ohne ausdrückliche Zustimmung des Autors nicht gestattet.

5. Rechtswirksamkeit dieses Haftungsausschlusses

Sofern Teile oder einzelne Formulierungen dieses Textes der geltenden Rechtslage nicht, nicht mehr oder nicht vollständig entsprechen sollten, bleiben die übrigen Teile des Dokumentes in ihrem Inhalt und ihrer Gültigkeit davon unberührt.



Häufig Gestellte Fragen

Häufig gestellte Fragen zu Divine Divinity.

1. Allgemein

- 1.1. Was ist Divine Divinity?
- 1.2. Auf wie vielen CD-ROMs ist Divine Divinity erschienen?
- 1.3. In welchen Bildschirmauflösungen kann Divine Divinity gespielt werden?
- 1.4. Welche Grafiktreiber unterstützt Divine Divinity?
- 1.5. Kann ich beim Spielen von Divine Divinity jederzeit den Spielstand abspeichern?
- 1.6. Basiert Divine Divinity auf einem bereits existierenden Rollenspiel-Universum?
- 1.7. Besteht ein Zusammenhang zwischen Divine Divinity und LMK?
- 1.8. Wie groß ist die Spielwelt von Divine Divinity?
- 1.9. Wie lang sind die Ladezeiten, wenn man von einem Abschnitt in den nächsten gelangen möchte?
- 1.10. Wie viele verschiedene Monster gibt es?
- 1.11. Haben Monster ihre eigenen Verhaltensweisen?

- 1.12. Kann man Monster nur besiegen, indem man sie tötet?
- 1.13. Und die Nicht-Spieler-Charaktere (NSCs), gibt es viele von denen?
- 1.14. Reagieren die NSCs auf die Handlungen des Spielers?
- 1.15. Ich habe in den Screenshots Spiegelungen gesehen. Sind die echt?
- 1.16. Und wie steht es mit Umwelteffekten?
- 1.17. Wie funktioniert die Sound-Engine?
- 1.18. Und die Musik?
- 1.19. Muss ich Objekte identifizieren?



- 1.20. Kann ich Waffen und Rüstungen verzaubern?
 - 1.21. Wie wird der Charakter geheilt?
 - 1.22. Kann ich Objekte stehlen?
 - 1.23. Kann ich meine eigenen Zaubertänke herstellen?
 - 1.24. Kann ich das Spiel pausieren und Befehle erteilen?
- 2. Spielcharaktere
 - 3. Steuerung

1.1. Was ist Divine Divinity?

Divine Divinity ist ein PC-Rollenspiel. Ihr steuert darin entweder einen männlichen oder weiblichen Charakter, mit dem ihr durch eine interaktive Fantasiewelt reisen könnt. Euer Ziel ist es, euren Charakter zu entwickeln und ihn in seinen Fähigkeiten zu schulen, uralte Mysterien zu entdecken, haufenweise Feinde zu bekämpfen und ganz nebenbei natürlich noch die Welt zu retten.

1.2. Auf wie vielen CD-ROMs ist Divine Divinity erschienen?

Das Spiel umfasst 3 CD-ROMs.

Bei Divine Divinity gibt es die Option einer vollen Installation; in diesem Fall braucht man beim Spielen keine CDs zu wechseln.

1.3. In welchen Bildschirmauflösungen kann Divine Divinity gespielt werden?

Divine Divinity unterstützt Auflösungen von 640x480 bis zu 1024x768 Bildpunkten.

1.4. Welche Grafiktreiber unterstützt Divine Divinity?

Divine Divinity unterstützt Direct3D, DirectDraw, Glide und Software Rendering.

1.5. Kann ich beim Spielen von Divine Divinity jederzeit den Spielstand abspeichern?

Ja. Zudem gibt es eine Taste zum Schnellspeichern und Schnellladen.

1.6. Basiert Divine Divinity auf einem bereits existierenden Rollenspiel-Universum?

Nein. Divine Divinity spielt in einer eigens dafür entwickelten Fantasywelt.

1.7. Besteht ein Zusammenhang zwischen Divine Divinity und LMK?

Außer der Tatsache, dass beide vom gleichen Entwicklerteam stammen und die verwendete grafische Perspektive die gleiche ist, nein. Es gab in der Presse Gerüchte, dass Divine Divinity tatsächlich LMK oder LMK 2 sei, aber dies ist falsch. Momentan gibt es keine Pläne, dieses Spiel wieder ins Leben zu rufen.

Hinweis: LMK war ein Projekt, welches im DSA Universum angesiedelt war.

1.8. Wie groß ist die Spielwelt von Divine Divinity?

Sie ist über 20.000 Bildschirme groß.

1.9. Wie lang sind die Ladezeiten, wenn man von einem Abschnitt in den nächsten gelangen möchte?

Es gibt in Divine Divinity keine richtigen Levels und daher auch keine eigentlichen Nachladeunterbrechungen mit Ausnahme von einigen Schlüsselpunkten. Diese sind dann jedoch sehr kurz. Divine Divinity bietet eine einzige große Welt ohne Unterteilungen.

1.10. Wie viele verschiedene Monster gibt es?

Jede Menge. Es gibt über 100 unterschiedliche Monstertypen. Macht euch jedoch darauf gefasst, Tausende von jeder Sorte anzutreffen.

1.11. Haben Monster ihre eigenen Verhaltensweisen?

Ja - der Intelligenzlevel der Monster legt fest, wie sie sich verhalten und kämpfen. Manche Monster oder Gegner sind intelligent genug, den Charakter mittels geschickter Gruppentaktiken anzugreifen.



1.12. Kann man Monster nur besiegen, indem man sie tötet?

Nein, obwohl dies meist die effektivste Art ist. Je nach erlernten Fähigkeiten gibt es viele unterschiedliche Arten, mit Gegnern umzugehen.

1.13. Und die Nicht-Spieler-Charaktere (NSCs), gibt es viele von denen?

Ja - es gibt über 150 Charaktere, mit denen man sprechen und teilweise auch handeln kann. Zusätzlich gibt es viele NSCs, die in der Welt von Divinity einfach nur ihrem Tagesablauf nachgehen.

1.14. Reagieren die NSCs auf die Handlungen des Spielers?

Ja, die meisten tun es. Nun, wenn einer von ihnen an Händen und Füßen gefesselt ist, kann er nicht gut reagieren, oder? Die NSCs stehen jedenfalls nicht wie Ölgötzen in der Gegend herum und starren die Wand an.

1.15. Ich habe in den Screenshots Spiegelungen gesehen. Sind die echt?

Ja, sind sie. Unter Direct3d seht ihr, dass sie sich zudem bewegen (beispielsweise Wellen auf dem Wasser).

1.16. Und wie steht es mit Umwelteffekten?

Nebel, Regen, Tag-/Nachtwechsel, Gewitter, all das gibt es in Divine Divinity.

1.17. Wie funktioniert die Sound-Engine?

Es gibt viel zu hören in Divine Divinity. Alles, was irgendwelche Geräusche von sich gibt, ist auch im Spiel zu hören. Zudem werden 3D-Raumklangsysteme und Halleffekte unterstützt.

1.18. Und die Musik?

Der Soundtrack von Divine Divinity ist sehr lang. Zudem passt er sich an Ereignisse im Spiel an, wodurch diese eine filmähnliche Qualität erlangen.

1.19. Muss ich Objekte identifizieren?

Ja, einige Objekte müssen identifiziert werden. Wenn der Spieler in der entsprechenden Fähigkeit jedoch geübt genug ist, werden Gegenstände automatisch für ihn identifiziert. Das Gleiche gilt für Monster. Je besser die Identifikationsfähigkeit gegenüber Monstern ist, desto mehr erfährt man über deren Attribute.

1.20. Kann ich Waffen und Rüstungen verzaubern?

Ja, Gegenstände können mit speziellen Zaubersprüchen verzaubert werden. Auf manche Gegenstände kann mehr als ein Zauberspruch gesprochen werden, wodurch sie besonders kraftvoll werden.



1.21. Wie wird der Charakter geheilt?

Es gibt viele unterschiedliche Möglichkeiten, einen Charakter zu heilen. Es gibt heilende Zaubersprüche, Heiltränke, Kräuter, aus denen Heiltränke gebraut werden, Heiler und schließlich auch noch die Fähigkeit "Survival", die automatisch die Gesundheit des Charakters regeneriert.



1.22. Kann ich Objekte stehlen?

Es gibt auf dem Weg des Überlebenskünstlers den Zweig des Diebes, der sich ganz der Kunst des Stehlens und anderer Formen des Unheilstiftens widmet, beispielsweise der Fähigkeit, Fallen zu bauen.

1.23. Kann ich meine eigenen Zaubersprüche herstellen?

Ja, wenn ihr die Fähigkeit Alchemie beherrscht, könnt ihr eine große Anzahl an Tränken mit den unterschiedlichsten Effekten brauen.

1.24. Kann ich das Spiel pausieren und Befehle erteilen?

Ja - während sich das Spiel im Pausemodus befindet, stehen dem Spieler eine ganze Menge Optionen offen.



2. Spielcharaktere

- 2.1. Wie viele Charaktere steuert man in Divine Divinity?
- 2.2. Welche Typen von Spielercharakteren gibt es?
- 2.3. Wie funktionieren die Fähigkeiten?
- 2.4. Wie entwickelt der Spieler seinen Charakter?
- 2.5. Wie funktioniert die Unterhaltung mit anderen Charakteren?
- 2.6. Warum wurden nicht alle Charaktere vertont?
- 2.7. Wie funktioniert der Handelsmodus?
- 2.8. Gibt es spezielle Gegenstände, mit denen ein Spieler seinen Charakter aufrüsten kann?
- 2.9. Wie findet ein Spieler Gegenstände?
- 2.10. Was hat es mit der Spezialaktion auf sich?
- 2.11. Wie flüssig sind die Animationen der Spielercharaktere?
- 2.12. Was für Zaubersprüche gibt es?
- 2.13. Trägt der Hauptcharakter zusätzlich zu seiner Ausrüstung einen Rucksack, und wenn ja, ist dieser in einzelne Inventarplätze aufgeteilt?
- 2.14. Kann der Charakter rennen?

2.1. Wie viele Charaktere steuert man in Divine Divinity?

Generell steuert man einen einzelnen Hauptcharakter. Gelegentlich trifft man aber auf andere Charaktere, die sich dem Spieler anschliessen und ihn eine Zeit lang auf seinen Abenteuern begleiten.

2.2. Welche Typen von Spielercharakteren gibt es?

Es gibt drei Arten, in denen sich der Charakter des Spielers entwickeln kann. Diese sind der Weg des Überlebenskünstlers, der Weg des Kriegers und der Weg des Magiers. Zu Beginn des Spiels wählt der Spieler den Weg, auf den er sich spezialisieren will, sowie das Geschlecht des Spielcharakters. Durch diese Optionen wird festgelegt, wie der Spieler im Spiel dargestellt wird. Es gibt sechs unterschiedliche Figuren, drei männliche und drei weibliche. Aussehen und Animation des Spielcharakters unterscheiden sich je nachdem, was er oder sie trägt. Zudem verfügt der Charakter abhängig vom zu Beginn gewählten Weg über eine Spezialaktion, die ebenfalls weiter entwickelt werden kann. Nur nebenbei, es wurden fast eine Million Frames allein für die Spielcharaktere gerendert. (Die tatsächliche Zahl ist 6 x 165000)

2.3. Wie funktionieren die Fähigkeiten?

Der Spieler kann seinen Charakter entwickeln, indem er ihn Fähigkeiten erlernen lässt. Es gibt 96 für den Spieler verfügbare Fähigkeiten. Diese sind in drei Gruppen von je 32 Fähigkeiten unterteilt, welche den drei Wegen entsprechen. Jeder Weg ist dann noch einmal in vier Zweige unterteilt. Diese Zweige gruppieren Fähigkeiten, die in engem Zusammenhang zueinander stehen. Um Zugang zu einer neuen Fähigkeit zu erhalten, muss der Spieler diese zuvor erforschen. Jede Fähigkeit hat entsprechende Kosten an Erfahrungspunkten. Um eine bestimmte Fähigkeit zu erlernen, muss der Spieler sie zunächst auswählen und dann eine Anzahl an Erfahrungspunkten erlangen, die den Kosten der Fähigkeit entsprechen. Gegebenenfalls muss der Spieler zuerst auch noch gewisse Vorbedingungen erfüllen. Durch diese verschiedenen Fähigkeiten kann das Spiel ganz unterschiedlich gespielt werden. Denkbare Spielstile reichen dabei von der actionlastigen Hau-drauf-und-weg-Variante zum traditionelleren Ansatz der Pen-&-Paper-Rollenspiele.

2.4. Wie entwickelt der Spieler seinen Charakter?

Der Spieler kann seinen Spielcharakter entwickeln, indem er seine Primärwerte und Forschungsfähigkeiten erhöht. Die Primärwerte bestehen aus Stärke, Intelligenz, Ausdauer und Geschicklichkeit. Um einen dieser Werte zu steigern, muss der Spieler seinen Level erhöhen. Hierzu müssen Erfahrungspunkte gesammelt werden. Zusätzlich zu den Primärwerten gibt es auch Sekundärwerte, die sich entweder von den ersteren ableiten oder durch andere Aspekte des Spiels beeinflusst werden (wie die Gegenstände, die man trägt). Zu diesen Sekundärwerten gehören verschiedene Resistenzen, Angriffs-/Verteidigungsmodifizierungen und Lebens-/Manapunkte.



2.5. Wie funktioniert die Unterhaltung mit anderen Charakteren?

Sobald ein anderer Charakter etwas sagt, kann der Spieler aus einer Liste möglicher Antworten eine passende auswählen. Eine Unterhaltung kann jederzeit unterbrochen werden, oder man kann sich mit dem Charakter in den Handelsmodus begeben. Außerdem kann man bei der Unterhaltung mit einem Charakter vergangene Konversationen einsehen. Viele Unterhaltungen sind vertont worden, jedoch nicht alle

2.6. Warum wurden nicht alle Charaktere vertont?

Die Leute in Divine Divinity sind schlicht und einfach viel zu gesprächig, um alles zu vertonen,

was sie dem Spieler zu sagen haben. Die Dialoge sind zudem sehr dynamisch und hängen von den jeweiligen Vorgängen im Spiel ab. Es wäre nicht möglich, alle sich ergebenden Variationen auf einige wenige CD-ROMs zu packen.

2.7. Wie funktioniert der Handelsmodus?

In einer Art Tauschhandel zeigen sich zwei Charaktere gegenseitig die Waren, die sie eintauschen möchten. Der Spieler wählt dann, was er haben möchte, und zeigt, was er dafür anbietet. Charaktere gehen auf einen Tausch ein oder lehnen ihn entsprechend einer Anzahl unterschiedlicher Faktoren ab. Beispiele hierfür sind vorangegangene Handlungen des Spielers, sein Verhältnis zum jeweiligen Handelspartner, die momentane Inflation etc. ...

2.8. Gibt es spezielle Gegenstände, mit denen ein Spieler seinen Charakter aufrüsten kann?

Ja, sehr viele. Es gibt elf Inventarplätze, in welche der Spieler Gegenstände legen kann, die sein Charakter tragen soll. Alle Gegenstände in diesen Inventarplätzen können die Werte und die Fähigkeiten des Spielers erheblich verbessern. Zwar gibt es eine riesige Zahl vorgegebener Standardgegenstände, doch generiert die Engine des Spiels zusätzlich noch zufällig besondere und seltene Objekte. So gesehen ist die Anzahl an unterschiedlichen Gegenständen, die der Spieler finden kann, theoretisch beinahe unbegrenzt.

2.9. Wie findet ein Spieler Gegenstände?

Das kommt drauf an. Viele Gegenstände können entweder beim Fleddern erledigter Feinde (und Verbündeter) gefunden oder aber von anderen Charakteren gestohlen werden. Auf andere stößt man einfach nur durch die aufmerksame Erkundung der Gegend. Zudem werden viele wirklich gute Gegenstände nur durch das Erfüllen von Aufträgen erlangt.

2.10. Was hat es mit der Spezialaktion auf sich?

Abhängig von der Klasse, die ein Spieler wählt, bekommt er Zugriff auf eine entsprechende Spezialaktion. Die Spezialaktion des Kriegers ist es beispielsweise, seine Waffe auszustrecken und sich sehr schnell um die eigene Achse zu drehen. Auf diese Art und Weise richtet er bei allen Feinden in seiner Nähe erheblichen Schaden an.

2.11. Wie flüssig sind die Animationen der Spielercharaktere?

Sehr flüssig. Jeder Spielercharakter weist für jede Handlung mindestens 24 Animationsstufen pro Richtung auf, und jede Handlung kann in 20 unterschiedlichen Richtungen ausgeführt werden.

2.12. Was für Zaubersprüche gibt es?

Die Zaubersprüche sind Teil des Fähigkeitssystems. Der Weg des Magiers erlaubt Zugang zu 32 Zaubersprüchen, die sich in Macht über Materie, Elementarkräfte, Körper-/Geisteszauber sowie Beschwörungssprüche aufteilen.

2.13. Trägt der Hauptcharakter zusätzlich zu seiner Ausrüstung einen Rucksack, und wenn ja, ist dieser in einzelne Inventarplätze aufgeteilt?

Ja zum Rucksack, nein zu den Inventarplätzen. Es gibt keine künstliche Begrenzung, wie viele Gegenstände der Spieler bei sich führen kann. Allein seine Körperkraft bestimmt, wie viel er zu tragen vermag.

2.14. Kann der Charakter rennen?

Natürlich kann er das.



3. Steuerung

3.1. Wie steuert man seinen Charakter?

3.2. Wie greift man jemanden an?

3.3. Wird zwischen einem Kampf- und einem friedlichen Modus unterschieden?

3.4. Gibt es Tastaturkürzel und kann ich diese selbst einstellen?

3.5. Wie wende ich eine Fähigkeit an?

3.6. Kann ich Objekte bewegen?

3.7. Wie kann ich Objekte benutzen?

3.8. Kann man Objekte kombinieren?

3.9. Können Objekte zerstört werden?

3.10. Gibt es eine automatische Karte?

3.11. Gibt es Teleporter für ein schnelleres Reisen?

3.12. Gibt es ein Notizbuch für die unterschiedlichen Aufträge?

3.1. Wie steuert man seinen Charakter?

Man klickt entweder mit links auf eine Stelle oder hält die linke Maustaste gedrückt, um den Charakter zu bewegen. Durch Drücken der linken Maustaste läuft der Charakter automatisch in die Richtung, in die man zeigt, und umgeht Hindernisse. Je nachdem, wie weit der Mauszeiger vom Spielcharakter entfernt ist, rennt oder geht der Charakter.

3.2. Wie greift man jemanden an?

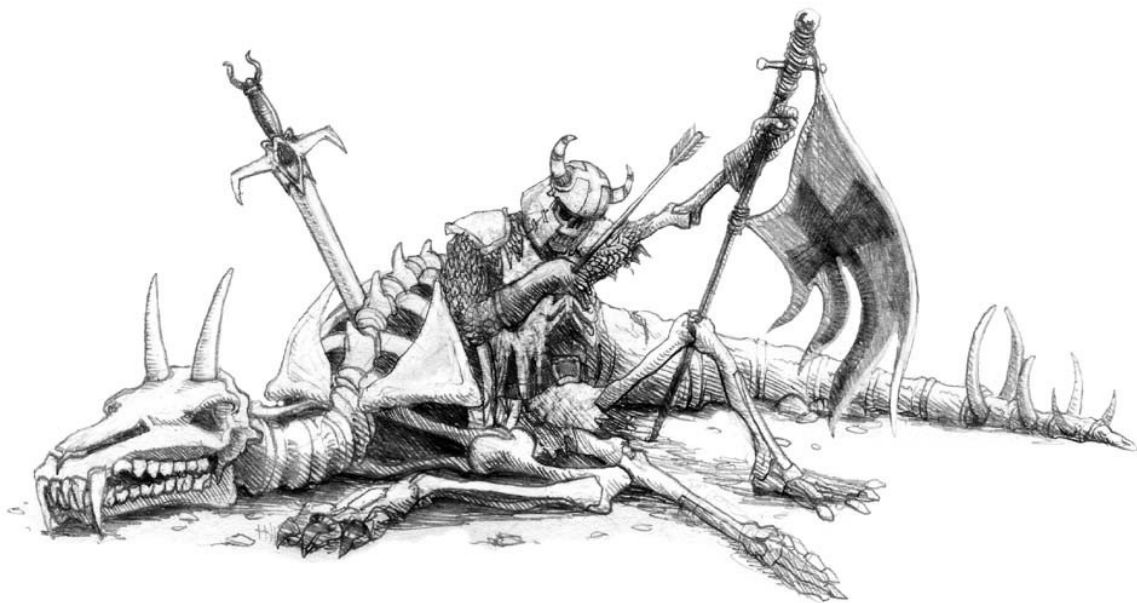
Per Linksklick auf einen Gegner. Man braucht dabei nicht wie ein Verrückter auf den Gegner einzuklicken, einmal reicht.

3.3. Wird zwischen einem Kampf- und einem friedlichen Modus unterschieden?

Ja, und diese Unterscheidung ist sogar ziemlich wichtig. Wenn ihr jemanden anspricht und ihm dabei euer Schwert unter die Nase haltet, könnte dies eine gänzlich andere Reaktion hervorrufen, als wenn ihr das Schwert versteckt.

3.4. Gibt es Tastaturkürzel und kann ich diese selbst einstellen?

Ja. Man kann allen Aktionen problemlos verschiedene Tasten zuteilen.



3.5. Wie wende ich eine Fähigkeit an?

Nachdem man im entsprechenden Menü eine Fähigkeit aktiviert hat, kann man diese per Rechtsklick anwenden.

3.6. Kann ich Objekte bewegen?

Hierzu hält man die linke Maustaste über einem Objekt gedrückt und zieht dieses an den gewünschten Ort. Solange der betreffende Gegenstand nicht zu viel wiegt oder irgendwo festgemacht ist, stellt das Bewegen von Objekten kein Problem dar.

3.7. Wie kann ich Objekte benutzen?

Dazu klickt man einfach mit links darauf. Abhängig vom angeklickten Objekt geschieht dann etwas. So können beispielsweise Fackeln gelöscht oder Schränke geöffnet werden.

3.8. Kann man Objekte kombinieren?

Allerdings. Man zieht dazu einfach ein Objekt über ein anderes. Wenn eine Objektkombination möglich ist, entsteht hierdurch ein neues Objekt.

3.9. Können Objekte zerstört werden?

Ja, auch das ist möglich.

3.10. Gibt es eine automatische Karte?

Sogar gleich zwei davon. Es gibt eine Minikarte im Spiel für den schnellen Überblick über die nähere Umgebung sowie einen separaten Kartenbildschirm, auf dem Überlandreisen geplant werden.

3.11. Gibt es Teleporter für ein schnelleres Reisen?

Ja - es gibt sie in vielen unterschiedlichen Formen.

3.12. Gibt es ein Notizbuch für die unterschiedlichen Aufträge?

Ja - es befindet sich im Tagebuch des Spielercharakters, einem Buch, das alle im Laufe des Spiels angesammelten Informationen enthält. Es wird bei jedem Vorkommen im Spiel automatisch aktualisiert.



Stichpunktübersicht

Entwickler: Larian Studios. Ein Entwicklerstudio aus Belgien deren größter Erfolg bisher das preisgekrönte Rollenspiel Divine Divinity ist.

Spielart: Ein isometrisches 2D Einzelspielerrollenspiel. Je nach Spielweise kann es entweder als Action-RPG oder als questlastiges Rollenspiel mit Tiefgang gespielt werden.

Ort und Geschichte: Die Story findet in Rivellon statt. Eine eigens für Divinity erschaffene Welt. Der Spieler schlüpft in die Rolle eines Helden, der eines Tages in dem Keller eines Hauses in dem Dorf Aleroth aufwacht. Erst nach und nach entdeckt er sein wahres Ich und gewinnt Einblick in die Intrigen, die in Rivellon geschmiedet werden.

Fähigkeiten: Bis zu 480 Fähigkeitsstufen durch 96 Fähigkeiten mit je 5 Stufen können ausgewählt und erlernt werden. Durch das Klassenübergreifende System ist man nicht auf eine bestimmte Charakterklasse beschränkt.

Kampfsystem: Das Kampfsystem ist auf Echtzeitkämpfe ausgelegt. Man kann die Kämpfe jedoch jederzeit unterbrechen um beispielsweise Heiltränke zu nehmen oder andere Aktionen auszuführen.

NSC's: Mehr als 150 NSC's mit unterschiedlichen und intelligenten Verhaltensmustern sind in diesem Spiel anzutreffen. Die Spielfiguren reagieren auf den Spielercharakter je nach dessen Verhalten.

Die Dialoge sind dynamisch und der Situation und dem Spielerverhalten angepasst.

Systemanforderungen: Plattform PC: Microsoft Windows 98 / 2000/ ME/ XP

CPU: Pentium II 450 MHz oder besser, 128 MB Ram

Grafikkarte: DirectX 8.0- kompatibel, 8 MB Min. , 800 x 600 Minimum-Auflösung

Soundkarte: 100% DirectSound kompatibel

CD Rom- Laufwerk: Geschwindigkeit 4-fach oder höher

Festplatte: 2,5 GB freier Speicherplatz

Informationen zum Spiel

Krieger, Magier oder Überlebenskünstler? Für welches Schicksal entscheiden Sie sich? Von ihrer Wahl hängt ab, in welche Richtung sich Divine Divinity entwickelt: zum Action-Rollenspiel oder zum klassischen Rollenspiel! In jedem Fall sind Sie laut Prophezeiung der/die Auserwählte. Als solcher können nur Sie das sagenumwobene Land Rivellon vor der Unterwerfung durch die Macht des Lord des Chaos retten. Doch bevor Sie den Kampf gegen das Böse aufnehmen, müssen Sie gefunden und als göttlicher Retter gesegnet werden. Und denken Sie auf all Ihren Wegen immer an eins: Vorsicht ist oberstes Gebot! Denn die abtrünnigen Magier dürfen Sie nicht in die Finger bekommen.

Welches Schicksal nehmen Sie zuallererst in Angriff? Krieger, Magier oder doch Überlebenskünstler?

Wichtige Features

Weit verzweigtes Rollenspiel

Dicht bevölkerte, vielseitige und abwechslungsreiche Fantasy-Welt

Fast hundert erlernbare Fähigkeiten durch neuartiges Charakter-Entwicklungssystem

480 Fähigkeitsstufen durch 96 Fähigkeiten mit je 5 Stufen

Spannende Hintergrundgeschichte mit vielen Handlungssträngen und Sub-Quests

Über 100 Monster und Kreaturen mit ausgereifter KI

Mehr als 150 NPC's mit unterschiedlichen und intelligenten Verhaltensmustern

Über 20.000 Bildschirme große Welt

Große Anzahl an Fähigkeiten, Zaubersprüchen, Waffen und Ausrüstung

Umfangreiche Interaktion mit Charakteren und Gegenständen

Einfache, intuitive Steuerung auch komplexer Aktionen

Automatische Übersichtskarte und Tagebuch

Tag- und Nachtzyklen sowie Wetterwechsel

Zusätzliche Grafikfeatures bei 3D-Beschleunigerkarten

NPC`s und Monster können sich gruppieren und beschützen

Gruppen-KI: Kampfaktik wie Hinterhalt, Verstecken, Locken, usw.

Reaktive KI: Spielfiguren reagieren auf Spielcharaktere je nach deren Verhalten

Dynamische Dialoge, der Situation und dem Spielerverhalten angepasst

Aussehen und Animation ändern sich mit neuer Kleidung

Party von Spielern und NPC`s möglich

Zahlreiche Power-ups zur kurzzeitigen Stärkung

Der Krieger

Kalter scharfer Stahl und eine gehärtete Rüstung sind ihre engsten Verbündeten in ihrem Bestreben, dem Bösen zu begegnen und es ruhmreich zu besiegen. Das Klirren von Stahl und das Toben der Schlacht ist Musik in ihren Ohren. Durch hartes Training mit einigen der größten und schwersten verfügbaren Waffen entwickeln Krieger eine enorme Stärke und Vitalität, die es ihnen erlaubt, die brutalsten Waffen zu führen und sich mit den schwersten Rüstungen zu schmücken. Krieger sind zahlreich im gesamten Land von Rivellon zu finden, besonders in diesen dunklen Zeiten. Wenn sie nicht inmitten einer Schlacht stecken, so sind sie bestimmt in der nächsten Taverne zu finden, wo sie über vergangene und gegenwärtige Ruhmestaten sprechen, oder man findet sie im örtlichen Waffenladen.

Eigenschaften

Stärke und Ehre sind die Kennzeichen des Kriegers. Sie legen großen Wert auf physische Kraft. Sie sind zwar leicht reizbar, aber gleichermaßen schnell damit, jemanden, der Mut im Angesicht der Gefahr zeigt, einen Freund zu nennen. Einige der mächtigsten Krieger in Rivellon besitzen nicht nur eine enorme Stärke, sondern haben auch die Fähigkeit entwickelt, Waffen mit mächtigen Verzauberungen zu belegen, die deren Wirksamkeit im Kampf erhöht.

Startwerte

Lebenskraft 60

Mana 30

Stärke 15

Gewandtheit 10

Intelligenz 15

Konstitution 10



Schaden erhöhen

Auf magischem Wege erlangt ihr die Einsicht und das Wissen eines Meisterkriegers und fügt eurem Gegner mehr Schaden zu.



Kenntnis des Schwerts

Ihr erhaltet das Wissen eines Schwertmeisters, um eure blitzende Klinge noch wirkungsvoller einzusetzen.

Weg des Kriegers




Hier sind nun die Fähigkeiten dargestellt, in denen Ihr euren Charakter auf dem Weg des Kriegers weiterentwickeln könnt.

Pfad des Spezialisten

	Kenntnis des Schwertes (Passiv) Ihr erhaltet das Wissen eines Schwertmeisters, um eure blitzende Klinge noch wirkungsvoller einzusetzen.
	Kenntnis des Streitkolbens (Passiv) Beruft euch auf das Wissen eines Meisters des Streitkolbens, um eure Kampfesfähigkeiten mit einem Streitkolben in der Hand zu verbessern und den verursachten Schaden zu erhöhen.
	Kenntnis der Axt (Passiv) Verbessert eure Fähigkeiten im Umgang mit der Axt und erhöht den verursachten Schaden, den ihr damit im Kampf anrichtet.
	Kenntnis des Hammers (Passiv) Ihr verwendet den Hammer mit größerem Geschick und tödlicher Geschwindigkeit.


	<p>Kenntnis des Speers (Passiv)</p> <p>Eure Speerangriffe werden schneller und tödlicher, und eure Speerwurf-Genauigkeit wird verbessert. Außerdem erlangt ihr die Fähigkeit, den Speer als Wurfspeer zu benutzen. Dafür müsst ihr allerdings diese Fähigkeit als aktive Fähigkeit auswählen.</p>
	<p>Kenntnis des Bogens (Passiv)</p> <p>Euch erschließt sich die elfenhafte Geschicklichkeit im Umgang mit dem Bogen. Ihr verbessert somit eure Fähigkeiten beim Bogenschießen.</p>
	<p>Kenntnis der Armbrust (Passiv)</p> <p>Diese Kenntnis vergrößert die Geschwindigkeit und Kraft eurer Angriffe mit der Armbrust</p>
	<p>Kenntnis des Schildes (Passiv)</p> <p>Werdet eins mit eurem Schild und verwendet es nicht nur, um euch gegen Angriffe zu schützen, sondern auch als tödliche Waffe.</p>

Pfad des Waldläufers

	<p>Elfenblick (Passiv)</p> <p>Ihr könnt weiter sehen und so besser eure Feinde anvisieren, um sie aus der Ferne anzugreifen.</p>
	<p>Gezielter Schuss (Passiv)</p> <p>Erhöht auf magische Weise eure Genauigkeit mit Schusswaffen und beobachtet, wie eure Feinde zu Boden sinken.</p>
	<p>Aufspaltene Pfeile</p> <p>Diese besonderen Pfeile teilen sich während des Fluges und bringen Tod und Verwüstung unter eure Feinde. Wählt diese Fertigkeit aus und klickt mit der rechten Maustaste auf einen Feind. Dieser Angriff funktioniert allerdings nur, wenn ihr mit einem Bogen ausgestattet seid.</p>

	<p>Vergiftete Pfeile</p> <p>Ursprünglich von Attentätern benutzt, damit Pfeile, sofern sie ihr Ziel nicht sofort töteten, es tödlich vergifteten. Wählt diese Fertigkeit aus und klickt mit der rechten Maustaste auf einen Feind. Dieser Angriff funktioniert nur, wenn ihr mit einem Bogen ausgestattet seid.</p>
	<p>Heilige Pfeile</p> <p>Bei einem Treffer schaden diese magischen Pfeile der spirituellen Energie eurer Gegner. Wählt diese Fertigkeit aus und klickt mit der rechten Maustaste auf einen Feind. Dieser Angriff funktioniert nur, wenn ihr mit einem Bogen ausgestattet seid.</p>
	<p>Elementarpfeile</p> <p>Die mit der Macht der Elemente durchdrungenen Pfeile richten verheerenden Schaden an, wenn sie auf ihr Ziel treffen. Wählt diese Fertigkeit aus und klickt mit der rechten Maustaste auf einen Feind. Dieser Angriff funktioniert nur, wenn ihr mit einem Bogen ausgestattet seid.</p>
	<p>Pfeilen ausweichen (Passiv)</p> <p>Ihr erhaltet die Fähigkeit, ankommende Geschosse zu erfassen und sie vergleichsweise leicht abzublocken oder ihnen auszuweichen.</p>
	<p>Explosivpfeile</p> <p>Diese Pfeile enthalten explosive Energie und verursachen beim Aufschlag verheerenden Schaden. Wählt diese Fertigkeit aus und klickt mit der rechten Maustaste auf einen Feind. Dieser Angriff funktioniert nur, wenn ihr mit einem Bogen ausgestattet seid.</p>





Pfad der Veteranen



	<p>Schaden erhöhen (Passiv)</p> <p>Auf magischem Wege erlangt ihr die Einsicht und das Wissen eines Meisterkriegers und fügt eurem Gegner mehr Schaden zu.</p>
---	---

	<p>Reparieren</p> <p>Mit dieser Fähigkeit seid ihr in der Lage, eure Waffen und Rüstungen selbst zu reparieren. Aktiviert diese Fertigkeit und klickt mit der rechten Maustaste. Der Mauszeiger wird daraufhin zu einem kleinen Hammer und Amboss. Nun klickt mit der linken Maustaste auf den zu reparierenden Gegenstand. Ein erneuter Klick mit der rechten Maustaste bricht die Reparatur ab.</p>
	<p>Betäuben (Passiv)</p> <p>Diese magische Attacke quetscht die Luft aus den Lungen eurer Widersacher und verhindert kurzzeitig, dass sie euch angreifen können.</p>
	<p>Verteidigung verbessern (Passiv)</p> <p>Eure Kenntnisse in Selbstverteidigung werden verbessert, wodurch ihr weniger Schaden von euren Feinden erleidet.</p>
	<p>Giftschaden (Passiv)</p> <p>Nachdem ihr diese Fähigkeit angewendet habt, verursachen einige eurer Angriffe zusätzlichen Schaden durch Gift.</p>
	<p>Feuerschaden (Passiv)</p> <p>Dies fügt einigen eurer Angriffe den sengenden Schaden des Feuers hinzu.</p>
	<p>Blitzschaden (Passiv)</p> <p>Die mächtige Kraft der Stürme wird einigen eurer Angriffe hinzugefügt.</p>
	<p>Schaden zurückweisen (Passiv)</p> <p>Ein Teil der Wucht hinter dem Angriff eures Gegners wird auf ihn zurückgeworfen.</p>



Pfad der Kriegsgötter

	<p>Waffe verzaubern (Passiv)</p> <p>Diese Fähigkeit erlaubt es euch, eure Waffen magisch zu behandeln, um ihren Schaden und ihre Wirksamkeit zu erhöhen. Nur Waffen mit einer bestimmten Verzauberungsqualität können verzaubert werden. Um eine Waffe zu verzaubern, müsst ihr im Besitz einer Verzauberung (kleiner Stein mit geheimnisvollen Runen darauf) sein. Um eine Waffe zu verzaubern, öffnet das "Ausrüstungs"-Fenster und klickt mit der linken Maustaste auf eure Waffe. Nun wird sich ein weiteres Fenster öffnen, in das ihr die Steine einbauen könnt. Der entsprechende Zauber wirkt von nun an permanent in dieser Waffe.</p>
	<p>Tod vortäuschen</p> <p>Dadurch seid ihr in der Lage, die Maske des Todes anzulegen und eure Feinde zu überlisten. Aktiviert diese Fähigkeit und klickt mit der rechten Maustaste, um euch tot zu stellen.</p>
	<p>Bumerang</p> <p>Jede von euch geworfene Waffe kehrt automatisch in eure Hand zurück, nachdem sie euer Ziel getroffen hat. Um diese Fertigkeit zu verwenden, macht sie einfach zur aktiven Fertigkeit und klickt mit der rechten Maustaste auf den Gegner, den ihr angreifen möchtet. Beachtet jedoch, dass diese Fertigkeit nicht auf Bögen oder zweihändige Waffen anwendbar ist.</p>
	<p>Schattenkrieger</p> <p>Ihr erschafft einen schimmernden Schattenkrieger, der euren Gegner angreift.</p>
	<p>Spiritueller Schaden (Passiv)</p> <p>Eure Nahkampfwaffen bekommen die Eigenschaft, spirituellen Schaden zu verursachen.</p>
	<p>Geschosse zurückwerfen (Passiv)</p> <p>Alle auf euch abgefeuerten Geschosse werden auf euren Gegner zurückgeworfen.</p>

	Todesschlag (Passiv) Ihr macht Gebrauch von eurer ganzen Kraft und geistigen Konzentration, um einen tödlichen Schlag gegen euren Feind auszuführen.
	Blitzattacke Dieser Angriff teleportiert euch augenblicklich in die Nähe eures Ziels. Klickt mit der rechten Maustaste auf den Gegner, um diese Fertigkeiten zu verwenden.

Der Magier

Viele Stadtmenschen wechseln schnell die Straßenseite, wenn ihnen ein Magier entgegen kommt. "Arrogant", "selbstsüchtig" und "mächtiger als gut für sie ist" sind nur einige der Kommentare, die (hinter ihrem Rücken) über diese rätselhaften Gestalten gemacht werden. Und dennoch, wenn man auf die vielen Kriege und epischen Schlachten in der Geschichte zurück schaut, so wird man feststellen, dass sie immer eine Schlüsselrolle dabei gespielt haben, wenn es darum ging, die Kräfte der Hölle in ihre Schranken zu weisen.

Eigenschaften

Magier mögen zwar relativ schwach sein, was ihre physische Stärke angeht, aber sie beherrschen mit ihrem Willen und ihrer Intelligenz mächtige Kräfte. Ein sengender Feuerball wird einen Gegner genau so sicher töten wie eine Klinge in den Nacken. Die mächtigsten Magier können sogar Kontrolle über die Elemente erlangen und Kreaturen beschwören, von denen sie in der Schlacht unterstützt werden.

Startwerte

Lebenskraft 40

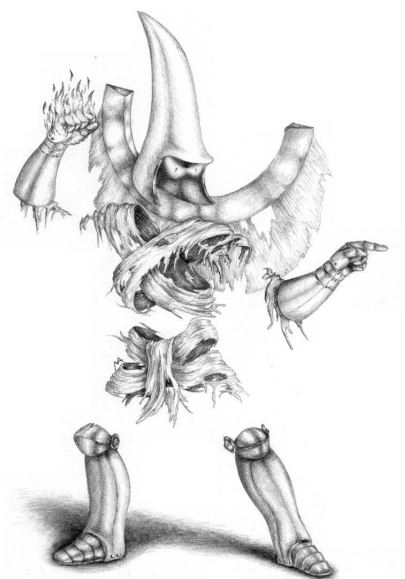
Mana 90

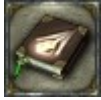

Stärke 10

Gewandtheit 10

Intelligenz 15

Konstitution 10






	<p>Meteorschlag</p> <p>Sendet euren Willen in den Himmel, um einen Meteor herbeizurufen, der euren Gegner erschlägt. Aktiviert diese Fähigkeit und klickt dann mit der rechten Maustaste auf euren Gegner.</p>
	<p>Ungeziefer herbeirufen</p> <p>Bringt eine Schar Ratten hervor, die eure Gegner angreifen und somit zwingen, von euch abzulassen und sich auf die Ratten zu konzentrieren. Um diese Fertigkeit zu verwenden, aktiviert sie und klickt mit der rechten Maustaste dorthin, wo ihr die Ratten erscheinen lassen wollt.</p>

Weg des Magiers

Hier sind nun die Fähigkeiten dargestellt, in denen Ihr euren Charakter auf dem Weg des Magiers weiterentwickeln könnt.

Kräfte der Materie

	<p>Höllenchel</p> <p>Beschwört die Unterwelt, um Stacheln unter den Füßen eurer Gegner hervorschießen zu lassen. Aktiviert diese Fähigkeit und klickt mit der rechten Maustaste dorthin, wo ihr die Stacheln platzieren möchtet.</p>
	<p>Energiekäfig</p> <p>Aktiviert diese Fähigkeit und klickt mit der rechten Maustaste auf euer unglückliches Opfer, um es mit einer undurchdringlichen, magischen Barriere zu umhüllen.</p>
	<p>Glieder aus Blei</p> <p>Einmal auf euren Widersacher gezaubert, werden seine Glieder schwer wie Blei und er kann sich nur noch langsam kriechend fortbewegen. Um diese Fertigkeit zu verwenden, aktiviert sie und klickt mit der rechten Maustaste auf den Gegner.</p>




	<p>Telekinese</p> <p>Nutzt diese Macht, um entfernte Objekte zu manipulieren und zu benutzen. Nachdem ihr diese Fähigkeit aktiviert habt, wird der Cursor von vielen kleinen Sternen umtanzt. Es ist euch nun möglich, Objekte zu bewegen, die sich normalerweise außerhalb eurer Reichweite befinden würden. Klickt mit der rechten Maustaste, um die Telekinese abzubereiten.</p>
	<p>Tödliche Scheiben</p> <p>Drei erbarmungslose, mit Messern versehene Scheiben fliegen spiralförmig von euch weg und verletzen jeden in ihrer Reichweite. Um diese Fertigkeit zu verwenden, aktiviert sie und klickt mit der rechten Maustaste.</p>
	<p>Polymorph</p> <p>Aktiviert diese Fähigkeit und klickt mit der rechten Maustaste, um euren Gegner in eine harmlose Kreatur zu verwandeln, um ihn anschließend mühelos zu beseitigen.</p>
	<p>Skelettwand</p> <p>Ihr beschwört damit die Toten, um stählerne Skelette herbeizurufen, die euch im Kampf beschützen. Um diese Fertigkeit zu verwenden, aktiviert sie und klickt mit der rechten Maustaste dorthin, wo ihr die Skelette erscheinen lassen wollt.</p>
	<p>Suchende Flamme</p> <p>Ihr sendet einen sich schlängelnden Flammenfluss aus, der beim Kontakt mit eurem Gegner explodiert. Um diese Fähigkeit zu verwenden, aktiviert sie und klickt mit der rechten Maustaste auf ein beliebiges Ziel.</p>




Mächte des Körpers und des Geistes

	<p>Blick des Zauberers</p> <p>Nutzt die Kraft der Magie, um euren Blick auf Gebiete zu werfen, die eure Füße erst noch betreten müssen. Wählt diese Fertigkeit aus und klickt mit der rechten Maustaste. Der Mauszeiger wechselt in den "Ziel anwählen"-Modus. Haltet die "Shift"-Taste gedrückt und scrollt zu dem Ort, auf den ihr den Blick des Zauberers werfen wollt. Klickt nun mit der linken Maustaste, und der Schleier, der noch nicht erforschte Gebiete bedeckt, wird kurzzeitig gelüftet. Wenn ihr den Blick des Zauberers auf ein Haus anwendet, so könnt ihr durch das Dach hindurchsehen.</p>
	<p>Segnen</p> <p>Wählt diese Fertigkeit aus und klickt mit der rechten Maustaste, um zu den Göttern zu beten, damit sie euren Körper segnen.</p>
	<p>Genesung</p> <p>Ihr schickt magische Energie durch eure Adern, um eure Lebensenergie nach einem Kampf wiederherzustellen. Beachtet, dass ihr diese Fähigkeit nur auf euch anwenden könnt oder auf Kreaturen, die euch freundlich gesonnen sind.</p>
	<p>Fluch der Verwelkung</p> <p>Zaubert dies auf eure Gegner und beobachtet, wie ihre natürlichen Widerstandskräfte geschwächt werden. Wenn euer Gegner resistent gegen eure Waffen erscheint, so ist ein Fluch das Mittel der Wahl, um ihn entscheidend zu schwächen.</p>
	<p>Schutzaura</p> <p>Ein hell schimmerndes, magisches Schild schützt euch vor allen Arten physikalischer Angriffe. Aktiviert diese Fertigkeit und klickt mit der rechten Maustaste, um die Schutzaura zu erzeugen. Wie Genesung kann diese Fertigkeit nur auf euch oder euch freundlich gesonnene Kreaturen angewandt werden.</p>


	<p>Magische Kraft</p> <p>Nach der Anwendung dieses Spruches fließen magische Energien durch eure Muskeln und erhöhen eure natürliche Stärke. Um Magische Kraft zu verwenden, aktiviert diese Fertigkeit und klickt mit der rechten Maustaste. Auch diese Fertigkeit kann nur auf freundliche Kreaturen angewendet werden.</p>
	<p>Zauberschild</p> <p>Nachdem ihr diesen Spruch angewandt habt, werdet ihr von einem hellen, Energie absorbierenden, magischen Schild vor magischen Angriffen geschützt. Um diese Fertigkeit zu verwenden, macht sie zu eurer aktiven Fertigkeit und klickt mit der rechten Maustaste. Zauberschild kann, wie Magische Kraft un Schutzaura nur auf euch wohlgesonnenen Kreaturen angewendet werden.</p>
	<p>Verblassen</p> <p>Dies ist ein mächtiger und nützlicher Unsichtbarkeitsspruch, der eure Feinde verwirrt zurücklässt. Um diese Fertigkeit zu verwenden, aktiviert sie und klickt dann mit der rechten Maustaste.</p>






Elementarkräfte

	<p>Meteorschlag</p> <p>Sendet euren Willen in den Himmel, um einen Meteor herbeizurufen, der euren Gegner erschlägt. Aktiviert diese Fähigkeit und klickt dann mit der rechten Maustaste auf euren Gegner.</p>
	<p>Blitzschlag</p> <p>Aktiviert diese Fähigkeit und klickt mit der rechten Maustaste auf euren Gegner, um einen gleißenden Blitzschlag auf eure Gegner herabschießen zu lassen.</p>
	<p>Frost</p> <p>Euer Gegner wird zum vollständigen Stillstehen gezwungen und ihr habt die Wahl, ihn zu beseitigen oder zu fliehen. Um diese Fertigkeit anzuwenden, macht sie zu eurer aktiven Fertigkeit und klickt mit der rechten Maustaste auf euren Feind.</p>

	<p>Brennende Wand</p> <p>Einmal gezaubert zieht ihr während des Gehens eine Energiewand hinter euch her. Feinde, die gegen diese Wand laufen, erleiden Blitzschaden. Aktiviert diese Fähigkeit und drückt die rechte Maustaste. Ihr werdet dann eine Wand hinter euch aufbauen.</p>
	<p>Elementarblitz</p> <p>Schleudert einen mächtigen Blitz elementarer Energie gegen euren Feind, der ihn solange verfolgt, bis er ihn trifft. Um diese Fähigkeit anzuwenden, macht sie zu eurer aktiven Fähigkeit und klickt mit der rechten Maustaste auf euren Gegner.</p>
	<p>Giftwolke</p> <p>Hüllt eure Opfer in dichte WOLken aus giftigen Gasen, indem ihr diese Fertigkeit aktiviert und mit der rechten Maustaste auf euren Gegner klickt.</p>
	<p>Elementarhagel</p> <p>Ihr überschüttet eure Feinde mit einem ätzenden Schauer aus elementarer Energie. Macht dazu diese Fertigkeit zu eurer aktiven Fertigkeit und klickt mit der rechten Maustaste an einen beliebigen Ort.</p>
	<p>Elementarschlag</p> <p>Ein Mix aus elementarer Energie wird auf euren Gegner geschleudert, der daraufhin vergiftet, verbrannt und elektrisiert wird. Jeder der sich dem Elementarschlag in den Weg stellt erleidet diesen Schaden. Klickt zur Anwendung mit der rechten Maustaste auf euren Gegner.</p>

Kräfte der Beschwörung

	<p>Ungeziefer herbeirufen</p> <p>Bringt eine Schar Ratte hervor, die eure Gegner angreifen und somit zwingen, von euch abzulassen und sich auf die Ratten zu konzentrieren. Um diese Fertigkeit zu verwenden, aktiviert sie und klickt mit der rechten Maustaste dorthin, wo ihr die Ratten erscheinen lassen wollt.</p>
---	---

	<p>Skelett herbeirufen</p> <p>Ihr beschwört einen seit langer Zeit begrabenen Toten, der aufersteht und an eurer Seite kämpfen wird. Macht dazu diese Fertigkeit zu eurer aktiven Fertigkeit und klickt dann mit der rechten Maustaste an einen Ort eurer Wahl.</p>
	<p>Lebensenergie aussaugen</p> <p>Mit diesem Spruch saugt ihr die Lebenskraft eures Gegners aus und fügt sie der euren hinzu. Aktiviert dazu diese Fähigkeit und klickt mit der rechten Maustaste auf das Opfer.</p>
	<p>Meister der Beschwörung (Passiv)</p> <p>Ihr habt die Kunst der Beschwörung gemeistert und eure herbeigerufenen Kreaturen werden stärker.</p>
	<p>Bannen</p> <p>Macht diese Fähigkeit zu eurer aktiven Fähigkeit, und klickt mit der rechten Maustaste auf von Gegnern herbeigerufene Wesen, um sie dorthin zurückzusenden, wo sie hergekommen sind.</p>
	<p>Wiederbeleben</p> <p>Dieser Spruch gewährt euch die göttliche Gabe, Gefallene ins Leben zurückholen. Aktiviert dazu diese Fähigkeit und klickt mit der rechten Maustaste auf eine Leiche.</p>
	<p>Fähigkeiten verleihen (Passiv)</p> <p>Beschworene Kreaturen erhalten einen Teil eurer eigenen passiven Fähigkeiten.</p>
	<p>Dämonische Gehilfen herbeirufen</p> <p>Ihr beschwört einen Ritter aus der Dämonenwelt herbei, der euch im Kampf Unterstützung leisten wird. Aktiviert diese Fähigkeit und klickt mit der rechten Maustaste dorthin, wo ihr euren Gehilfen erscheinen lassen wollt.</p>

Der Überlebenskünstler

Manche nennen sie Diebe oder Halsabschneider, aber gerechterweise muss man sagen, dass viele eine höhere Moral haben, als ihnen mancher wohlhabende Händler oder politische Würdenträger zugestehen würde. Sie meistern das Leben, indem sie sich auf ihre schnelle Auffassungsgabe und ihre gleichermaßen schnellen Reflexe verlassen. Wenn diese Fähigkeiten dazu genutzt werden, den Reichen das schwere Gewicht ihrer Geldbeutel abzunehmen und etwas Essen zu besorgen, dann sei es so. Überlebenskünstler sehen sich selbst als Opfer einer korrupten Gesellschaft, in der die Reichen immer reicher werden und die Armen einfach verhungern. Ein Vertreter der Handelsgilde fragte einmal einen hinlänglich bekannten Taschendieb, der in Verdustis dabei erwischt worden war, wie er seinem Geschäft nachging, ob er denn keine Schuld empfinde, wenn er hart arbeitende Händler bestiehlt. "Ich werde es euch wissen lassen, falls ich mal soch einem Händler begegnen sollte" war seine geringschätzigte Antwort.

Eigenschaften

Obwohl Überlebenskünstler Meister im Verstecken sind und es vorziehen, unerkant zu bleiben um ihre Ziele zu erreichen, so sind sie doch fähige Kämpfer. Sie bevorzugen leichte und schnelle Waffen wie Bögen, Speere oder Dolche. Viele entwickeln sogar die Fähigkeit, sich im Schatten zu verstecken, hinterhältige Fallen zu stellen oder erwerben besondere Fertigkeiten in der Kunst des Vergiftens.

Startwerte

Lebenskraft 50

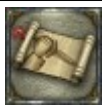

Mana 40

Stärke 10

Gewandtheit 15

Intelligenz 10

Konstitution 10



	Kuss des Attentäters (Passiv) Vergrößert den Schaden, der bei einer Attacke aus dem Hinterhalt verursacht wird. Dies funktioniert jedoch nur mit Waffen, mit denen ein solcher Angriff ausgeführt werden kann.
	Händlerzunge (Passiv) Ein schneller Verstand und geschicktes Reden ermöglichen euch, Händler zu überzeugen, euch bessere Preisangebote zu machen.

Weg des Überlebenskünstlers



Hier sind nun die Fähigkeiten dargestellt, in denen Ihr euren Charakter auf dem Weg des Überlebenskünstlers weiterentwickeln könnt.





Pfad des Diebes






	<p>Kuss des Attentäters (Passiv)</p> <p>Vergrößert den Schaden, der bei einer Attacke aus dem Hinterhalt verursacht wird. Dies funktioniert jedoch nur mit Waffen, mit denen ein solcher Angriff ausgeführt werden kann.</p>
	<p>Schlösser öffnen</p> <p>Diese Fähigkeit öffnet euch buchstäblich Tür und Tor, aber auch noch andere verschlossene Gegenstände. Voraussetzung ist allerdings, dass ihr einen Dietrich mit euch führt. Wenn ihr nicht im Besitz eines solchen seid, dann könnt ihr ihn bei einem Händler erstehen, oder - wenn ihr Glück habt - findet ihr einen auf euren Reisen. Um Schlösser zu öffnen, wählt diese Fähigkeit aus und klickt mit der rechten Maustaste auf den Gegenstand, den ihr zu öffnen wünscht. Wenn eure Kenntnisse auf diesem Gebiet gut genug sind, dann werdet ihr das Schloss durch einen Linksklick erfolgreich öffnen können. Doch bedenkt: Jeder erfolgreiche Versuch, ein Schloss zu öffnen, kostet euch einen Dietrich! Klickt mit der rechten Maustaste, um euren Versuch abubrechen.</p>


	<p>Taschendiebstahl</p> <p>Dies verbessert eure Fähigkeit, andere um ihren Reichtum oder Besitz zu erleichtern. Aktiviert diese Fähigkeit per Rechtsklick, und ihr könnt NSC's mit einem Linksklick auf diese bestehen. Ist euer Versuch erfolgreich, so öffnet sich eine Inventaransicht wie bei Truhen oder Schränken. Nun könnt ihr versuchen Gegenstände zu stehlen, doch rechnet nicht mit dem Wohlwollen des Betroffenen, wenn ihr erwischt werdet!</p>
	<p>Fallen umgehen (Passiv)</p> <p>Hilft euch dabei, den bösartigen Fallen auszuweichen, die von euren Feinden gelegt wurden. Wenn ihr diese Fertigkeit beherrscht, werdet ihr die Möglichkeit haben, Fallen zu entdecken und zu entschärfen. Um Fallen aufzuspüren, müsst ihr mit dem Mauszeiger langsam über die Stelle fahren, an der ihr die Falle vermutet. Sollte eure Vorahnung bestätigt werden, so wird die Gegend um diese Stelle rot aufleuchten. Entschärft nun die Falle, indem ihr auf sie klickt.</p>
	<p>Tödliches Geschenk</p> <p>Hiermit erschafft ihr eine Falle, in die eure unvorsichtigen Gegner hineinstolpern werden. Drei Typen von Fallen stehen euch zur Auswahl: Die Spinnen-Mine, die Rauch-Bombe sowie der "Skorpion des Todes". Um diese Fallen einzusetzen, müsst ihr welche besitzen: Eine Spinnen-Mine sieht aus wie ein Ei, die Rauch-Bombe hingegen ist eine Art kleiner Sack mit hochexplosivem Inhalt. Der "Skorpion des Todes" ist ein Käfig mit einem Skorpion darin. Sobald sich eines dieser Objekte in eurem Besitz befindet, könnt ihr diese Fertigkeit einsetzen. Wählt sie dafür aus und ihr bekommt eine Auswahl der Fallen präsentiert, die ihr mit euch führt. Wählt nun eine der Fallen aus und klickt mit der rechten Maustaste dorthin, wo ihr die Falle platzieren möchtet.</p>
	<p>Elfische Ausdauer (Passiv)</p> <p>Gibt euch beinahe elfengleiche Fähigkeiten, und ermöglicht euch somit, für längere Zeit zu rennen.</p>

	<p>Umarmung der Schatten</p> <p>Dies erlaubt euch, in schlecht beleuchteten Gebieten nahezu unsichtbar zu werden. Ein Talent, das besonders unter den Mitgliedern der Diebesgilde geschätzt wird. Beachtet aber, dass es euch nicht möglich ist, diese Fertigkeit anzuwenden, wenn eure Umgebung hell erleuchtet ist! Aktiviert diese Fertigkeit mit einem Klick auf die rechte Maustaste.</p>
	<p>Waffe vergiften</p> <p>Ihr verursacht weitaus mehr Schmerzen bei euren Gegnern, wenn ihr eure Waffen mit Gift bestreicht. Ihr müsst allerdings ein Gift bei euch führen, um diese Fertigkeit anzuwenden. Wenn dem so ist, könnt ihr eure Waffen vergiften, indem ihr diese Fertigkeit auswählt und die rechte Maustaste drückt. Eure Waffe ist nun vergiftet und richtet dementsprechend mehr Schaden bei euren Widersachern an. Die Wirkung des Giftes an eurer Waffe lässt allerdings mit der Zeit nach, so dass es ab und an erforderlich ist, sie wieder neu zu vergiften.</p>

Pfad der Erfahrung




	<p>Identifizieren (Passiv)</p> <p>Diese Fähigkeit wird häufig von den Händlern angewandt und ermöglicht euch, die Eigenschaften sowohl magischer als auch normaler Gegenstände einzuschätzen. Diese Fertigkeit tritt automatisch in Kraft, wenn ihr versucht, einen Gegenstand zu identifizieren, vorausgesetzt, eure Fähigkeiten auf diesem Gebiet sind ausreichend.</p>
	<p>Alchemie (Passiv)</p> <p>Die Kenntnisse der Alchemie ermöglichen euch, Kräuter zu verarbeiten und Mixturen herzustellen. Je länger ihr Divine Divinity spielt, desto mehr Möglichkeiten werdet ihr lernen zwei Gegenstände miteinander zu kombinieren. Manche Gegenstände lassen sich ohne spezielles Wissen mit einander kombinieren, andere erfordern Kenntnisse in der Alchemie, um sinnvoll miteinander verwendet zu werden. Um zwei Gegenstände miteinander zu kombinieren, müsst ihr einen der beiden mit der linken Maustaste anklicken und diese gedrückt halten und ihn dann auf den anderen Gegenstand ziehen. Lasst nun die Maustaste wieder los und begutachtet das Ergebnis. Wenn ihr zum Beispiel eine Flasche mit kleinen, roten Kräutern kombiniert, könnt ihr einen Heiltrank herstellen.</p>

	<p>Kenntnis der Kreaturen (Passiv)</p> <p>Nutzt diese Fähigkeit, um die Stärken und Schwächen eurer Gegner einzuschätzen. Anfangs mag euch diese Fertigkeit nicht sonderlich hilfreich erscheinen, doch wisst ihr sie erst einmal geschickt einzusetzen, kann sie den Schlüssel zum Sieg über einen scheinbar übermächtigen Gegner darstellen.</p>
	<p>Wahrer Blick (Passiv)</p> <p>Damit hebt ihr den Schleier der Illusionen von euren Augen und seht die Welt so, wie sie wirklich ist. Manche Feinde können sich unsichtbar machen und haben damit euch gegenüber einen taktischen Vorteil im Kampf. Mit dieser Fertigkeit könnt ihr jedoch den Vorteil zu euren Gunsten umdrehen, indem ihr diese Feinde im Glauben lasst, sich unerkannt anschleichen zu können. Im entscheidenden Augenblick ist die Überraschung dann auf eurer Seite!</p>
	<p>Blenden</p> <p>Bringt Dunkelheit über die Augen eurer Feinde und schwächt dadurch ihre Wirksamkeit im Kampf. Um diese Fertigkeit anzuwenden, aktiviert sie und klickt mit der rechten Maustaste auf den Gegner, den ihr blenden wollt.</p>
	<p>Gifthaut</p> <p>Ein Trick, der oft von Meuchelmördern angewandt wird. Wenn ihr euren Körper mit einer giftigen Salbe bestreicht, verursacht diese im Nahkampf einen Giftschaden bei euren Widersachern. Um diese Fertigkeit anzuwenden, müsst ihr Gift mit euch führen. Ist dem so, könnt ihr die Fertigkeit aktivieren, woraufhin ihr nach dem Gift, das ihr verwenden möchtet, gefragt werdet. Drückt nun die rechte Maustaste, um euch mit dem Gift zu bestreichen.</p>
	<p>Fluch</p> <p>Verflucht eure Feinde und lasst sie euren Zorn spüren. Wenn ihr diese Fähigkeit verwenden möchtet, aktiviert sie und klickt mit der rechten Maustaste auf den Feind, den ihr verfluchen wollt.</p>

	<p>Nekromantischer Wandel</p> <p>Dies erlaubt euch für kurze Zeit, den Körper eines erschlagenen Feindes zu beherrschen. Aktiviert diese Fertigkeit und klickt mit der rechten Maustaste auf den toten Körper in den ihr euch hineinversetzen möchtet. Ihr werdet augenblicklich als die ausgewählte Kreatur mit all ihren Fähigkeiten über das Schlachtfeld laufen. Euer Körper wird seelenlos zusammensacken. Wenn ihr den Körper der Kreatur wieder verlassen möchtet, klickt mit der rechten Maustaste auf euren Körper.</p>
---	---

Pfad der Talente

	<p>Händlerzunge (Passiv)</p> <p>Ein schneller Verstand und geschicktes Reden ermöglichen euch, Händler zu überzeugen, euch bessere Preisangebote zu machen.</p>
	<p>Blick des Waldläufers (Passiv)</p> <p>Gewährt euch den scharfen Blick eines Waldläufers, um eure Feinde schon aus der Ferne wahrnehmen zu können.</p>
	<p>Weisheit (Passiv)</p> <p>Durch geistiges Training und einen scharfen Verstand seid ihr in der Lage, mehr aus euren Erfahrungen zu lernen als andere.</p>
	<p>Bezaubern</p> <p>Verändert das Gemüt eures Feindes und macht ihn zu einem Freund und Kameraden im Kampf. Wählt diese Fertigkeit aus und klickt mit der rechten Maustaste auf einen Gegner, um sie anzuwenden.</p>
	<p>Magische Barriere (Passiv)</p> <p>Erhöht euren Schutz gegenüber den magischen Attacken eurer Feinde.</p>

	<p>Aura der Beherrschung</p> <p>Hiermit kontrolliert ihr den Willen herbeigerufener Kreaturen, damit sie euren Befehlen Folge leisten. Dies funktioniert nur bei Kreaturen, die ihr selbst beschworen habt. Um diese Fertigkeit anzuwenden wählt sie aus und klickt mit der rechten Maustaste auf die Kreatur, die ihr beherrschen möchtet. Doch bedenkt: Es ist euch nur möglich, eine bestimmte Anzahl an Kreaturen zu beherrschen! Wendet ihr diese Fähigkeit auf mehr Kreaturen an, als euch möglich ist zu beherrschen, so werden nicht mehr alle von ihnen euren Befehlen folge leisten!</p>
	<p>Himmels Geschenk</p> <p>Eine Gabe des Himmels wird euch bei euren Aufgaben behilflich sein. Es wird ein Gegenstand einer levelabhängigen Qualität erzeugt.</p>
	<p>Überlebensinstinkt (Passiv)</p> <p>Gibt euch die Fähigkeit, eure Lebenskraft automatisch zu regenerieren.</p>

Nahrungsmittel und Getränke

Anmerkungen zu der unten aufgeführten Liste:

+1 zu Intelligenz ergeben bei einem Überlebenskünstler effektiv +4 Magiepunkte

Bezeichnung

Gewicht

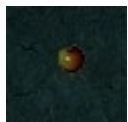
Auswirkungen



Apfel

1 kg

keine



Apfel

1 kg

keine



Äpfel

10 kg

keine



Äpfel

30 kg

+1 zu Intelligenz



Orange

1 kg

temporär +1 zu Intelligenz



Weintrauben

20 kg



Frucht

10 kg

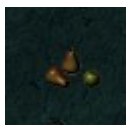
temporär +1 zu Intelligenz



Frucht

20 kg

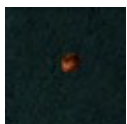
temporär +1 zu Intelligenz



Früchte

2 kg

temporär +2 zu Intelligenz



Tomate

1 kg

keine



Tomaten

6 kg



Karotte

1 kg

temporär +1 zu Gewandtheit



Kürbis

100 kg

temporär +5 zu Intelligenz



Brot

1 kg

+50 Lebenspunkte und temporär +2 zu Stärke



Brot

1 kg

+50 Lebenspunkte und temporär +2 zu Stärke



Käse

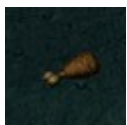
1 kg

+10 Lebenspunkte und temporär +1 zu Stärke



Käse

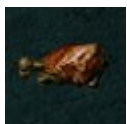
2 kg



Hähnchenfleisch

10 kg

+100 Magiepunkte und temporär +5 zu Stärke



Fleisch

15 kg

+50 Lebenspunkte und temporär +2 zu Stärke



Fleisch

10 kg

+50 Lebenspunkte und temporär +2 zu Stärke



Fleisch

15 kg

+50 Lebenspunkte und temporär +2 zu Stärke



Abendessen

5 kg

+50 Lebenspunkte und +50 Manapunkte



Salz

1 kg

temporär -5 zu Intelligenz



Pfeffer

1 kg

temporär -5 zu Intelligenz



Weinbecher

1 kg

temporär +2 Stärke und -2 zu Gewandtheit und Intelligenz



Weinbecher

1 kg

temporär +2 Stärke und -2 zu Gewandtheit und Intelligenz



Wasserkrug

1 kg

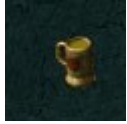
+10 Lebenspunkte



Krug Wein

1 kg

temporär +2 Stärke und -2 zu Gewandtheit und Intelligenz



Krug Ale

1 kg

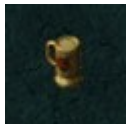
temporär +5 Stärke und -5 zu Gewandtheit und Intelligenz



Krug Bier

1 kg

temporär +2 Stärke und -2 zu Gewandtheit und Intelligenz



Krug Jenever

1 kg

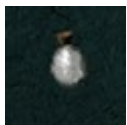
temporär +5 Stärke und -5 zu Gewandtheit und Intelligenz



Wasserflasche

1 kg

+10 Lebenspunkte



Milchflasche

2 kg

temporär +1 zu Stärke



Weinflasche

1 kg

temporär +2 Stärke und -2 zu Gewandtheit und Intelligenz



Weinflasche

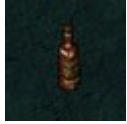
1 kg



Ale-Flasche

1 kg

temporär +5 Stärke und -5 zu Gewandtheit und Intelligenz



Zwergen-Ale

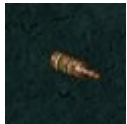
1 kg

temporär +10 Stärke und -10 zu Gewandtheit und Intelligenz



Zwergen-Ale

3 kg



Bierflasche

1 kg

temporär +2 Stärke und -2 zu Gewandtheit und Intelligenz

Mit freundlicher Genehmigung von **Lynx, der Weltenwanderer**

Tipps & Tricks

Die Heilige Waffe

Um die heilige Waffe zu bekommen, müssen wir drei heilige Artefakte besorgen.

Folgende Artefakte werden dafür benötigt:

1. Der Dolch im Keller der Diebesgilde in Verdistis
2. Das Schwert in Ionas Verließ
3. Das Amulett in den Katakomben der Elfenruinen im Dunkelwald

Haben wir alle drei Artefakte zusammen, teleportieren wir uns mit ihnen im Inventar in den Nordwesten von Flussheim (Teleporter Friedhof) und finden nordöstlich der Kirche in einem kleinen Waldstück gut versteckt die Treppe zu einer Krypta, die wir betreten.

Sobald wir den rechten Kreis auf dem Boden betreten, begrüßt uns eine Stimme und fordert uns auf, von den drei Artefakten eins auszuwählen.

Tipp: Auf keinen Fall in der Krypta einen der Särge öffnen, da ansonsten die heilige Waffe verspielt ist.

Da auch die heilige Waffe zufallsgeneriert ist (wie viele Gegenstände in Divine Divinity), lohnt es sich vorher abzuspeichern und bei Bedarf neu zu laden, um eine bessere Waffe zu generieren.

Auch bietet es sich an, Identifizierungsstufe 5 zu besitzen, um die Waffe identifizieren zu können.

Ein Osterei – Das „Larian-Dungeon“

- Im Norden der Schatzhöhle (siehe „Die Schatzjagd“ in der Komplettlösung – Abschnitt „Der Dunkelwald“) durchqueren wir eine Mauer, die nur Illusion ist; dahinter finden wir einen Gedenkstein, den wir unbedingt lesen sollten.
- Westlich davon liegen 4 Seile, die wir aufsammeln müssen, bevor wir den kleinen Teleporter benutzen. Nur wenn wir alles richtig gemacht haben, befördert er uns in ein neues Gebiet, das "Larian-Dungeon", andernfalls werden wir wieder vor den Eingang der Höhle teleportiert.
- Wir beobachten den "ewigen Kampf" zwischen den Vertretern des "Guten" und des "Bösen" und sehen uns dann die Gefängnisgruben mit den phantasievollen Namen an. An einem von ihnen öffnen wir die Klappe und befestigen unser Seil daran. (die 4 Seile verbinden sich dabei automatisch). Jetzt klettern wir daran hinunter und landen im Larian-Dungeon.
- Hier finden wir die Mitarbeiter des Larian-Teams in ihren Arbeitsräumen eingesperrt, die uns bitten, sie zu befreien.
- Wir reden mit jedem von Ihnen und bedauern nur, dass wir ihnen keinen ausgeben können, denn "Handelsoption" haben sie leider nicht.
- Im letzten Raum führt eine Treppe nach unten, wo uns noch eine schöne Aufgabe erwartet: Wir müssen die zahllosen Bugs des Spiels in Gestalt von Käfern eliminieren. Vorsicht: die Käferchen mit den schönen Namen "Außerhalb des Bereichs" und "Endlosschleife" sind logischerweise von "Marke extrazäh"! Wir gehen wieder hinauf und reden mit Swen, der uns lobt, dass wir die Bugs vernichtet haben. Außerdem hat er eine besondere Belohnung für uns: Aus der Silberrüstung ist jetzt die "Larian-Rüstung" geworden!
- Bevor wir uns mit dem Teleportstein zurückteleportieren, sehen wir uns im Schrank bei dem Seil noch die Bücher an, die lesenswerte Geschichten einer Fanggruppe enthalten. Wieder in der Schatzhöhle können wir uns jetzt nach Herzenslust bedienen, ehe wir die Höhle verlassen.

Die Drachenrüstung

Wenn wir die Aufgabe gelöst haben, den Zwerg Eolus Donnerschlag davon zu überzeugen, dem Rat der Sieben beizutreten, erfahren wir vom Zwergenkönig etwas über die Drachenrüstung, wobei uns der König an den Schmied Grischa verweist.

Auf unsere Frage, wo wir die anderen Teile finden könnten, erwähnt der König einen angesehenen Bürger von Verdistis. Er selbst hat den Helm des Drachen in seinem Besitz, den er uns aushändigen würde, wenn wir alle anderen Teile gefunden hätten.

Grischa, der ebenfalls viel über die Drachenrüstung und ihre Geschichte zu erzählen weiß, würde es als Herausforderung an sein Können als berühmter Zwergenschmied betrachten, den Harnisch, wenn wir ihn finden, zu veredeln.

Den „Drachengürtel“ finden wir in Verdistis in einem leerstehendem Haus, direkt südlich von Markoms Haus.

Dort fallen wir an einer Stelle durch lose Bretter in den Keller, wodurch wir nicht unerheblich verletzt werden. Doch das hat sich gelohnt, als wir im Nebenraum einige Fässer wegräumen und in einer Kiste eben jenen "Drachengürtel" entdecken.

Die „Handschuhe des Drachen“ entdecken wir, wenn wir Bronthion in Fiu Nimble, im Süden des Dunkelwalds, dabei helfen, die drei gestohlenen Artefakte der Elfen zu finden.

In einem Grab in der Grabstätte der Elfen liegen diese Handschuhe versteckt.

Zum Schluss fehlt noch der Harnisch, den laut Zwergenkönig Dunathelp ein reicher Bürger in Verdistis besitzen soll.

Da bei Sir Dante keine Option besteht, über den Harnisch zu reden, besuchen wir Sir Patrick, der uns zunächst fragt, ob wir etwas über seine gestohlene Besitzurkunde wissen (die wir zuvor entwendet haben). Natürlich heucheln wir völlige Unwissenheit und sprechen ihn dann noch einmal an, ob er einen alten Brustharnisch besitze, den wir gern erwerben möchten. Freilich ist Sir Patrick als Geldverleiher nicht leicht zu übertölpeln und so bekommt er bald von uns heraus, wer uns den Hinweis gegeben hat und um welche Rüstung es sich da handelt. (Wir ahnen schon: die Sache wird teuer).

Aber er verlangt im Gegenzug "nur eine kleine Gefälligkeit". Wir sollen nämlich bei "Lucius", einem Schuldner von ihm, die fällige Schuld eintreiben. Das Haus von Lucius, das an der Straße, die östlich an seinem Anwesen vorbeiführt, liegt, zeichnet er uns in unserer Karte ein.

Lucius gesteht offen, dass er das Geld verspielt habe und nicht in der Lage ist, es zurückzuzahlen. Also erklären wir uns bereit, an seiner Stelle die ausstehenden 2500 Goldmünzen an Sir Patrick zu zahlen, was immerhin wieder mal den Ruf etwas verbessert.

Zurück bei Sir Patrick geben wir ihm das Geld und bekommen im Austausch dafür den Harnisch der Drachenrüstung.

Zurück bei Grischa in den Zwergenhallen übergeben wir dem Schmied den Brustharnisch und bitten, ihn zu veredeln. Grischa macht sich sofort an die Arbeit, für die er einen Tag veranschlagt.

Nachdem ein Tag vergangen ist können wir erneut zu Grischa gehen, der uns jetzt voll Stolz den veredelten "Harnisch des Drachen" übergibt.

Tipp: Wie schon bei dem "Heiligen Schwert" sollten wir auch hier abspeichern, bevor wir Grischa ansprechen, denn auch dieses "Meisterwerk" seiner Kunst ist ausschließlich zufallsgeneriert. Wenn uns also das Ergebnis nicht sofort gefällt, kommt nach einigem Laden sicher eine hervorragende Rüstung heraus, die zudem etwas leichter, als die Larian-Rüstung ist.

Wir gehen wieder zu König Dunathelp, dem wir jetzt sagen können, dass wir alle Teile der Drachenrüstung gefunden haben. Der König löst sein Versprechen ein und schenkt uns als letztes Teil der Drachenrüstung den dazugehörigen Helm.

Nachdem wir außerhalb des Thronsaals unsere Ausrüstung wiederhaben, ziehen wir alle Teile der Drachenrüstung an und bekommen dadurch noch einen zusätzlichen Zauber als Bonus.

Karte von Rivellon



Divine Divinity - Komplettlösung

Aleroth



Personen (weiß):

- (1) Joram
- (2) Gomoe
- (3) Georg
- (4) Mardaneus
- (5) Lanilor

Orte (gelb):

(A) Eingang zum Dungeon

(B) Haus mit Spiegel

(C) Heilstein

Das Spiel beginnt in einem kleinen Kellerraum in dem einige nützliche Gegenstände zu finden sind. Nachdem man die Leiter heraufgestiegen ist, solle man ein Gespräch mit Joram beginnen. Der erzählt und aus gleich, dass die Heiler des Dorfes keine Verbindung zur Quelle herstellen können. Auch erfahren wir, dass der oberste Heiler, Mardaneus, entweder Wahnsinnig oder von einem Dämonen besessen ist. Herauszufinden, was mit Mardaneus passiert ist, ist die Hauptaufgabe in diesem Gebiet.

Vor dem südwestlichen Haus erleben wir, wie Mardaneus den armen Lanilor mit einem Zauberspruch einfriert und stehen lässt. Lanilor fleht uns dann in einem Gespräch an, mit Mardaneus zu reden, damit dieser den Zauber aufhebt.

Die Tür zu Mardaneus' Haus ist jedoch versperrt. Nachdem wir das Lanilor mitteilen, erzählt er uns, dass man auf einem anderen Weg in den Keller des Hauses gelangt. Dazu muss man lediglich in den Brunnen hinabsteigen, den Schlüssel finden und die Leiter zur Wohnung des Heilers hinaufklettern.

In der Wohnung angekommen, reden wir mit Mardaneus, um ihn davon zu überzeugen, Lanilor wieder zu befreien.

Reden wir danach mit dem befreiten Lanilor, erhalten wir einen Hinweis auf die Katakomben, in denen möglicherweise der Grund für Mardaneus' Zustand zu finden ist.

Den Zugang zu den Katakomben finden wir, indem wir die steinernen Drachenfiguren, die sich rund um die große Statue befinden, in die richtige Richtung drehen.

Alle Drachenköpfe müssen in Richtung norden zeigen, damit die Statue verschwindet und einen Zugang zu den Katakomben freigibt.

Bevor wir hinuntergehen können, erscheint Lanilor noch einmal und übergibt uns ein sehr wertvolles Geschenk: Einen von zwei Teleportersteinen. Sind diese Steine getrennt, kann jeder der Steine seinen Besitzer auf Wunsch zu dem anderen Stein teleportieren.

Sobald wir uns dazu entschließen, den Teleporterstein zu benutzen, landen wir in einem Gewölbe, das nicht nur den zweiten Teleporterstein beherbergt, sondern auch noch eine nicht unerhebliche Anzahl an Skelettbogenschützen. (Es empfiehlt sich daher, sich erst später zum Gegenstück zu teleportieren, da uns die Bogenschützen am Anfang noch recht übel zurichten können.)

Ist das Gebiet gesäubert, stellen wir fest, dass die Tür versperrt ist. Nun können wir uns also entweder mit dem zweiten Teleporterstein (der sich nun in unserem Inventar befinden sollte) zurück teleportieren, oder wir benutzen den örtlichen Teleporter, falls wir versehentlich vergessen haben sollten, den ersten Teleporterstein abzulegen, bevor wir ihn benutzt haben.

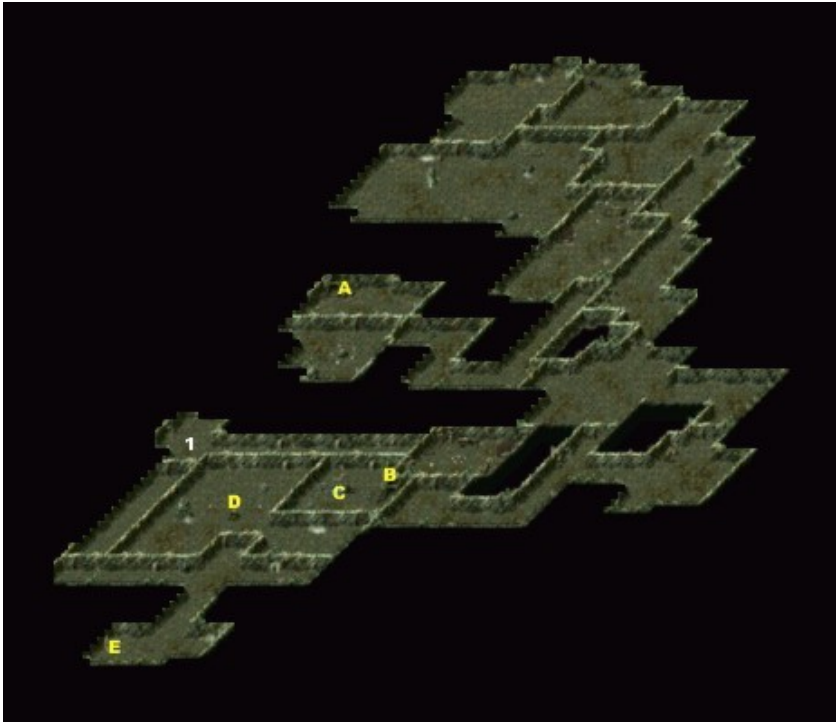
(Tipp: Lasst den ersten Teleporterstein in einem Gebiet liegen, an dem ihr euch ausruhen könnt. So könnt ihr euch schnell zurückziehen, falls die Kämpfe in den Katakomben zu schwer werden und euch ersteinmal auskurieren.)



Weitere Quests dieser Region

Questtitel	Lösung
<p>Zwei schwer verwundete Soldaten</p>	<ul style="list-style-type: none"> ● Bei Otho dem Zwerg und dem Echsenheiler Gomoe liegt jeweils ein verwundeter Soldat. Diese können nur durch einen Heilstein geheilt werden. Leider gibt es davon jedoch nur einen Stein. ● Östlich von Gomoes Haus befindet sich die Quelle. Reden wir mit ihr, überlässt sie uns den Heilstein. ● Im Norden des Dorfes stehen mehrere leerstehende Hütten. In der obersten finden wir einen Spiegel und hinter Kisten versteckt ein Buch, in dem die Handhabung des Spiegels beschrieben steht. ● Südlich von Gomoes Haus befindet sich ein kleiner Teich in dem wir zuerst den Spiegel und dann den Heilstein hineinlegen. Nun befinden sich zwei Heilsteine im Teich und die Soldaten können beide geheilt werden.
<p>Drudanae aus Laninors Garten</p>	<ul style="list-style-type: none"> ● Im südöstlichsten Haus findet ein Streitgespräch zwischen Georg, dem Händler und einem sehr unangenehmen Kerl statt. Nachdem dieser verschwunden ist, sprechen wir Georg an. Der bittet uns, für ihn eine Pflanze mit dem Namen "Drudanae" aus Laninors Garten zu besorgen. ● Haben wir Lanilor aus seiner misslichen Lage befreien können, in die ihn Mardaneus versetzt hat, erlaubt er uns in einem Gespräch, Kräuter aus seinem Garten zu pflücken.

Die Katakomben von Aleroth: Level 1



Personen (weiß):

(1) Orks

Orte (gelb):

(A) Aleroth

(B) Zum Friedhof in Aleroth

(C) Level 2

(D) Raum mit drei Pentagrammen

(E) Statue

Bereits im ersten Level erwarten uns Skelettkrieger und Skelettbogenschützen, die wir nach und nach ausschalten müssen. Hauptaufgabe in diesem Level ist es, drei magische Kugeln zu finden, die in diesem Level versteckt sind.

Haben wir die Kugeln gefunden, begeben wir uns in den Raum mit den drei Pentagrammen. Dort befindet sich auch ein Buch eines Nekromanten in dem genau beschrieben steht, was wir mit den drei Kugeln zu machen haben.

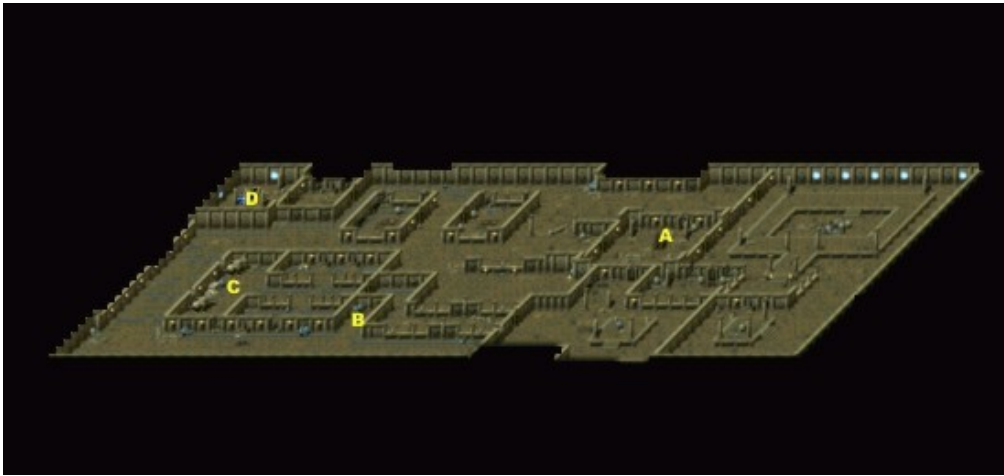
Diese drei Kugeln müssen nämlich auf den drei Pentagrammen platziert werden, damit sich ein Teleporter öffnet, der uns in den östlichen Raum teleportiert.

Von dort aus führen zwei Treppen aus dem Raum. Die Linke führt uns ein Level weiter, während uns die rechte Treppe zum Friedhof in Aleroth führt.

Weitere Quests dieser Region

Questtitel	Lösung
Die magische Axt "Blutfresser"	<ul style="list-style-type: none"> ● Ganz westlich unserer Startposition in diesem Level befindet sich eine Gruppe Orks. Deren Anführer Smir nuk erteilt uns den Auftrag, die magische Axt „Blutfresser“ in den Gewölben für die Orks zu finden. ● Die Axt befindet sich ein Level tiefer, in einem versteckten Raum im Nordwesten des Levels. Allerdings ist sie nicht sofort zu erkennen, da sie magischer Natur ist und erst identifiziert werden muss. ● Bei Übergabe der Axt an Smir nuk sollte darauf aufgepasst werden, dass sich sonst keine weitere Axt im Inventar befindet, da Smir nuk sonst alle Äxte mitnimmt.
Gregor, der Zombie	<ul style="list-style-type: none"> ● Im südlichsten Raum befindet sich eine Statue einer Frau. Hinter ihr befindet sich ein Buch, in dem das Schicksal ihres Dieners Gregor Brock niedergeschrieben ist. ● Zünden wir die Kerze vor der Statue an, erscheint Gregor als Zombie und dient uns fortan als Beschützer. ● Tipp: Gregor ist eine große Hilfe, doch jeder Gegner den Gregor erledigt bringt uns keine Erfahrungspunkte. Auch wird Gregor augenblicklich erlöst, sobald er mit dem Tageslicht in Berührung kommt.

Die Katakomben von Aleroth: Level 2



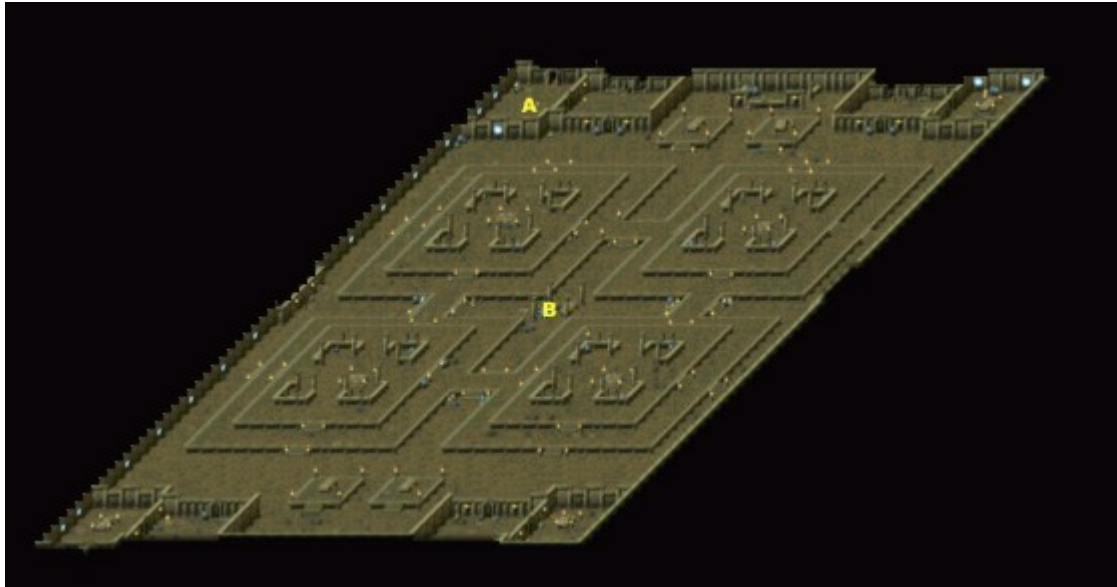
**Orte
(gelb):**
(A) Level
1
(B) Hebel
(C)
Magische
Äxte
(D) Level
3

In diesem Level erwarten uns vor allem Gegner. Massenweise Skelette und einige magische Äxte.

Hier finden wir die Axt Blutfresser und im nordwestlichsten Raum den Übergang zu Level 3 der Katakomben.



Die Katakomben von Aleroth: Level 3



Orte (gelb):

(A) Level 2

(B) Level 4

Die Feinde werden schwerer. Nunmehr befinden sich auch sogenannte Knochenbeschwörer unter den Gegnern, die vorrangig vernichtet werden sollten.

Um hier weiter zu kommen müssen nacheinander die vier Särge im großen Raum geöffnet werden. Doch ist hier Vorsicht geboten. Beim Öffnen jedes einzelnen Sarges hat man es zunächst mit einer Welle Angreifer zu tun, die einem gehörig zusetzt.

Nach dem Öffnen des vierten Sarges kann man nun den Sarg in der Mitte des Raumes öffnen und zum nächsten Level gelangen.

Die Katakomben von Aleroth: Level 4



**Orte
(gelb):**

(A) Level 3

(B) Fundort
des zweiten

Teleportersteins

(C) Level 5

Diese Gegend ist mit Fallen gespickt. Hier ist Vorsicht geboten und Abspeichern sollte regelmäßige Pflicht sein.

Im südlichen Bereich können wir durch betätigen eines Hebels Zugang zu dem Gebiet bekommen, in das wir durch den Teleporterstein gelangt sind.

Südwestlich befindet sich der Übergang zum 5. und damit letzten Level dieser Katakomben.

Die Katakomben von Aleroth: Level 5



Orte (gelb):

(A) Level 4

Hauptteil dieses Levels ist der große Raum in der Mitte. Jedoch lohnt es sich, zuvor den äußeren Bereich zu überprüfen. In allen vier Ecken finden wir jeweils eine Bodenplatte, unter der je ein Raum liegt, der von schwer zu besiegenden Monstern bewacht wird. Allerdings beherbergen sie auch einige wertvolle Schätze.

Im großen Raum befinden sich viele Untote die uns anscheinend freundlich gesinnt sind.

Wir unterhalten uns mit einigen von ihnen und erfahren, dass sie ihren Meister Thelyron erwecken wollen. Allerdings müssen wir ihnen dabei helfen, denn ein Skelett an einem der vier Hebel die betätigt werden müssen scheint nicht mehr zu funktionieren.

In einem Gespräch mit dem nun neu erweckten Nekromanten scheint zunächst alles in Ordnung zu sein. Als er jedoch bemerkt, in welchem Zustand er sich befindet, bittet er uns, ihn zu töten.

Kommen wir dem nach, ist Mardaneus von seinem Fluch befreit, aber uns erwartet ein äußerst heftiger Kampf. Ganz wichtig ist es hierbei, vorrangig die starken Untoten zuerst zu besiegen, da sie uns wesentlich mehr Schaden zufügen können, als die herkömmlichen Skelette.

Nach Beendigung des Kampfes treffen wir nördlich des Raumes auf den geheilten Mardaneus, der uns durch ein Dimensionsportal zurück ins Dorf schickt.

Eskorte für die Heiler



Orte (gelb):

- (A) Aleroth
- (B) Teleporter
- (C) Brücke nach Flussheim
- (D) Farmland

Beim Verlassen des Dorfes wird uns klar, dass die Gegend anscheinend nur so von Orks wimmelt. Ein Ritter berichtet uns, dass er allein von seinem Trupp übrig geblieben ist, der den Auftrag hatte, die Heiler von Aleroth nach Flussheim zu eskortieren. In Flussheim ist eine Seuche ausgebrochen, die schnellstens von den Heilern gestoppt werden muss.

Sprechen wir noch einmal mit Mardaneus erfahren wird, dass dieser die Heiler zwar schicken will, wir jedoch dafür sorgen müssen, dass eine Eskorte von General Alix, der Kommandeurin der Kaserne, ausgesandt werden muss.

Wir haben also den Auftrag, uns durch das Orkverseuchte gebiet rund um Aleroth zu kämpfen, um uns bei General Alix zu melden, damit eine neue Eskorte nach Aleroth geschickt werden kann.

Auf dem Weg nach Süden treffen wir auf einen Gegner, den wir nicht besiegen können. Einen Drachenreiter. Glücklicherweise hilft uns ein Magier namens Zandalor, der uns auch gleich nach dem Kampf erklärt, dass wir ein „Gezeichneter“ sind.

Zandalor weist uns an, im Gasthaus „Zum Zwergenbrot“ auf ihn zu warten und dort einen weiteren „Gezeichneten“ zu treffen. Er selbst sucht noch nach einem dritten „Gezeichneten“ und verlässt uns dann. Nicht jedoch, ohne uns vorher noch eine Schriftrolle zur Aktivierung eines Teleporters zu übergeben. Nach seinen Worten befinden sich über ganz Rivellon

verstreut solche Teleporter, die uns das Reisen wesentlich erleichtern können. Nur brauchen wir dazu noch weitere Schriftrollen der einzelnen Rassen, um auch andere Teleporter aktivieren zu können.

Nun sollten wir uns auf den Weg zu General Alix machen. Weiter im Süden kämpfen zwei Soldaten auf einer Brücke gegen Trolle. Wir helfen den Soldaten und erfahren, dass sie die Brücke im Auftrag von General Alix bewachen. Hinter der Brücke geht es den Weg weiter Richtung Süden zur Kaserne.

In der Kaserne angekommen berichten wir General Alix von der Situation in Aleroth und sie versichert uns daraufhin eine Eskorte loszuschicken.

Uns überträgt sie eine weitere Aufgabe. Wir sollen nämlich in ein von Orks belagertes Dorf eindringen und dem kommandierenden Offizier, Hauptmann Mitox, eine Nachricht überbringen.

Weitere Quests dieser Region

Questtitel	Lösung
Georgs Mörder	<ul style="list-style-type: none">● Nachdem wir die Katakomben hinter uns gelassen haben und bevor wir Aleroth verlassen wollen, wird ein Besuch bei Georg dem Händler ergeben, dass dieser ermordet wurde.● Keiner der Heiler weiß etwas über den Mord, doch können wir uns an diesen unangenehmen Typ erinnern, den wir zuvor bei Georg im Laden gesehen haben.

Das Farmland



Personen

(weiß):

- (1) Homer
- (2) Ängstlicher Ritter
- (3) Attentäter (Kriecher)
- (4) Finn
- (5) Tom

Orte (gelb):

- (A) Farmland
- (B) Die Verfluchte Abtei
- (C) Die Kirche
- (D) Burg Eisenfaust
- (E) Gasthaus "Zum Blauen Eber"

(F) Trollhöhle

(G) Kleine Höhle

Bevor wir die Kaserne und General Alix aufsuchen, kommen wir am Gasthaus „Zum blauen Eber“ vorbei, welches sich im Farmland befindet.

Dort befinden sich ein paar Heiler, die uns erzählen, dass sie mit einem Dr. Elrath zusammenarbeiten, der offensichtlich sehr gute Arbeit im Bezug auf die Heilung der Seuchenopfer leistet.

Dennoch müssen wir im weiteren Verlauf des Spiels feststellen, dass mit Dr. Elrath anscheinend irgendetwas nicht stimmt.

Gehen wir nach der Brücke, die uns ins Farmland gebracht hat nach Norden, so finden wir in einer Scheune einen verängstigten Ritter, der sich vor einem Attentäter fürchtet.

Er erzählt uns, dass er den Tod des alten Herzogs als Jagdunfall dargestellt wurde. Er jedoch nicht daran glaube und die Angelegenheit hinterfragt hat. Daraufhin hat ihm der Sohn des verstorbenen Herzogs die Gilde der Attentäter auf den Hals gehetzt und nun fürchtet der Ritter um sein Leben, da sich offensichtlich einer dieser Attentäter in der Nähe herumtreibt.

Nachdem wir den Auftrag annehmen, uns um diesen Attentäter (Kriecher) zu kümmern müssen wir uns etwas weiter östlich auf eine mit Obstbäumen versehene Wiese begeben. Der

Bauer, dem die Wiese gehört, erklärt uns, dass sich dort eine seltsame Schattengestalt herumtreibt.

Wir finden den Attentäter und erledigen ihn. Daraufhin können wir dem Ritter berichten, dass er zunächst in Sicherheit sein dürfte.

Weitere Quests dieser Region

Questtitel	Lösung
Ein Brief für Afrasam	<ul style="list-style-type: none"> ● Ein Mädchen im Gasthaus „Zum blauen Eber“ gibt uns einen Brief, den wir ihrem Onkel Afrasam in der Stadt Verdistis überbringen sollen. ● Afrasam finden wir in Verdistis im Gasthaus „Zum Edelmann“. Dort steht er hinter der Theke.
Trolle	<ul style="list-style-type: none"> ● Gleich östlich der Brücke befindet sich der Hof des Bauern Homer, der uns erzählt, dass die Trolle die Gegend terrorisieren. ● Auch der Bauer Ragnar möchte die Trolle erledigt wissen. Er erzählt uns, dass er mit ansehen musste, wie sein Sohn von den Trollen getötet wurde. ● Die Höhle der Trolle befindet sich südwestlich der Brücke. Vorsicht: Die Gegner sind am Anfang noch recht schwer.
Kuhdieb	<ul style="list-style-type: none"> ● Bauer Tom möchte, dass wir für ihn den Dieb seiner Kühe ausfindig machen. ● Südlich des Gasthauses „Zum Blauen Eber“ befindet sich das Armenviertel. Westlich vom Gasthaus finden wir Dorians Haus. ● In Dorians Keller finden wir eine Menge Fleisch. Sobald wir Dorian darauf ansprechen, gibt er auch zu der Dieb zu sein. ● Wir haben nun die Möglichkeit ihn an Tom zu verraten, oder ihn aufgrund der offensichtlichen Not, in der er sich befindet, ungeschoren davonkommen zu lassen.

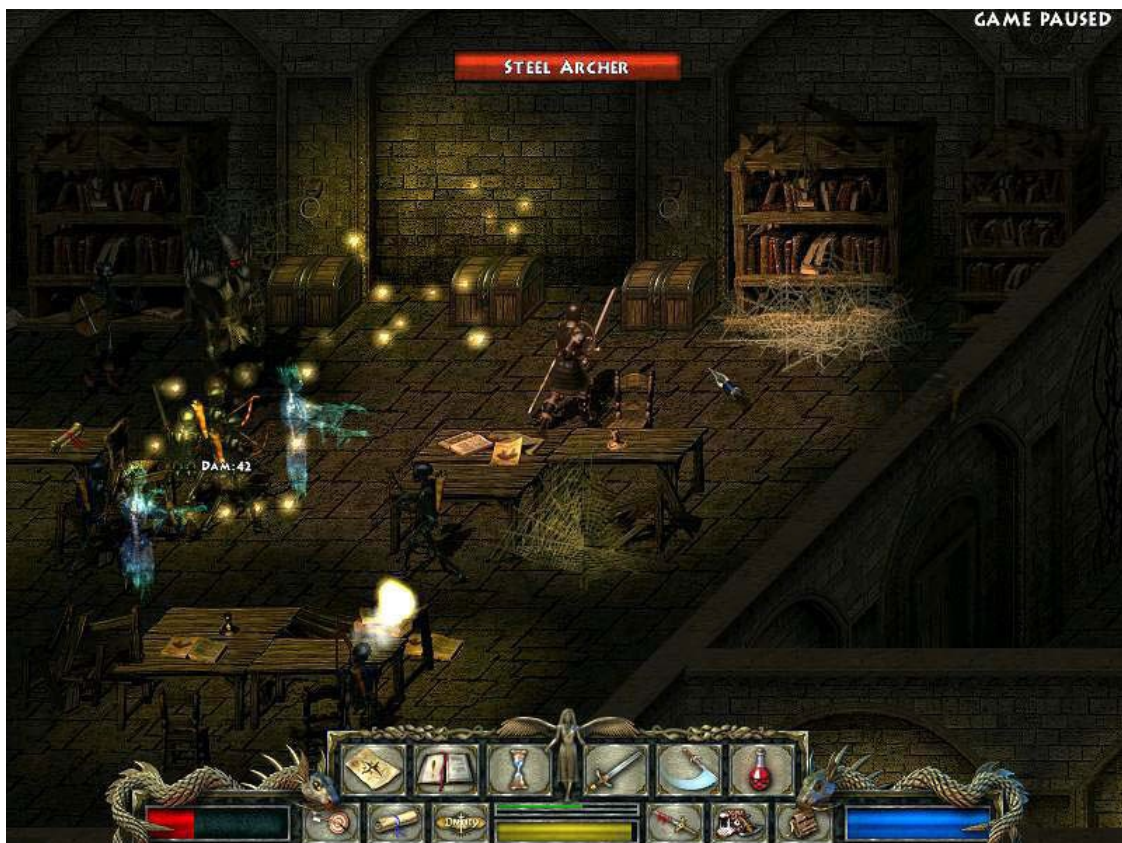
Die Verfluchte Abtei

- Im nördlichen Teil des Farmlandes sagt uns Bauer Finn, dass er sehr beunruhigt über die merkwürdigen Geräusche und Geistererscheinungen ist, die von der nahe gelegenen Abtei nördlich seines Hauses herzukommen scheinen.
- Schon im Innenhof begrüßen uns Stahlskelette, die sich als sehr widerstandsfähig herausstellen. Die Bogenschützen schießen Feuerpfeile ab, weswegen sich hier eine Feuerresistenz anbietet, oder zumindest entsprechende Resistenztränke.
- Wir aktivieren zunächst den Teleporter im Innenhof und betreten die Abtei durch das Hauptportal im Norden. Vorsicht: ab hier verstärken auch einige Liche die Monsterhorden!
- Wir kämpfen uns in den südöstlichen Bereich der Abtei durch, wobei wir uns jedes Ausrüstungsstück das wir finden, oder erbeuten erstmal ansehen sollten, bevor es in unserem Inventar landet: Es gibt nämlich eine verfluchte Waffe, die bereits im Inventar die Ausdauer auf Null senkt; wenn wir sie uns ansehen, bekommen wir schon mitgeteilt, dass "etwas nicht damit stimmt", also: Finger weg davon!
- Im Ostflügel führt am südlichsten Ende eine Treppe in den Keller der Abtei. In dem ersten Gang sollten wir äußerst vorsichtig sein, da er mit magischen Fallen gespickt ist.
- Im Westen finden wir eine Tür in einen weiteren Raum, die aber versperrt ist.
- Weiter im Süden drücken wir einen Hebel, der die Tür zu einem weiteren Gang im Süden entriegelt. Wir kämpfen uns durch den südlichen Bereich, bis wir noch weiter im Süden einen weiteren Hebel entdecken, der die verschlossene Tür nach Westen entriegelt.
- Hier finden wir endlich die Ursache des Fluchs, der über der Abtei lastet: es ist der Geist eines Magiers, der uns erzählt, dass er einst im Auftrag der Mönche ihre wertvollen Bücher und Schriften durch magische Fallen geschützt habe. Statt ihm aber den vereinbarten Lohn zu zahlen, sperrten ihn die Mönche in einen magischen Käfig, der seine Lebenskraft aufzehrt. Daraufhin verfluchte er die Abtei und alles, was in ihr lebte. Auf unsere Frage, wie wir ihm helfen könnten, erfahren wir, dass der Fluch nur gelöst werden kann, wenn ein anderer die von den Mönchen geschuldete Summe von 1000 Goldstücken bezahlt. Zahlen wir die Summe, ist der Geist erlöst und verschwindet und der Fluch über der Abtei aufgehoben.
- Ehe wir die verfluchte Abtei verlassen, sollten wir diesen Raum gründlich durchsuchen und alle Bücher lesen. Wir finden ein gutes, magisches Amulett, sowie ein Zauberbuch in einer der Truhen und erfahren hier auch etwas über die "Heilige Waffe". Ein anderes Buch beschreibt die Veredelungskugeln, von denen wir schon einige besitzen und unsere Ausrüstungsgegenstände, soweit sie die dazu nötigen Slots haben, mit "Waffe verzaubern" veredelt wurden. Auf einem Tisch finden wir noch eine Aktivierungsschriftrolle der Menschen.
- Als letztes sollten wir nicht vergessen, bei Finn vorbeizugehen und uns unsere wohlverdiente Belohnung abzuholen.

<p>Verfaulte Ernte / Die Giftfässer</p>	<ul style="list-style-type: none"> ● Bauer Hugor erklärt uns, dass seine Ernte auf den Feldern verfault. Er sich das jedoch nicht erklären kann. ● Westlich vom „Blauen Eber“ entdecken wir eine kleine Höhle, in der sich ein Ork namens Tipsix und einige Giftfässer befinden. ● Bei Tipsix Leiche finden wir einen Schlüssel. Hugor kann sich die Angelegenheit nicht erklären und beauftragt uns, der Sache weiter nachzugehen. ● Im Keller des „Blauen Eber“ finden wir im Keller eine Tür, die sich mit dem gefundenen Schlüssel aufschließen lässt. Auch dort befinden sich einige Giftfässer. ● Der Wirt erklärt uns, dass dieser Raum von Dr. Elrath angemietet wurde. Anscheinend behandelt der Dr. die Seuche wohl mit dem Gift. ● Auch Bauer Hugor kann sich das nicht erklären und beauftragt uns, mit Dr. Elrath darüber zu reden.
<p>Teleporter im Farmland</p>	<ul style="list-style-type: none"> ● Nordwestlich des Gasthauses „Zum blauen Eber“ befindet sich unter einigen Strohballen ein weiterer Teleporter. Diesen können wir mit der Schriftrolle der Menschen aktivieren.
<p>Isolde und Garreth</p>	<ul style="list-style-type: none"> ● Das Milchmädchen von Bauer Homer, Isolde, bittet uns darum, einen Brief an ihren Liebsten in der Kaserne zu übergeben. Es handelt sich hierbei um den Soldaten Garreth. ● Garreth fühlt sich in seiner Rolle als Soldat gar nicht wohl und wünscht sich einen Scheintodtrank, um aus der Kaserne zu entkommen. ● Diesen Scheintodtrank erhalten wir in der Kirche, nördlich der verfluchten Abtei. Es ist jedoch ratsam, diese Aufgabe erst zu einem späteren Zeitpunkt lösen, da die Kämpfe in dieser Region noch zu schwer sind.
<p>El Gammon</p>	<ul style="list-style-type: none"> ● Ein windiger Händler versucht uns angeblich magische Ware zu verkaufen. ● Gehen wir auf sein Angebot ein, verlieren wir viel Geld und erhalten dafür kaum den Gegenwert. Allerdings verbessert sich dadurch unsere Kenntnis der Fähigkeit „Händlerzunge“.

Die Kirche im Norden

- In der Kirche nördlich von der verfluchten Abtei erleben wir, wie am Eingang zwei Gottesdiener von Geistern angegriffen werden. Einer stirbt, der andere kann flüchten.
- Sprechen wir mit diesem, erfahren wir, dass die Geister offenbar durch irgendeinen Frevel erzürnt wurden.
- Nun steigen wir die Leiter hinauf und entdecken, wie ein Junge in eins der heiligen Gefäße pinkelt.
- Nachdem wir Theofolus darüber in Kenntnis gesetzt haben, können wir mit ihm handeln und erhalten von ihm auch einen Scheintodtrank mit dem wir Garreth helfen können.



Das Armenviertel



Orte (gelb):

- (A) Gasthaus "Zum Blauen Eber"
- (B) Armenviertel
- (C) Quarantäneviertel
- (D) Der Armenfriedhof

Südlich vom "blauen Eber" liegt das Armenviertel. Reden wir dort mit Jonas, wird er sich uns als Führer anbieten und uns warnen, im Armenviertel besonders vorsichtig zu sein.

Der Eingang zum Quarantäneviertel, in dem die Seuchenopfer leben, ist versperrt. Wir müssen um den Zaun herumgehen, um an der hinteren Seite den Zugang zu einem Haus zu finden, der sich mit "Schlösser öffnen" Stufe 1 öffnen lässt.

Wir reden mit den Seuchenopfern Tibus, Sarah und Cedrik und haben jetzt für jeden der drei den Auftrag, ein Mittel gegen ihre Krankheit zu finden.

Hinweis: Wir müssen am Zaun zum Quarantäneviertel eine Animation sehen, in der sich Dr. Elrath von den Wachen verabschiedet. Nur dann ist später die Tür zu Dr. Elrath's Haus offen und wir können Hugors Auftrag aus dem Farmland erfüllen.

Nachdem wir in Dr. Elrath's Haus waren (später im Händlerviertel) und die Wahrheit über die Seuche herausgefunden haben, eilen wir zurück ins Quarantäneviertel.

Auf der Straße dorthin erzählt uns ein Bettler (nachdem wir ihm etwas Gold gegeben haben), dass er Nachts einen Edelstein hinter dem Zaun gesehen hat, dieser jedoch wieder verschwindet.

Gehen wir der Sache auf den Grund, entdecken wir, dass es sich hierbei um eine Falle einiger Söldner handelt, die für Dr. Elrath arbeiten.

Im Quarantäneviertel können wir nun zwei der drei Seuchenopfer mit den Heiltränken aus Dr. Elrath's Haus kurieren. Das dritte Opfer müssen wir hinnehmen, sofern es uns nicht gelingt,

einem der geheilten den Trank wieder aus der Tasche zu ziehen und dem dritten Opfer zu übergeben.

Weitere Quests dieser Region

Questtitel	Lösung
Der Bettlerkönig	<ul style="list-style-type: none"> ● Balin, der Bettlerkönig erklärt uns, dass Jonas ihn bestohlen hat. Ihm fehlt eine Halskette ● In Jonas' Haus finden wir tatsächlich die Halskette. Stellen wir Jonas zur Rede, sagt er uns, dass Balin ein Schurke ist und das gesamte Armenviertel terrorisiert. ● Hier haben wir (wie auch in Dorians Fall mit den gestohlenen Kühen) zwei Möglichkeiten. Entweder schlagen wir uns auf die Seite von Balin oder auf die Seite von Jonas.
Marja	<ul style="list-style-type: none"> ● In einem weiteren Haus reden wir mit Marja. Sie stammt aus einer wohlhabenden Familie aus Verdistis. Jedoch wurde diese Familie durch einen gewissen Markom ins Unglück gestürzt. Marja gibt uns den Auftrag in Markons Haus in Verdistis nach Beweisen zu suchen, dass Markom die Händlergilde verraten hat.
Anwerbung für die Diebesgilde	<ul style="list-style-type: none"> ● Lain, ein Mitglied der Diebesgilde, möchte uns für die Gilde anwerben. Er sagt uns, dass wir darüber mit Rob im Gasthaus zum Edelmann in Verdistis reden sollen.
Der Armenfriedhof	<ul style="list-style-type: none"> ● Südlich des Quarantainevierts liegt der Armenfriedhof. Betreten wir ihn werden wir in einer Animation Zeuge einer Entführung einer jungen Frau namens Elora durch einen Zombie. ● Um die Frau zu retten müssen wir uns durch eine Horde Untoter schlagen. Erst dann können wir dem Zombie hinab in sein Versteck folgen und seinem Dasein ein Ende bereiten.

Das belagerte Dorf



Orte (gelb):

- (A) Armenviertel
- (B) Quarantäneviertel
- (C) Der Armenfriedhof
- (D) Kaserne
- (E) Heerlager
- (F) Belagertes Dorf
- (G) Versorgungslager der Orks
- (H) Waldläufergilde
- (I) Haus mit Geiselnemern

Auf dem Weg zum belagerten Dorf erzählt uns ein Flüchtling von einem Minenschacht, der von seinem Haus ins Versorgungslager der Orks führen wird.

Kaum haben wir mit Hauptmann Mitox im Auftrag von General Alix gesprochen, hat dieser auch gleich einen weiteren Auftrag für uns. Wir sollen mit einem Fass Sprengstoff das Versorgungslager der Orks, das er uns auf der Karte aufzeichnet, in die Luft sprengen.

Zum Dank für unsere Bereitschaft der Armee zu helfen erhalten wir von Hauptmann Mitox die Teleporterschriftrolle der Menschen.

Wir erinnern uns an das Haus des Flüchtlings und suchen es sogleich auf, um durch die Mine in das Versorgungslager der Orks zu gelangen.

Tipp: Die Orks hier sind wirklich harte Brocken. Es empfiehlt sich, notfalls noch andere Aufgaben zu erledigen, um mehr Erfahrung zu sammeln und höhere Stufen zu erreichen, bevor man diese Aufgabe angeht.

Im Versorgungslager angelangt, müssen wir zusehen, dass wir das Fass mit dem Sprengstoff zu den Wagen mit den Versorgungsgütern bringen, auf einen der Wagen werfen und schnellstens wieder verschwinden, bevor das Lager mitsamt Versorgungsgütern in die Luft fliegt.

Wir begeben uns zurück zum belagerten Dorf und melden uns bei Hauptmann Mitox.

Hauptmann Mitox hat bereits die nächste Aufgabe für uns parat. Wir sollen uns nun weit nach Osten ins Heerlager der Orks begeben, um ihr Wasserreservoir (ein Brunnen) mit einem sehr starken Gift zu versehen. Dieses Gift bekommen wir von Hauptmann Mitox mit.

Weitere Quests dieser Region

Questtitel	Lösung
Das Heerlager	<ul style="list-style-type: none">● Im Heerlager, westlich vom belagerten Dorf laufen wir in eine Falle. Ein Hexer des „Schwarzen Rings“ verzaubert alle Soldaten in diesem Lager, so dass diese, uns plötzlich feindlich gesinnt, nur noch das Ziel haben, uns zu töten.● Wir haben nun die Möglichkeit, die Soldaten zu bekämpfen (ohne Rufabzug), oder schnellstens zu verschwinden.

Die Waldläufergilde

- Südlich des Heerlagers befindet sich die Waldläufergilde. Gehen wir die Straße weiter nach Süden, gelangen wir in den Dunkelwald.
- Auf dem Weg zur Waldläufergilde kommt uns ein kleiner Junge entgegen, der uns um Hilfe bittet. Seine Eltern werden von Räubern als Geiseln in ihrem Haus gefangen gehalten.
- Auf Nachfrage, wie wir am besten ins Haus gelangen, erklärt uns der Junge, dass es am besten durch die Küche möglich sei, da die Räuber den Haupteingang zum Haus bewachen und die Eltern sofort töten würden, wenn wir versuchen sollten, das Haus auf diesen Weg zu betreten. Den Schlüssel zur Küche hat der Junge allerdings unterwegs verloren.
- Wir schicken den Jungen zur Waldläufergilde, damit er in Sicherheit ist.
- Vor der Westseite des Hauses finden wir den Schlüssel des Jungen und öffnen die Tür zur Küche. Dort finden wir einen weiteren Schlüssel und verlassen die Küche wieder auf demselben Weg. Weiter südwestlich können wir jetzt die Tür zum Schlafzimmer öffnen, und dort die Eltern des Jungen befreien. Jetzt, wo die Geiseln in Sicherheit sind, stellen wir uns der Bande zum Kampf und töten sie.
- Nach dem Sieg besuchen wir die Waldläufergilde und reden mit den dankbaren Eltern des kleinen Jungen. Zum Dank für ihre Rettung dürfen wir uns aus den Truhen und Schränken in ihrem Haus bedienen.
- Dann reden wir (besonders höflich) mit dem Elfenkönig und sprechen ihn auf die Teleportschriftrolle der Elfen an. Da wir uns dabei auf Zandalor berufen können, bekommen wir sie.
- Nordwestlich der Waldläufergilde stoßen wir auf eine Höhle voller Spinnen in allen Formen und Größen. Wir erledigen sie und finden weiter hinten etwas besonders Interessantes: Den ersten Teil einer Schatzkarte, die, wenn wir alle Teile gefunden haben, den Zugang zu einem großen Schatz öffnet.

Das Heerlager der Orks



Orte (gelb):

- (A)
Versorgungslager der Orks
- (B) Heerlager der Orks
- (C) Brunnen

Hier ist es zu empfehlen, sehr verstohlen vorzugehen. An allen Ecken und Enden lauern uns Orks auf, die sich als recht schwierige Gegner herausstellen. Wir müssen nun in den südöstlichsten Teil dieser Karte, um den Brunnen der Orks zu finden.

Haben wir den Brunnen erreicht, werfen wir das Gift aus sicherer Entfernung in den Brunnen, damit wir nicht selbst vergiftet werden.

Unsere Aktion hat erfolg und wir können uns wieder bei Hauptmann Mitox im Dorf melden.

Hauptmann Mitox entlässt uns daraufhin aus seinem Dienst und schickt uns wieder zu General Alix, die uns, begeistert von unseren Taten, eine Einladung nach Burg Eisenfaust übergibt.

Tipp: Bevor wir dieser Einladung jedoch Folgen sollten wir unbedingt auch noch alle möglichen anderen Aufträge zu Ende bringen.

Ein Betreten der Burg unter Level 20 ist nicht unbedingt ratsam.

Gasthaus zum Zwergenbrot



Orte (gelb):

- (A) Kaserne
- (B) Burg Eisenfaust
- (C) Wache von Flussheim
- (D) Gasthaus "Zum Zwergenbrot"

Im Gasthaus „Zum Zwergenbrot“ finden wir einen weiteren „Gezeichneten“. Als wir nach Zandalor fragen, erfahren wir, dass der Magier nach Burg Eisenfaust aufgebrochen ist, um den dritten „Gezeichneten“ zu finden.

Sollten wir bereits eine Einladung von General Alix in Burg Eisenfaust haben, können wir die Burg betreten (es empfiehlt sich, dies nicht vor Level 20 zu versuchen).

Weitere Quests dieser Region

Questtitel	Lösung
Kampf im Keller	<ul style="list-style-type: none"> ● Am Gasthaus „Zum Zwergenbrot“ angekommen, warnt uns vor dem Gasthaus ein Mann vor einem Muskelprotz, mit dem wir im Keller des Gasthauses kämpfen können. Hier sollten man einfach genügend Erfahrung und etwas körperliche Stärke mit sich bringen.
Der Tod des alten Herzogs	<ul style="list-style-type: none"> ● Zwischen Burg Eisenfaust und dem Gasthaus „Zum Zwergenbrot“ liegt die Wache von Flussheim. Sprechen wir dort mit Hauptmann Ralf, erzählt uns dieser, dass auch er nicht an einen Unfall des alten Herzogs glaubt. Auch er hat einen Verdacht und verweist uns an Sir Dante in Verdistis, der uns in dieser Angelegenheit weiterhelfen kann.

Teleportationsschriftrolle der Zwerge

- Im Gasthaus „Zum Zwergenbrot“ treffen wir auf einen Zwerg, der uns von einem Edelsteinfund berichtet. Sagen wir ihm, wir hätten es „auch nicht leicht“ gehabt, will er uns einen Edelstein vermachen.
- Wenn wir nun zusagen, bekommen wir einen Edelstein. Lehnen wir jedoch ab, da "andere bei all dem Elend im Land seine Gabe wohl mehr verdienen", zieht er davon, um jemand anderes zu beglücken. Nun ist für uns der Weg zu der Schriftrolle, die auf seinem Tisch liegt frei.

Glenborus



Orte (gelb):

- (A) Burg Eisenfaust
- (B) Gasthaus "Zum Zwergenbrot"
- (C) Glenborus
- (D) Altar
- (E) Hütte im Zwergenwald

In der Zwergensiedlung Glenborus nahe dem Zwergenwald erfahren wir durch einen Ausrufer, dass sich die Zwerge zum Krieg gegen die Elfen vorbereiten. Der Grund dafür bleibt zunächst verborgen.

Weitere Quests dieser Region

Questtitel	Lösung
Die Kugel auf dem Altar	<ul style="list-style-type: none"> ● Wenn wir diese Kugel benutzen, kann eine unserer primären Eigenschaften um 5 Punkte steigen oder sinken. (Vor Benutzen der Kugel unbedingt speichern.)
Der Wunschbrunnen	<ul style="list-style-type: none"> ● Weit östlich des Wagens (aus der Händlerquest) finden wir einen Wunschbrunnen im Zwergenwald, der uns einen Wunsch erfüllt. Diesen Wunsch können wir uns aber auch noch aufheben.
Eine Hütte im Zwergenwald	<ul style="list-style-type: none"> ● Im Norden des Zwergenwaldes finden wir einen hohlen Baum, der uns in eine nahegelegene Hütte teleportiert, wo es scheinbar vor Diamanten nur so funkelt. ● Hier sollten wir unbedingt erst die Notiz auf dem Tisch lesen, bevor wir die "Schätze" anrühren. Sie sind nämlich nur Illusion und schon der Versuch, etwas davon zu nehmen, wird mit zeitweiliger Überlastung bestraft.

Der Markt von Flussheim



Personen (weiß):

- (1) Dr. Elrath
- (2) Mpenzak
- (3) Berek
- (4) Caroline
- (5) Händler Markus

Orte (gelb):

- (A) Der Markt von Flussheim
- (B) Der Garten des Nerikon
- (C) Die Höhle der Finsternis
- (D) Burg Eisenfaust
- (E) Glenborus
- (F) Gasthaus "Zum Zwergenbrot"
- (G) Überfallener Wagen
- (H) Wache von Flussheim

Hier befindet sich das Haus von Dr. Elrath. Wir besuchen ihn und erzählen ihm von den Giftfässern im Keller des „Blauen Eber“. Offensichtlich nimmt er uns nicht ernst und wirft uns wieder heraus.

Wir beschließen, der Sache auf den Grund zu gehen und versuchen wieder ins Haus zu gelangen. Die Tür ist nun abgeschlossen, doch finden wir hinter Dr. Elraths Haus einen passenden Schlüssel.

Im Haus selbst müssen wir die merkwürdigen Lampen löschen, um weiter hinein zu gelangen. Im Wohnraum müssen wir dann die Lampe neben der Eingangstür wieder einschalten um weiter zu einem Raum zu gelangen, in dem eine Treppe in den Keller des Hauses führt.

Im Keller finden wir in einer Truhe einen Schlüssel und müssen die Kisten wegräumen, um in den hinteren Teil des Kellers zu gelangen. In dem folgenden Flur befinden sich einige magische Fallen. Hinter der nächsten Tür befindet sich das Labor, welches von einem Dämon bewacht wird. Um hier den Kampf zu vermeiden, bietet es sich an, zuvor einen Schattentrank zu trinken. Dann kann man sich an dem Dämon vorbeischieben. Im Labor auf einem Tisch

finden wir dann den Beweis, dass Dr. Elrath selbst die Seuche verursacht hat und für die vergifteten Felder verantwortlich ist.

Wir stecken den Brief ein und finden auf einem Regal zwei Heiltränke, von denen wir hoffen, dass wir damit die Seuchenopfer heilen können.

Auf dem Rückweg werden wir von Dr. Elrath erwischt. Er wirft uns Diebstahl und Hausfriedensbruch vor, lässt uns jedoch raus.

Den Brief zeigen wir Hauptmann Ralf von der Wache. Dieser schickt sogleich Wachen aus, um den Dr. festnehmen zu lassen.

Nun geht's zurück ins Quarantäneviertel, um die Opfer zu heilen.

Weitere Quests dieser Region

Questtitel	Lösung
Der Barde	<ul style="list-style-type: none">● Gelingt es uns, den Barden vor dem Geschäft des Magiehändlers mit etwas Geld dazu zu überreden, ein Gedicht vorzutragen, kommt der Magiehänder heraus und hört dem Barden gebannt zu.● Hier eröffnet sich eine Möglichkeit sehr günstig an magische Gegenstände zu gelangen.

Der Garten des Nerikon

- Ist unser Ruf ausreichen gut, können wir beim Händler Berek, am westlichen Teil des Marktes einen Schlüssel für den „Garten des Nerikon“ für 100 Goldmünzen bekommen. Dazu müssen wir ihn neugierig zu „ganz besonderen“ Waren befragen.
- Der Garten von Nerikon befindet sich westlich vom Marktplatz. Treffen wir dort ein, stoßen wir auf drei Jünger einer Sekte, die gern am Standbild ihres "Meisters" beten möchten, das aber im noch verschlossenen Garten steht. Zeigen wir Interesse, bekommen wir von ihnen ein Buch, in dem nützliche Hinweise über die Lehren des Meister stehen.
- Im Garten selbst finden wir das Standbild des Meisters. Klicken wir es an, redet Meister Nemris mit uns und prüft unser Wissen über seine Lehren.
- Die richtigen Antworten lauten: 1. "Erfahrung", 2. "Wahrheit und Lüge" und 3. "das Gute, die Neutralität und das Böse".
- Unser Heilzauber verbessert sich und wir werden eine Zeit lang von den Jüngern umringt
- Um den Schatz zu bekommen, von dem Berek geredet hatte, müssen wir alle Frösche im Teich erledigen. Sobald alle Frösche hinüber sind öffnet sich in der Nähe ein Teleportertor, durch das wir in eine geheime Höhle gelangen.
- In der Höhle müssen wir einige Kisten beiseite räumen, um einen Hebel betätigen zu können, welcher eine Tür öffnet. Dahinter befindet sich der Schatz, von dem Berek gesprochen hat.

Die Höhle der Finsternis

- Caroline spricht uns auf dem Markt von Flussheim an, dass sie ihren Sohn vermisst.
- Im Norden Flussheims bekommen wir von einem Ritter, dem wir gegen ein paar Trolle helfen, den Auftrag, diese Höhle zu untersuchen.
- In der Höhle befindet sich ein Vampir, mit dem wir über das Leben des vermissten Jungen verhandeln müssen.
- Wir stehen vor der Entscheidung, entweder den Jungen zu opfern, oder uns zur Verfügung zu stellen, um den Hunger des Vampirs zu stillen (permanenter Abzug von jeweils einem Punkt auf alle Primärattribute).
- Um den Vampir zu töten, müssen wir uns in seine Kammer begeben. Dazu muss das Schloss geknackt werden („Schlösser öffnen“ oder „Telekinese“ jeweils Lvl 3).

Überfällige Lieferung

- Im Süden des Marktplatzes unterhalten sich zwei Händler über die schlechten Zeiten. Fragen wir, ob wir helfen können, erhalten wir den Auftrag, nach einer Lieferung Waren Ausschau zu halten, die schon längst überfällig ist.
- Den Weg südlich am Gasthaus „Zum Zwergenbrot“ vorbei folgend, wenden wir uns weiter südöstlich. Dort entdecken wir einen Wagen mit gebrochenem Rad. Dies ist die vermisste Lieferung des Händlers Markus.
- Berichten wir dem Händler nun, was geschehen ist, bittet er uns, ein neues Rad zum Wagen zu bringen. Dieses Rad erhalten wir von ihm.
- Wieder beim Wagen angekommen finden wir ein Bild der Zerstörung vor. Der Wagen wurde überfallen und angezündet, die beiden Fahrer nicht aufzufinden.
- Berichten wir nun Markus von dem Vorfall bittet er uns, nach den verschwundenen Waren zu suchen.
- Vor Ort entdecken wir Blutspuren, denen wir folgen. Im Zwergenwald entdecken wir dann die beiden Leichen der Fahrer. In der Nähe bemerken wir eine kleine Goldspur, die uns bis zu einer Höhle im Zwergenwald führt.
- Auf einem Tisch in der Höhle finden wir ein Schreiben, das beweist, dass der Wagen von Banditen überfallen wurde. Auch wird ein geheimes Lager in Flussheim genannt.
- Kaum haben wir den Hinweis gefunden, werden wir sogleich von zwei Banditen überfallen, die sich als harte Brocken herausstellen.
- Markus bittet uns, weiter nach seinen gestohlenen Waren zu suchen und weist uns auf einen Schwarzhändler namens Mpenzak hin, den er verdächtigt, mit der Sache zu tun zu haben.
- Gelingt es uns, Mpenzak aus der Reserve zu locken, prahlt er mit einem geheimen Lager in der Nähe.
- In der Kanalisation, in die wir durch einen Kanaleingang auf dem Marktplatz gelangen, entdecken wir dann im Osten das geheime Lager und den Bandenchef Pedro. Dieser ist ein sehr schwer zu erledigender Gegner, was nicht zuletzt an seiner Waffe liegt.
- In geheimen Lager finden wir einen Brief, der beweist, dass es sich hier um die gestohlenen Ware handelt, die Markus sucht.
- Markus ist beeindruckt von unserer Leistung und entlohnt uns dementsprechend.
- Um den Schwarzhändler Mpenzak jetzt noch zu überführen, müssen wir für die Händlergilde in Verdisting tätig werden.

Verdistis



Personen (weiß):

- (1) Sir Dante
- (2) Sir Patrick
- (3) Weinhändler Perigon
- (4) Leptin
- (5) Corinna
- (6) Heiler

Orte (gelb):

- (A) Versteckter Teleporter
- (B) Wache von Verdistis
- (C) Gasthaus "Zum Edelmann"
- (D) Händlergilde
- (E) Markom's Haus

Um uns um Hauptmann Ralf's Auftrag zu kümmern, müssen wir das große Herrenhaus von Sir Dante im Nordwesten von Verdistis aufsuchen.

Wenn wir mit Renal, dem Sekretär von Sir Dante, reden, erteilt uns dieser den Auftrag, ein Schmuckstück vom Juwelier in den Zwergenhallen im Dunkelwald abzuholen.

Sir Dante erklärt sich nur dann bereit uns mit einem ranghohen Mitglied der Attentätergilde zusammen zu bringen, wenn wir für ihn einen Auftrag erfüllen.

Er verlangt, dass wir ihm die Besitzurkunde seines Rivalen, Sir Patrick, bringen.

Obwohl sein Ton herablassend und beleidigend ist, müssen wir die Forderung erfüllen, wollen wir die Untersuchung über den Mord am alten Herzog weiterführen.

Also weiter zum Anwesen von Sir Patrick, welches sich westlich neben dem Ortseingang befindet.

Wir erfahren von Sir Patrick nichts Außergewöhnliches. Also sehen wir uns etwas um. Im westlichen Teil des Garten des Anwesens finden wir einen versteckten Teleporter, der uns in einen abgetrennten Bereich des Anwesens bringt. Wir stehen nun in einem Flur, der zu vier Räumen im NW, NO, SW und SO führt, die jeweils einen Hebel enthalten, der die Tür in einen anderen Raum öffnet, bzw. schließt.

Um an die gesuchte Urkunde zu gelangen, müssen wir den Hebel im Nordosten und im Südwesten drücken. Nun sollten alle Räume entriegelt sein. Danach den Hebel im Flur betätigen, worauf alle vier Räume wieder verriegelt, eine weitere Tür im Westen dafür aber entriegelt ist. Dort finden wir die Urkunde.

Nachdem wir diese Urkunde zu Sir Dante gebracht haben, teilt uns dieser Mit, dass uns ein ranghohes Mitglied der Attentätergilde mit Namen Yarun im Haus der Händlergilde erwartet.



Weitere Quests dieser Region

Questtitel	Lösung
Ein Mörder in Verdistis	<ul style="list-style-type: none"> ● Hauptmann Krattus von der Wache in Verdistis, den wir sehr weit nördlich antreffen, erteilt uns den Auftrag, mehrere Morde an jungen Frauen aufzuklären. Unter Verdacht steht der Weinhändler Peregon, welchen wir nördlich des Gasthauses „Zum Edelmann“ in seinem Geschäft antreffen. ● Wenn wir von Garf bereits den Auftrag bekommen haben, seine magischen Dietriche zu besorgen, sollten wir einen günstigen Zeitpunkt abpassen, an dem Hauptmann Krattus abgelenkt ist. Werden wir erwischt, landen wir jedoch im Gefängnis. ● Konnten wir die magischen Dietriche stehlen, sollten wir sie schnellstens zu Garf zurückbringen, da sie sonst beim ersten Öffnen einer verschlossenen Tür benutzt werden und der Auftrag von Garf damit scheitert. ● Weiter zum Weinhändler Peregon. Der weist die Vorwürfe gegen ihn empört zurück und erlaubt uns, sein Haus zu durchsuchen. ● Krattus hatte erwähnt, dass die Opfer, die man gefunden hat, blutleer und wie "ausgesogen" wirkten; das deutet in der Tat auf etwas anderes, als einen harmlosen Weinhändler hin. - Und richtig: Im Weinkeller brauchen wir nur einige Fässer wegzuräumen und dahinter eine dunkle Stelle in der Wand zu untersuchen, und schon stehen wir dem richtigen Mörder gegenüber: einem Vampir! ● Wir erinnern uns sofort daran, ihn schonmal gesehen zu haben: Er war der Lieferant des ermordeten Georg, was wir ihm auf den Kopf zusagen. Er gibt es auch höhnisch zu und begründet den Mord damit, dass Georg ihn mit seiner Drohung, die anderen Heiler von seiner wahren Identität zu unterrichten, lästig geworden war. ● Der Kampf gegen den Vampir wird sehr hart. Während er uns Schaden zufügt, indem er unsere Lebensenergie abzapft, regeneriert er seine dagegen um die gleiche Punktzahl. Es empfiehlt sich hier jede Menge Regenerationstränke parat zu haben und vielleicht auch bereits einen Kampfzauber auf höchster Stufe, um dem Vampir zusetzen zu können. ● Jetzt bleibt nur noch den Weinhändler zu beruhigen und Hauptmann Krattus zu berichten, wer der Mörder in Verdistis gewesen ist und dass wir die Gefahr beseitigt haben. Danach teleportieren wir uns umgehend nach Aleroth, um Mardaneus zu erzählen, wie wir den Mord an Georg aufgeklärt haben. Mardaneus belohnt uns, indem er unseren Heilspruch noch um eine Stufe verbessert.
Aufnahme in die Diebesgilde	<ul style="list-style-type: none"> ● Hinter der Theke im Gasthaus „Zum Edelmann“ treffen wir Rob, der uns mitteilt, dass sich das Hauptquartier der Diebesgilde im Keller des Gasthauses befindet. Von Rob erhalten wir zwei Aufgaben, um uns zu beweisen. ● Zum Einen sollen wir einem betrunkenen Gast eine Halskette stehlen (Taschendiebstahl Lvl 1), zum Anderen eine verschlossene Tür im Keller knacken (Schlösser öffnen Lvl 1). ● Sind diese beiden Aufgaben erledigt, werden wir Mitglied in der Diebesgilde. Als Willkommensgeschenk erhalten wir von Rob einen Punkt auf eine Diebesfähigkeit.

<p>Der Mann mit dem entstellten Gesicht</p>	<ul style="list-style-type: none"> ● Im Gasthaus „Zum Edelmann“ treffen wir auf Graham, einen Mann mit entstelltem Gesicht. Er verspricht uns seine magischen Handschuhe wenn wir uns für ihn an seinem Peiniger, dem Soldaten Cirgon, rächen. ● Wir besuchen Cirgon in seinem Haus, fordern ihn heraus und töten ihn. ● Graham gibt uns zum Dank, dass wir ihn gerächt haben, ein paar gute, magische Handschuhe.
<p>Die Getreidebestellung</p>	<ul style="list-style-type: none"> ● Nördlich vom Gasthaus „Zum Edelmann“ treffen wir auf den Händler Leptin, der uns bittet, eine Bestellung für Getreide an den Bauern Hugor in Flussheim mitzunehmen. ● Hugor erklärt uns, dass er Leptin kein Getreide liefern wird, solange dieser seine Schulden nicht bezahlt hat. Diese können wir übernehmen, was unseren Ruf wieder etwas verbessert. ● Leptin ist die Sache mit den Schulden natürlich sehr peinlich. Dankbar und erleichtert hört er, daß wir seine Schulden bezahlt haben und er das bestellte Getreide dadurch abholen kann.
<p>Dank für die Heilung</p>	<ul style="list-style-type: none"> ● Noch etwas weiter nördlich begegnet uns Verlat. Verlat haben wir in Aleroth geheilt und nun möchte er sich bei uns mit einem magischen Ring bedanken.
<p>Bettelnde Kinder</p>	<ul style="list-style-type: none"> ● Geben wir einem bettelnden Kind ein Goldstück bekommen wir zwar Erfahrungspunkte, gelten jedoch sogleich unter der Bande der Bettelkinder als Melkkuh und werden sie nicht mehr los.

Die
Händler-
gilde

- In der Nähe des Parks (in dem sich auch der Teleporter befindet), bittet uns ein Mädchen ihren Kater zurückzuholen. Der Kater befindet sich im Keller der Händlergilde. Dort kommen wir jedoch nicht herein, solange wir kein Mitglied sind.
- Um in die Händlergilde aufgenommen werden zu können, müssen wir den Auftrag von Marja aus dem Armenviertel erfüllen.
- Wir begeben uns zum Haus von Markom, welches sich weit westlich in Verdistis befindet.
- Auf einem Schrank in Markom's Haus finden wir ein Kontobuch, aus dem hervorgeht, dass Markom die Händlergilde betrogen hat.
- Dieses Buch bringen wir zu Trevor, dem Gildenoberhaupt und berichten von Marjas Schicksal.
- Nun sind wir in die Händlergilde aufgenommen, können Marja die frohe Botschaft verkünden, dass sie wieder zurückkehren kann und haben nun die Genehmigung, die Gilde zu betreten.
- Als Mitglied der Gilde bekommen wir von Trevor den Auftrag, den Geschäften des Schwarzhändlers MPenzak in Flussheim auf die Schliche zu kommen. Begeben wir uns nun zum Marktplatz in Flussheim sollten wir mit Leutnant Robin, welcher sich neben Barek's Geschäft aufhält, sprechen. Diesem berichten wir alles über die verschwundenen Waren und Mpenzak's Rolle. Sogleich wird der Leutnant losgehen und den Schwarzhändler verhaften. Wieder in Verdistis angekommen, sollten wir uns die Belohnung von Trevor für diese Aufgabe abholen.
- Wenn sich Marja wieder in der Händlergilde befindet, sollten wir mit Trevor über einen Hauskauf reden. Haben wir genug Geld, bekommen wir Markom's Haus sowie Ruf- und Erfahrungspunkte.
- In der Gilde sollten wir einen Blick in die Bibliothek werfen. Dort finden wir in einem Schreibtisch vier Schlüssel, die wir im Keller der Gilde benötigen.
- Im Keller können wir nun den Kater des Mädchens befreien und uns auch gleich ein wenig weiterbilden.
- Wir finden in dem Raum, in dem der Kater gefangen war ein Buch mit Namen „Tiefe Einblicke in die Händlerkunst“.
- Im linken Raum des Kellers finden wir zwei weitere Bücher dieser Art. Eins auf dem Tisch, das andere im Regal.
- Lesen wir alle drei Teile, erhöht sich unser Wert der Fähigkeit „Händlerzunge“ um einen Punkt.
- Besuchen wir jetzt wieder das Mädchen mit dem Kater, erhalten wir einen Tipp auf einen kleinen Goldschatz in der Nähe des Hühnerhauses, in westlicher Richtung.

Corinnas
Be-
schwö-
rung

- Südlich des Parks können wir ein paar Frauen belauschen, die sich über eine andere Frau im gegenüberliegenden Haus auslassen. Neugierig betreten wir das besagte Haus.
- Corinna, eine Beschwörerin, versucht gerade, einen Dämonen zu beschwören. Es läuft etwas schief und der Dämon will die Magierin töten.
- Töten wir den Dämon und retten somit Corinna, gibt sie in einem Gespräch zu, dass sie die Anleitung zur Beschwörung von einem Straßenhändler namens Mpenzak (wir erinnern uns) bekommen hatte.
- Zeigen wir selbst Interesse an der Kunst des Beschwörens, so erklärt sich Corinna dazu bereit, uns zu unterrichten, wenn wir folgende Gegenstände besorgen:
- Eine Flasche „besonderen“ Wein
- Ein „Buch der Beschwörung“, das zur Zeit im Besitz ihrer Freundin Penumbra, einer Attentäterin, ist. Leider hatte Penumbra das Pech, bei einem Einbruch erwischt zu werden und sitzt nun im Gefängnis der Diebesgilde, die solche Tätigkeiten nur bei eigenen Gildenmitgliedern duldet. Wir müssen sie also befreien.
- Und schließlich ein Stück Holz von einem "besonderen" Baum im Dunkelwald.
- Gehen wir nun zum Weinhändler Perigon, wird dieser uns mitteilen, dass er die letzte Flasche des besonderen Weines an den Händler Anthrabert verkauft hat, welcher sich nun im Gasthaus „Zum Edelmann“ befindet.
- Anthrabert will uns die Flasche nur dann verkaufen, wenn wir einwilligen, den Wagen vom Straßenhändler Mpenzak anzuzünden, um ihn zu ruinieren.
- Willigen wir nicht ein, wird Anthrabert jemand anderes finden und wir finden Mpenzak vor seinen brennenden Wagen.
- Ein Leutnant der Wache ist auch da und wir berichten ihm von unserer Unterredung mit Anthrabert und dem Verdacht, dass dieser offenbar jemand anderen für die Schmutzarbeit gefunden habe. Der Leutnant befiehlt umgehend die Verhaftung Anthraberts, so dass wir bei unserer Rückkehr sein Zimmer leer finden und die Flasche Wein mitnehmen können.
- Nun kümmern wir uns um Penumbra und ihr Buch.
- Auf der Suche nach Penumbras Gefängnis betreten wir wieder den unterirdischen Bereich der Diebesgilde und gehen nach Osten durch einen Gang, bis wir im nächsten Raum auf Rodgar treffen, der die Mitglieder der Gilde im "Schlösser öffnen" trainiert. Er bietet uns eine Wette um 5000 Goldstücke an, dass wir unsere Fähigkeiten in dieser Disziplin an einigen Schlössern im südlich verlaufenden Gang beweisen können. Es ist abzusehen, dass wir die Wette nicht gewinnen können, doch erhalten wir, wenn wir unser Versagen eingestehen, von Rodgar eine Verbesserung in „Schlösser öffnen“ um einen Punkt.
- Nördlich von Rodgar führt ein Gang zu einem kleinen Raum, in dem ein Buch auf dem Tisch liegt. Da wir immer neugierig auf Wissen sind, öffnen wir das "Buch" - und sind damit über ein neues, interessantes Rätsel gestolpert: Das Buch ist ein Behälter, der einen seltsamen Dolch enthält- und wir erfahren:
- “Drei müssen zusammenkommen, damit zwei geopfert werden. So wirst du eins behalten und die heilige Macht gewinnen.“
- Wir wissen also jetzt, dass wir noch zwei andere Gegenstände finden müssen, was immer sie sein mögen. Das "Buch" lässt sich übrigens als zusätzliches Inventar nutzen.
- Zurück in dem Raum, wo Rodgar sich befindet, wenden wir uns weiter nach Osten und kommen jetzt in den Gefängnisbereich. Ein Wächter der Gilde bewacht die Zelle und warnt uns, ja nicht zu versuchen, die Zelle zu öffnen. Wir beruhigen ihn und heucheln, dass wir keineswegs diese Absicht hätten. Wenn wir nach dem Grund seiner schlechten Laune fragen, erfahren wir, dass er beim Würfelspiel verloren hat und behaupten, sein Partner wäre für seine Betrügereien bekannt.
- Sobald wir den Raum verlassen, verschwindet der Wächter, um "einem menschlichen Bedürfnis" nachzukommen. Wir nehmen schnell den Schlüssel vom Tisch und öffnen die Zelle, in der Penumbra eingesperrt ist.
- Auf unsere Frage nach dem Buch, das wir suchen, geht sie vorerst nicht ein, sondern meint nur, dass wir sie bei Corinna treffen sollten, bevor sie verschwindet.
- Die nächste östliche Tür können wir vorläufig noch nicht öffnen; sie führt, ebenso, wie in der Gilde der Attentäter zu einer Treppe, hinter der ein Hebel den Zugang zur Kanalisation entriegelt.
- Wieder bei Corinna, treffen wir auch Penumbra, die uns aufträgt, ihren magischen Dolch von Hauptmann Krattus zu stehlen.
- Den Dolch finden wir im südwestlichsten Raum der Wache in einer Truhe. Wir müssen versuchen, dort ungesehen hinzugelangen. Ein Schattentrunk kann auch hier Wunder wirken. Um auf dem Rückweg nicht aufzufallen, sollten wir den Teleporterstein benutzen.
- Jetzt übergibt uns Penumbra endlich das Buch und uns fehlt nur noch das Holz aus dem Dunkelwald.
- Haben wir das Holz vom sprechenden Baum (im Dunkelwald) besorgt, wartet Corinna in Verdistos darauf, uns die Kunst der Beschwörung zu lehren, jetzt, da wir alle Gegenstände haben. Sie fordert uns auf, als letzte Komponente eine seltene Pflanze aus ihrem Garten zu holen, wonach sie im Keller auf uns wartet.
- Die Beschwörung gelingt und wir lernen, oder verbessern den Zauberspruch "Bannen".

Buad's Tee	<ul style="list-style-type: none">● In Verdistis können wir den Heiler besuchen, dessen Haus östlich von unserem liegt. Er erzählt uns, dass er früher sehr wirksame Tränke von einem Gelehrten, namens "Buad" bezogen hat, der aber schon lange verschollen sei.● Eine Treppe führt in seinen Keller, wo wir nach dem Wegräumen von vielen Fässern im Norden einen zweiten Raum entdecken, wo merkwürdige Fässer stehen. Aus Tagebuchfragmenten entnehmen wir, dass es sich bei dem Fass mit "Buads Tee" um eine hochgiftige magische Substanz handelt, die wir sehr vorsichtig ins Inventar ziehen sollten.● Tipp: Buad's Tee ist die einzige Möglichkeit, den „Sprechenden Baum“ im Dunkelwald zu töten. Es ist jedoch nicht zwingend notwendig, den Baum zu töten.
------------	--

Die Gilde der Attentäter



Orte (gelb):

(A) Wache von Verdistis

(B) Händlergilde

(C) Zerstörtes Haus

Diesen Yarun, im "Nebenberuf" Sekretär der Händlergilde, finden wir in seinem Büro im Südwesten der Händlergilde. Nachdem wir ihn auf das Attentat auf den Herzog angesprochen haben, wird er allerdings ausgesprochen feindlich und hetzt uns einige Attentäter auf den Hals. Nach dem Kampf ist er verschwunden, aber wohin? Wir untersuchen den Schrank in seinem Raum und schon sind wir in einem weiträumigen unterirdischen Bereich gelandet, der Attentätergilde!

Yarun ist sehr überrascht, das wir ihn hier gefunden haben und ruft wieder eine große Menge seiner Attentäter herbei, bevor er flieht.

Nach dem Kampf dringen wir in einen großen Raum östlich vor und kämpfen uns durch den Gang nach Norden bis zur nächsten Kreuzung und stellen ihn im Raum westlich. Jetzt gibt Yarun endlich auf und verrät uns den Namen des Attentäters, "Cybu", den wir in einem zerstörten Haus im Nordosten von Verdistis treffen sollen.

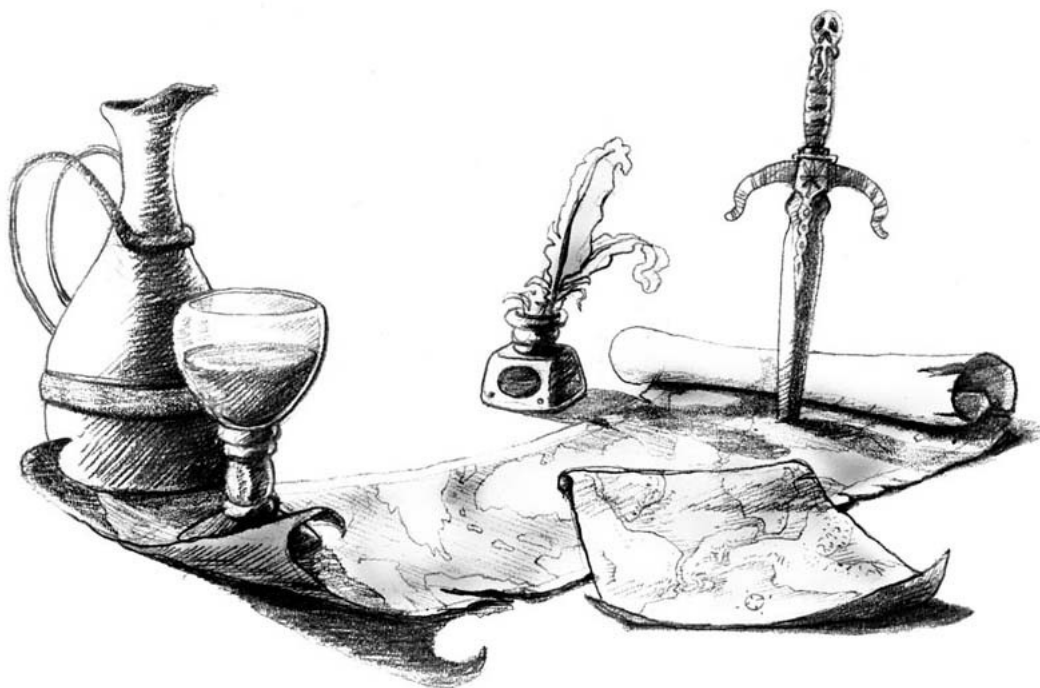
In der Gilde finden wir noch einen Zugang zur Kanalisation von Verdistis, welchen wir jedoch jetzt nicht herabsteigen.

Nach unserer Erfahrung mit der Attentätergilde wäre es nicht ratsam, diesen Cybu ohne Hilfe aufzusuchen. Wir begeben uns also zu Hauptmann Ralf in der Wache in Flussheim und berichten ihm über die Angelegenheit.

Dieser weist uns daraufhin an, ihn in Verdistis anzutreffen.

Wieder in Verdistis, treffen wir Hauptmann Ralf vor dem zerstörten Haus. Er beauftragt uns, diesen Attentäter zu treffen und zu einem Geständnis zu bewegen.

Das tun wir und behaupten in einem Gespräch, wir hätten Beweise für seinen Mord am Herzog. Cybu, im Glauben, er hätte es nur mit uns zu tun, gibt den Mord auch tatsächlich zu, worauf Hauptmann Ralf mit seinen Wachen erscheint und der Attentäter nach kurzem Kampf getötet wird.



Burg Eisenfaust



Personen (weiß):

- (1) Neugieriger Imp
- (2) Lela
- (3) Bronthion

Orte (gelb):

- (A) Thronsaal
- (B) Küche
- (C) Zum Verlies (versperrt)
- (D) Waffenkammer
- (E) Vorratskammer

Inzwischen sollten wir bereits Level 20 erreicht haben und können nunmehr der Einladung nach Burg Eisenfaust folge leisten.

Nun werden wir in die Burg eingelassen und erfahren, dass Herzog Janus bereits auf uns wartet.

Bevor wir jedoch die Burg selbst betreten können, fragt uns ein Imp nach unserem Teleportationsstein. Kaum darf er einen Blick riskieren, verschwindet er auch mit dem Stein. Leider lässt sich das nicht verhindern, da es mit zur Geschichte gehört.

Treffen wir dann auf Janus und seine Beraterin, die „edle Elona“ merken wir schnell, dass der junge Herzog ein verzogenes Balg ist, und seine Beraterin uns offensichtlich nicht leiden kann.

Nunmehr dürfen wir die Leibwache für Janus spielen und uns mit (gewollt) simplen Aufträgen herumplagen.

Als erstes sollen wir seinen weißen Kater finden und zu ihm bringen.

Wenn wir jetzt den Gang in Richtung Küche gehen begegnen wir Arhu, dem weißen Kater. Den kennen wir bereits aus dem Eröffnungsvideo

Jedenfalls sollte es uns nicht wirklich überraschen, dass er sprechen kann. Auf unsere Fragen erzählt er, dass er eigentlich ein Mensch ist, der von unserem gemeinsamen Feind, dem Schwarzen Ring, in eine Katze verwandelt wurde.

Von ihm erfahren wir auch etwas über Zandalor: Der alte Zauberer wollte mit dem dritten Gezeichneten das Geheimnis von Janus Schwert ergründen und sei seitdem in den Kellern von Burg Eisenfaust verschollen. Arhu, sein Freund, macht sich Sorgen um ihn und drängt uns, ihn zu suchen.

Auf Janus Auftrag angesprochen, weigert sich Arhu allerdings entschieden, weiterhin Janus Schoßkätzchen zu spielen und verschwindet.

Der Zugang zum Keller der Burg ist bewacht und die Wachen haben den Befehl, niemanden in den Keller zu lassen.

Zurück zu Janus. Der ist nicht begeistert, dass wir ihm seinen Kater nicht mitbringen. Doch er hat schon einen neuen „wichtigen“ Auftrag für uns. Wir sollen seiner Geliebten Lela einen Liebesbrief von ihm überreichen. Diese ist ebenso unhöflich, wie der junge Herzog selbst.

Dennoch erhalten wir den Auftrag, einen Blumenstrauß für sie zu pflücken.

Wir pflücken als den Strauß und bringen ihn zu Lela.

Gehen wir dann erneut zu Janus in den Thronsaal, sollen wir jetzt einen Spielzeughären finden und diesen zu Lela bringen.

Doch bevor wir den Bären suchen können, erleben wir, wie Janus im Verlaufe einer Audienz Bronthion (den wir zuvor im Burghof angetroffen haben) schwer beleidigt und aus der Burg wirft.

Jetzt machen wir uns also auf die Suche nach dem Spielzeughären und finden ihn im Gang gleich rechts neben dem Thronsaal. Nachdem wir den Bären abgeliefert haben erscheint

Theus, der uns aufträgt, uns unverzüglich in den Thronsaal zu begeben und der dort stattfindenden Besprechung beizuwohnen.

Dort ist bereits eine Delegation der Händlergilde von Verdistis eingetroffen, bestehend aus Trevor, Sir Dante und Sir Patrick: außerdem ist noch Pater Theofolus anwesend, der in seinen Schriften behauptet, dass Janus der "Göttliche" aus der Prophezeiung wäre.

Doch während der Besprechung dringt eine Gruppe Orks in die Burg ein, töten die Wachen und stürmen den Thronsaal.

Hier müssen wir Janus als Leibwache dienen und uns den Orks stellen. Dennoch wirft man uns Feigheit vor und wirft uns schneller aus der Burg, als wir „Ork“ sagen können.

Weitere Quests dieser Region

Questtitel	Lösung
Die Waffenkammer	<ul style="list-style-type: none">● Im südwestlichen Teil der Burg finden wir die Waffenkammer. Um dort hinein zu gelangen, müssen wir den Schlüssel benutzen, der sich gegenüber hinter einem Vorhang auf dem Tisch befindet.● In der Waffenkammer finden wir einen Schild, welcher zur legendären Drachenrüstung gehört. Wir sollten die Gelegenheit nutzen, und dieses seltene Stück mitnehmen.

Tellerwäsche	<ul style="list-style-type: none">● Der Koch hat ein kleines Problem. Seine magische Geschirrspülmaschine ist defekt und er benötigt jemanden, der für ihn die Teller abwäscht.● Wir gießen das Wasser in die Spülschüssel und ziehen das schmutzige Geschirr mit dem Cursor darüber. Die sauberen Geschirrtile wandern mit "drag and drop" ins Inventar. Das wiederholen wir so lange, bis alle Teile gespült und wir dem Koch das saubere Geschirr (im Inventar) präsentieren können.
Ein Bier für Ben	<ul style="list-style-type: none">● Ben, eine der Wachen auf der Burgmauer wünscht sich ein Bier, das wir ihm gern aus der Vorratskammer neben der Küche besorgen.
Der Konflikt zwischen Elfen und Zwerge	<ul style="list-style-type: none">● Am Schießstand lernen wir Bronthion kennen, den Botschafter der Elfen. Von ihm erfahren zum ersten Mal etwas über den Konflikt zwischen Elfen und Zwergen.● Angeblich haben Zwerge die Begräbnisstätte der Elfen entweiht und drei Heilige Artefakte daraus gestohlen.

Ionas Verließ

Kaum sind wir draußen, erscheint auch schon die „edle“ Elona und verwickelt uns in ein Gespräch. Ehe wir uns versehen, werden wir weg teleportiert und finden uns in einer verschlossenen Zelle in einem Verlies wieder. Natürlich ohne Ausrüstung.

Die „edle“ Elona zeigt nunmehr ihr wahres Gesicht und verrät uns, dass sie dem „Schwarzen Ring“ angehört. Sie will unsere Geheimnisse aus uns herausfoltern. Doch vorher muss sie sich noch um „den anderen Gezeichneten“ kümmern.

Kaum ist sie verschwunden, taucht Arhu auf, um uns zu befreien. Er schaltet die beiden Orkwachen aus uns schiebt uns den Schlüssel für die Zelle zu. Nun können wir aus dem Verließ entkommen und gehen sogleich die Treppe nach oben, welche sich südwestlich befindet.

Dort erwartet uns Arhu wieder und zeigt uns die Zelle, in der unsere Ausrüstung liegt. Wir sollen uns zum Ausgang durchkämpfen und ihn danach wieder treffen. Den passenden Schlüssel für die Zelle mit unserem Inventar finden wir etwas weiter östlich auf einem Fass.

Wir gehen zunächst nach Westen und nehmen die nächste Abzweigung nach Süden. In diesem Gang südöstlich finden wir eine Zelle, die mit vielen Fässern voll gestopft ist, die wir erstmal beiseite schieben müssen, um an den nächsten Ausgang zu gelangen. Haben wir das geschafft, begrüßt uns eine Stimme: "Willkommen im Haus des Wahnsinns".

Der Wahnsinn besteht darin, dass wir von den Türen in diesem Bereich scheinbar endlos immer wieder in ein anderes Zimmer teleportiert werden.

Wenn wir die Küche erreicht haben, schauen wir uns um und finden einen Schlüssel, der endlich einen Raum öffnet, ohne dass wir gleich teleportiert werden. Eins der Skelette gibt uns einen Tipp: "schlafen, schlafen..."

Also ab auf's Bett und schlafen! Schon befinden wir uns wieder in der Zelle mit den Fässern. Trotzdem gehen wir ein paar Schritte zurück, denn dann bringt uns dieses Abenteuer außer Erfahrungspunkten wenigstens noch ein Zauberbuch ein.

Im Norden brennt eine Kerze vor einem Skelett. Wenn wir sie löschen öffnet sich weiter oben ein Raum, indem scheinbar viele Diamanten funkeln. Die erweisen sich zwar als Illusion, nicht aber das "seltsame Schwert", das wir in diesem Raum finden, denn mit ihm haben wir das zweite Artefakt für die "heilige Waffe" gefunden.

Ganz im Nordosten finden wir in einem größeren Raum ein Buch auf einem Podest. Es scheint sich um eine Art Beschwörung zu handeln, denn wenn wir es lesen, werden wir ausdrücklich gefragt, ob wir wirklich damit fortfahren wollen. Stimmen wir zu, öffnet sich ein Zugang zu den unteren Bereichen von Ionas Verließ.

In diesem Bereich werden die Gegner schwer. Häufiges Speichern empfiehlt sich. Kämpfen wir uns durch die Gegner, finden wir im Westen einen Übergang zur nächsten Ebene des Verlieses.

Hier geht's dann in die andere Richtung, nämlich nach Osten, bis wir im Südosten eine Höhle finden, vor der wir sicherheitshalber abspeichern.

Hier erwartet uns nämlich der "Endgegner" der Verliese: Ein Tentakelmonster!

Ein Nahkampf ist nicht unbedingt zu empfehlen, da das Monster heftig austeilern, dafür aber auch schwere Schäden einstecken kann.

Bevor wir die Leiter benutzen, die uns zurück zu der Zelle führt, wo wir unsere Ausrüstungsgegenstände gefunden haben, untersuchen wir noch die verschlossene Truhe, auf der ein Totenschädel liegt. Ziehen wir den Schädel ins Inventar, haben wir auch den Schlüssel, um die Truhe zu öffnen.

Wieder in Lvl 2 angekommen, sollten wir nun den westlichen Bereich erforschen, bis wir drei kleine Teleporter finden. Wenn wir sie alle aktivieren, teleportieren sie uns ganz in die Nähe einer Treppe, mit der wir Ionas Verließ endlich verlassen können.

Der Friedhof



Personen (weiß):

(1) Apollo

Orte (gelb):

(A) Friedhofskirche

(B) Krypta

(C) "SHRIMPO"

(D) Markt von Flusheim

(E) Garten des Nerikon

Nachdem wir aus Ionas Verließ entkommen konnten, befinden wir uns nunmehr auf dem großen Friedhof im Nordwesten von Flusheim. Arhu wartet hier bereits auf uns und fordert uns auf, schnellstens in die unterirdischen Bereiche von Burg Eisenfaust zu gelangen, um Zandalor zu finden.

Wir beraten kurz mit ihm, wie das anzustellen sei, da wir ja in die Burg nicht mehr eingelassen werden: Arhu erinnert uns daran, dass gerüchtehalber die Diebesgilde von der Kanalisation aus sogar in die Keller von Burg Eisenfaust gelangen könnte. Daraufhin verschwindet Arhu.

In einer Animation erleben wir nun die tobende Iona, die dem Kater nichts gutes Wünscht und auch uns am liebsten Tod sehen möchte. Aus diesem Grund belebt sie auch die Leichen auf dem Friedhof, die uns nun an die Wäsche wollen.

Nun müssen wir den Friedhof von allen erdenklichen Untoten befreien. Nachdem wir das erledigt haben, stellen wir fest, dass die Kirche auf dem Friedhof verschlossen ist.

Um diese zu öffnen, müssen wir uns in der Krypta, gleich westlich neben der Kirche, durch einige Geister kämpfen und einen Hebel betätigen.

Nun können wir die Kirche betreten. Hier haben wir eine Begegnung mit dem Geist des alten Herzogs, der seit seiner Ermordung keine Ruhe gefunden hat. Da wir diese Aufgabe bereits gelöst haben, erzählen wir ihm, wer ihn ermordet hat und schenken damit der Seele Herzog Ferrols endlich den ewigen Frieden.

Nun können wir den Friedhof verlassen.



Weitere Quests dieser Region

Questtitel	Lösung

Wo steckt Shrimpo?	<ul style="list-style-type: none">● Vor dem Friedhof treffen wir auf jemanden mit dem Namen Apollo. Der fragt uns, ob wir seinen Freund „Shrimpo“ nicht zufällig gesehen hätten. Dieser wäre zuletzt auf dem Friedhof gesehen worden.● Auf dem Friedhof stehen in der nordöstlichen Ecke ein paar Gräber, die Kreisrund angelegt sind. Lesen wir die Inschriften von Nordwesten aus im Uhrzeigersinn, ergeben die Anfangsbuchstaben der Inschriften „Shrimpo“.● Sogleich haben wir damit ein seltsames Monster beschworen, das aussieht, wie eine riesige Garnele. Dieses Monster kann heftig austeilen.● Ist das Monster erledigt, kommt auch gleich Apollo, um uns des Mordes an seinem Freund Shrimpo zu beschuldigen.● In einem Gespräch stellt sich heraus, dass er und Shrimpo ein Unterseeboot gebaut haben, um den Meeresboden zu erforschen. Offensichtlich wurde Shrimpo bei einer Tauchfahrt von den Meeresbewohnern verflucht und mutierte zu eben diesem Monster.● Wir trösteten Apollo, dass dieses Ende wohl besser für seinen Freund war, da er jetzt von dem Fluch, der auf ihm gelastet hatte, befreit war.
---------------------------	--

Die Kanalisation

Wenn wir Mitglied in der Diebesgilde sind, sollten wir nun mit Rob reden. Rob bestätigt uns, dass die Diebesgilde Zugänge von der Kanalisation zur Schatzkammer von Burg Eisenfaust und dem Kerker der Burg kennt und markiert sie auf unserer Karte. Außerdem gibt er uns einen Schlüssel zu Lains Keller, von dem aus wir jetzt die Kanalisation von Flussheim aufsuchen.

Sind wir nicht Mitglied der Diebesgilde, können wir die Kanalisation trotzdem betreten. Wir gehen dann einfach durch einen herkömmlichen Kanaleingang. Den Eingang zur Schatzkammer von Burg Eisenfaust finden wir, wenn wir die Kanalisation erforschen.

In der Kanalisation müssen wir uns mit vielen Echsenattentätern herumschlagen, die uns das Leben in der Kanalisation schwer machen.

Gleich nach dem Betreten der Räume, die zur Schatzkammer führen, erleben wir in einer Animation, wie Zandalor und der dritte Gezeichnete in eine Falle gelaufen sind und der Gezeichnete von einem Todesritter getötet wird. Zandalor kann zwar fliehen, ist aber gefangen, da Magie hier nicht funktioniert.

In den Gängen sollten wir Vorsicht walten lassen, denn sie sind mit magischen Fallen übersät.

Wenn wir uns nach Südosten begeben, müssen wir gegen eine Horde Orks und einen Todesritter antreten. Besiegen wir sie, finden wir auch endlich Zandalor, der uns einiges über den Herrn des Chaos und das Schwert der Lügen zu erzählen hat. Er beauftragt uns sogleich, das Schwert der Lügen aus Burg Eisenfaust zu holen und gibt uns gleichzeitig das Kennwort für die magische Tür im Nordosten: „Avas Enrod“.

Hinter dieser Tür finden wir lediglich ein Kinderspielzeug, welches wir Zandalor zeigen sollten.

Der sieht seine Befürchtungen bestätigt: Die Seele des jungen Janus wurde vom Schwert der Lügen, das einen kleinen Teil des Herrn des Chaos beinhaltet, in Besitz genommen und strebt jetzt danach, durch die Machenschaften des Schwarzen Rings wieder mit dem Gott des Chaos vereint zu werden.

Nun nutzt Zandalor einen Zaubertrank und teleportiert uns ins Gasthaus „Zum Zwergenbrot“, wo der zweite Gezeichnete wartet.

Aber wir kommen zu spät: In einer Animation sehen wir, wie der Gezeichnete von einem kleinen Jungen hinausgelockt wurde und dort von einem Drachenreiter getötet wird.

Jetzt sind wir der letzte überlebende „Gezeichnete“. Zandalor teleportiert uns daraufhin zum „Rat der Sieben“.

Der Rat der Sieben



Orte (gelb):

- (A) Teleporter
- (B) Imp mit Teleportationssteinen
- (C) Gong
- (D) Raum der Statuen

Kaum sind wir in der Ratshalle angekommen, müssen wir uns auch gleich verteidigen.

Ein Sukkubus erscheint und sperrt Zandalor in einen Energiekäfig, aus dem er sich nicht aus eigener Kraft befreien kann, solange dieser Dämon noch lebt. Wir kämpfen uns also durch eine Menge Gegner, bis wir am Ende des großen Saals hinter einem Durchgang in einen weiteren Bereich der Ratshallen kommen. Dort stellt sich der Sukkubus endlich zum Kampf.

Ist er besiegt, verschwinden auch alle anderen Monster und Zandalor ist befreit und führt uns ganz nach Norden in den Raum der Statuen der sieben Ratsmitglieder.

Vor jeder Statue liegt eine Kugel, die, wenn wir sie mit der Statue verwenden, uns Auskunft gibt, wer das betreffende Ratsmitglied ist und seinen Aufenthaltsort.

Einige sind uns bereits bekannt:

Zandalor, als Vertreter der Magier,

Mardaneus, als Vertreter der Menschen,

Gomoe, als Vertreter der Echsen,

Bronthion, als Vertreter der Elfen

unbekannt sind uns noch:

der Vertreter der Orks, den wir erst aus einem Orkgefängnis befreien müssen,

der Vertreter der Imps, der sich im Gasthaus zum Edelmann aufhält, sowie

der Vertreter der Zwerge, von dem wir vorläufig weder Ort noch Namen ermitteln können.

Schließlich finden wir im nordwestlichsten Raum auch noch den Imp, der uns die Teleportersteine abgenommen hat.

Finde Mardaneus



Orte (gelb):

(A) Mardaneus' Haus

(B) Lanilors Haus

Wir benutzen den Teleporter, um uns nach Aleroth zu teleportieren. Hier bemerken wir nun, dass Orks das Dorf eingenommen haben. Wir müssen uns unseren Weg freikämpfen.

Mardaneus ist ins seinem Haus eingesperrt. Um ihn zu befreien, müssen wir den Schlüssel aus Lanilors Haus holen.

Demona, Mitglied des Schwarzen Rings, befindet sich in Lanilors Haus. Wenn wir sie im Kampf besiegen (sie teleportiert sich weg), haben wir damit auch gleichzeitig Aleroth befreit und können nun Mardaneus holen. Nachdem wir mit Mardaneus geredet haben, teleportiert dieser sich mit dem Zauberwort, das und zuvor Zandalor gegeben hat, zu dem Rat der Sieben.

Finde Gomoe

Wir müssen zum Gasthaus „Zum blauen Eber“ um Gomoe finden zu können, den wir hier vermuten. Doch Gomoe befindet sich nicht mehr dort. Durch die Statue und die dazugehörige Kugel in der Ratshalle erfahren wir, dass Gomoe in eine Schlange verwandelt wurde. Zandalor erklärt uns, dass das Haus, in dem sich Gomoe befindet in Verdistis steht und Trevor, der Vorsitzende der Händlergilde uns sicher weiterhelfen kann.

Trevor bestätigt uns auch, dass er vor kurzem ein Haus an einen Zauberer vermietet hat und zeichnet es uns in unserer Karte ein.

Im Haus werden wir gleich von einer Horde Söldner und Wachen empfangen, die uns ans Leder möchten. Im Keller werden wir dann von dem Zauberer selbst in Empfang genommen der sich als Mitglied des Schwarzen Rings entpuppt und uns einfriert.

Zandalor erscheint kurz darauf und taut uns auf. Wir sehen uns im Keller um und finden einen Stab gegen Verwandlungen, sowie einen Schlüssel, der den Kellerraum öffnet, in dem Gomoe als Schlange eingesperrt wurde. Mit dem Verwandlungsstab gelingt es uns, Gomoe seine richtige Gestalt wiederzugeben, der sich jetzt als weiteres Ratsmitglied zum Rat der Sieben begibt.

Finde Bronthion



**Orte
(gelb):**
(A) Fiu
Nimble
(B)
Grabstätte
der Elfen
(C)
Orklager

Nachdem wir einige Nebenmissionen im Dunkelwald erfüllt haben, sollten wir die Elfensiedlung „Fiu Nimble“ im Süden des Dunkelwalds betreten. Dort befindet sich auch Bronthion, den wir für den Rat der Sieben finden sollen. Doch Bronthion lehnt zunächst die Berufung in den Rat ab. Es stehe Krieg mit den Zwergen bevor und er kann sein Volk in dieser Situation nicht allein lassen. Er ist der Überzeugung, dass Zwerge dafür verantwortlich sind, dass drei Artefakte aus den Begräbnisstätten der Elfen gestohlen wurden. Bronthion sichert uns zu, dass er dem Ruf in den Rat folgen wird, wenn wir die Artefakte wiederbeschaffen.

Auf dem Weg nach Süden bekämpfen wir viele Bergtrolle, bis wir endlich zu einer Treppe nahe der Begräbnisstätte gelangen. Dort finden wir eine Gruppe seltsamer Zwerge, die sich äußerst auffällig benimmt. Wir beobachten die angeblichen Zwerge und folgen ihnen westwärts zu einem Orklager. Hier erwarten uns einige Kämpfe gegen Orks. Erst, wenn wir diese besiegt haben, können wir nördlich des Lagers eine Höhle betreten.

Auch hier töten wir zuerst die Orks und ihre Schamanen, bevor wir in einem Raum im Westen eine Bodenplatte finden, die in einen Kellerraum führt. Hier erwartet uns, außer einer Horde "Dunkelzwerge" ein weiteres Mitglied des "Schwarzen Rings", "Josephina"!

Es stellt sich heraus, dass der Schwarze Ring hinter dem Konflikt zwischen den Elfen und den Zwergen steckt, um Chaos und Krieg über Rivellon zu bringen.

Tipp: Der nun folgende Kampf ist einer der härtesten im ganzen Spiel. Um Josephina (vorerst) das Handwerk legen zu können, empfiehlt es sich, die Fähigkeit „Tödliches Geschenk“ erlernt und eine möglichst große Anzahl an Skorpionfallen im Gepäck zu haben. Diese erleichtern den Kampf gegen Josephina ungemein.

Wenn Josephina genug Schadenspunkte abbekommen hat, öffnet sie ein Dimensionstor und verschwindet. Nachdem alle Gegner besiegt sind, können wir endlich die drei heiligen Artefakte der Elfen einsammeln.

In den Gräbern finden wir einen Teil der Drachenrüstung – „Die Handschuhe des Drachen“. Diese sollten wir unbedingt mitnehmen.

Jetzt ist Bronthion bereit, sich dem Rat der Sieben anzuschließen.

Finde Kroxy

Orte (gelb):



(A) Teleporter ins Orklager

(B) Gefängnisgruben

Kroxy ist das Ratsmitglied der Orks und befindet sich in einem Gefängnis beim Wasserreservoir der Orks. Südlich des großen Zelts in der Mitte des Orklagers befinden sich vier Gefängnisgruben. In der südwestlichen Grube finden wir den Ork Kroxy.

Der Schwarze Ring ist Kroxy bekannt. Er denkt, dass sein Volk von dieser Organisation getäuscht wurde und erklärt sich dazu bereit, seine Rolle als Ratsmitglied anzunehmen. Auch er teleportiert sich mit dem Zauberwort von Zandalor zum Rat der Sieben.

Der Vertreter der Imps

Im „Gasthaus zum Edelmann“ in Verdistis finden wir einen Imp, der uns erklärt, sein Bruder wäre das gesuchte Ratsmitglied. Allerdings befindet sich der gesuchte Imp in einer magischen Kugel. Wir müssen uns also hineinzaubern lassen, um den Imp zu befreien.

In der magischen Welt angekommen, werden wir von der Bienenkönigin Lysandra um Hilfe gebeten. Eine Wespenarmee hat den Garten befallen und droht die Bienen auszulöschen. Wenn wir ihr helfen, will sie uns den Schlüssel zum „steinernen Bienenstock“ geben, in dem sich der gesuchte Imp aufhält.

Kurz darauf erscheint eine große Wespe, die sich als Erzmagier Ragon ausgibt. Auch er möchte uns anheuern, verspricht uns jedoch keinen Schlüssel zum gesuchten Imp.

Lysandra ist nicht leicht zufrieden zu stellen, doch gibt sie uns am Ende des Gartens den versprochenen Schlüssel und zusätzlich noch einen Zauberspruch.

Nun können wir die Tür zu dem Haus am Ende des Gartens aufschließen und entdecken einen Imp, der uns bekannt vorkommt. Er war es, der uns im Heerlager die Soldaten auf den Hals gehetzt hat. Inzwischen hat er jedoch seine Fehler eingesehen und dem „Schwarzen Ring“ den Rücken gekehrt. Nun begibt er sich als weiteres Ratmitglied in die Ratshalle.

Der Vertreter der Zwerge

Personen (weiß):



(1) Eolus Donnerschlag

(2) Gregor Dunathelp

Im Rat der Sieben befragen wir die Statue der Zwerge, um festzustellen, wo sich der Vertreter der Zwerge befindet. Wir sehen einen Zwerg in priesterlichem Ornat an einem Ort, den wir bereits einmal besucht haben: Es ist das Denkmal mit der steinernen Axt in Glenborus. Dort angekommen finden wir ihn auch: "Eolus Donnerschlag", aber ebenso wie zuerst Bronthion weigert auch er sich dem Rat beizutreten, da sein Volk sich im Kriegszustand mit den Elfen befindet.

Die "Heilige Steinaxt", das wichtigste Artefakt der Zwerge sei von den Elfen geraubt worden, doch einer der Missetäter wurde gefasst und ins Gefängnis geworfen, wo er gerade verhört würde.

Unsere Aufgabe ist klar: Wir müssen die "Heilige Steinaxt" finden und zurückbringen.

Dazu besuchen wir Gregor Dunathelp, den Bürgermeister von Glenborus und Bruder des Zwergenkönigs. Total betrunken scheint der Bürgermeister offen für kleine Schmeicheleien zu sein. Wir geben ihm mit Rimmers Bier einen aus. Jetzt prahlt er mit seinen "Freunden", die ihm bald anstelle seines Bruders auf den Thron helfen würden, und verrät uns sogar das Kennwort, wie man zu ihnen gelangen könnte. Hat der wahnsinnige Zwerg, den wir in den Zwergenhallen getroffen haben, nicht etwas von einem Dämon gefaselt, der ein Kennwort von ihm verlangt hätte...!?!

Wir besuchen noch den gefangenen Elfen um uns seine Geschichte anzuhören. Er sagt uns, dass er ein harmloser Weinhändler sei, der bei einer Rast überfallen und verschleppt wurde. Dann wurde er betäubt und ist in der Nähe des Denkmals aufgewacht, wo man ihn gefunden und der Mittäterschaft am Diebstahl der Steinaxt beschuldigte. Zwar konnte er seine Entführer nicht beschreiben, aber einer hätte ganz penetrant nach Met gestunken. Das klingt ganz nach Gregor Dunatrim.

Jetzt teleportieren wir uns in die Zwergenhalle, um in die Mine zu gelangen und schon bald werden wir von Zwergen angegriffen. Uns wird schnell klar, was mit den verschwundenen Bergarbeitern, die angeblich verunglückt sind, geschehen ist. Wir kämpfen uns den Weg entlang, bis wir im Nordwesten den Durchgang zu einem weiteren Bereich der Minen entdecken.

Hinter dem Eingang des zweiten Levels wartet ein Dämon, der ein Passwort verlangt. Wie wir von Gregor erfahren haben, lautet das Passwort "Prophezeihung", wonach wir unbehellig weitergehen können.

Auch in diesem Level müssen wir uns durch viele "böse Zwerge" durchkämpfen, bis wir im Osten auf den "Hauptgegner" der Minen treffen: "Moriendor", ein weiteres Mitglied des "Schwarzen Rings".

Moriendor läuft weg, sobald wir ihm genug Schadenspunkte zugefügt haben und weist seine Verbündeten an, uns eine Weile aufzuhalten.

Wir gehen weiter nach Norden und dann bis in den östlichsten Raum, wo wir auf einem Tisch ein Schreiben des "Schwarzen Rings" an Gregor Dunatrim finden, das dessen Mittäterschaft beweist. Wir ziehen den Brief ins Inventar und gehen zurück, bis wir in einem Raum östlich wieder Moriendor finden und auf einem Altar die gesuchte Axt.

Dem Hexer ist die Lust auf einen weiteren Kampf mit uns wohl vergangen, denn er teleportiert sich weg und wir haben endlich die Steinaxt gefunden, legen sie ins Inventar und machen uns jetzt auf den Rückweg zum Zwergenkönig.

Im Thronsaal müssen wir wieder unsere Ausrüstung ablegen, behalten aber die Steinaxt und den Brief an Gregor im Gepäck.

Wir überreichen dem König die Steinaxt und erzählen ihm, wer wirklich hinter dem Diebstahl steckte, womit der Konflikt zwischen den Zwergen und Elfen ausgeräumt wäre. Außerdem berichten wir dem König von Gregors Verrat und zeigen ihm zum Beweis den Brief.

Sogleich teleportieren wir uns nach Glenborus, wo wir Eolus Donnerschlag in seinem Haus, südwestlich des Denkmals finden. Auch er ist entsetzt darüber, dass sein Volk fast einen ungerechten Krieg gegen die Elfen geführt hätte und ist jetzt bereit, sich als letztes Mitglied zum Rat der Sieben zu begeben. Den elfischen Weinhändler, der inzwischen freigelassen wurde, finden wir vor dem Rathaus, wo er sich herzlich für unsere Hilfe bedankt.

Das Ritual der Segnung

Nachdem alle Aufgaben in Aleroth, Flussheim, Verdistis und dem Dunkelwald erledigt sind, sollten wir uns wieder zur Ratshalle begeben. Denn hier erwartet uns das „Ritual der Segnung“ und der Übergang ins Ödland, aus dem wir nicht mehr in die bisherigen Gebiete zurückkehren können.

Tipp: Falls noch nicht alle Slots für die Veredelungsscheiben genutzt wurden, dann sollten wir diese auch nicht mehr belegen. Denn im Ödland erhalten wir noch einige der besten Zauberrunen. Auch die beiden Teleportersteine sollten wir mitnehmen, da sie ansonsten nutzlos werden.

Im Rat der Sieben angekommen, reden wir nochmal mit allen und Zandalor gibt uns den letzten Auftrag, den "Gong der Zusammenkunft" zu schlagen.

Wir folgen dem Auftrag und erleben nun eine lange Animation, die uns weiter in die Geschichte des Schwarzen Rings, des Herrn der Lügen und des Gezeichneten führt.

Hinweis: An dieser Stelle möchte ich nicht mehr verraten um der Animation nicht ihre Aussage vorweg zu nehmen. In der Zeit ist der Charakter nicht handlungsfähig.

Sobald wir wieder handlungsfähig geworden sind, stellen wir fest, dass wir sehr viel Erfahrung gewonnen haben, (ca. 5 Level) und uns jetzt eine neue Zauber­kategorie zur Verfügung steht: die "Göttlichen Zauber"



Der Dunkelwald



Personen (weiß):

- (1) Händler
- (2) Saphiro

Orte (gelb):

- (A) Elfenruinen
- (B) Schwert im Stein

Südlich von Flusshiem befindet sich der Dunkelwald. Hier finden wir Bronthion, das Ratsmitglied der Elfen und auch die sagenhafte „Halle der Zwerge“.

Südlich vom Teleporter bei den Elfenruinen treffen wir eine Gruppe von Männern, die uns scheinbar verzweifelt um Hilfe bitten: Bergtrolle hätten ihre Familien getötet und sie selbst zur Flucht gezwungen. Wir versprechen sie zu rächen und lassen uns von Saphiro, dem Anführer der Männer, den Ort in unserer Karte einzeichnen, wo wir die Trolle finden würden.

Dort angekommen, finden wir allerdings keine Bergtrolle, sondern nur unsere Auftraggeber, in Wirklichkeit Kopfgeldjäger im Auftrag des Schwarzen Rings, die uns hier einen Hinterhalt stellen.

Weitere Quests dieser Region

Questtitel	Lösung
<p data-bbox="194 396 408 427">Die antike Vase</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li data-bbox="855 396 1399 573">● Am rechten Wegesrand im Norden des Gebietes finden wir zwei Händler, die uns mitteilen, dass sie Sammler antiker Vasen sind und viel Geld für solche Stücke bezahlen. <li data-bbox="855 580 1399 797">● Östlich ihrer Position finden wir Ruinen einer verfallenen Elfensiedlung. Inmitten eines Blumenbeetes finden wir den Eingang zu der unterirdischen Begräbnisstätte der Elfen. <li data-bbox="855 804 1399 1061">● Hier finden wir sowohl eine antike Vase, als auch ein altes Amulett, das sich als drittes Teil der „Heiligen Macht“ entpuppt. Bringen wir die Vase nun zu den beiden Händlern am Wegesrand, können wir unsere Belohnung abkassieren.
<p data-bbox="194 1079 520 1111">Das sprechende Schwert</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li data-bbox="855 1079 1399 1184">● Östlich der Elfenruinen finden wir ein Schwert, welches in einem Stein steckt. <li data-bbox="855 1191 1399 1261">● Wer jetzt an die Artussage denkt, wird schnell eines Besseren belehrt. <li data-bbox="855 1267 1399 1520">● Dieses Schwert entpuppt sich als ein böser Geist, der jetzt befreit ist und droht, alles Leben im Dunkelwald zu vernichten. Da wir ihn nicht töten können, bleibt nur eins: schnell zurück in den Felsen damit und die Gefahr ist gebannt.

Die Schatzjagd



Orte (gelb):

(A) Händler

(B) Versteckter Eingang

Bei sorgfältiger Erforschung des nordwestlichen Teils vom Dunkelwald haben wir bereits den gut getarnten Eingang zu einer Höhle entdeckt, in die wir aber vorläufig noch nicht hineinkommen. Vielleicht handelt es sich ja um die Schatzhöhle, für die wir noch weitere Teile brauchen.

Wir sprechen Corinna in Verdistis darauf an und sie rät uns, mit dem Händler Mpenzak auf dem Marktplatz in Flussheim zu reden. Der hat tatsächlich ein weiteres Teil der Schatzkarte, das er uns, wenn wir ein wenig handeln, günstig verkauft.

Den letzten noch fehlenden Teil der Karte finden wir in der Kanalisation von Verdistis.

Ganz im Nordosten der Kanalisation untersuchen wir eine Leiche und finden das letzte Teil der Schatzkarte.

Tipp: Da wir den Eingang schon zu kennen glauben, könnten wir gleich dorthin gehen, das Rätsel lösen und finden am Ende den Schatz. Doch wenn wir die nötigen Infos haben, für die es im Spiel allerdings keine Hinweise gibt, offenbart sich dahinter noch eine wirklich tolle Überraschung: ein Easteregg der ganz besonderen Art! Dazu müssen wir dabei haben:

1. beide Teleportsteine
2. die Silberrüstung, (angezogen oder im Inventar)
3. fünf Flaschen von Rimmer
4. mindestens 2002 Goldstücke.

Auch eine Anzahl Dietriche sollten nicht fehlen; Schlösseröffnen lvl 5 haben wir sowieso, sonst hätten wir einen Teil der Schatzkarten gar nicht bekommen.

Am Eingang der Schatzhöhle angekommen, töten wir zuerst die Spinnen und suchen uns durch die Spinnweben den Durchgang nach Norden.

Jetzt gehen wir nach Osten und bei der nächsten Abzweigung Richtung Süden, wo wir eine leere Schale finden, in die wohl etwas "geopfert" werden muss.

Wenn wir jeden Gang erforschen und alle Hebel finden, die die verschlossenen Kammern entriegeln - und dabei zahllose wahnsinnige Skellette bekämpfen, finden wir insgesamt drei Kugeln, die wir ins Inventar ziehen müssen. Wir legen die Kugeln der Reihe nach in die Schale, wobei sie sofort verschwinden.

Danach öffnet sich westlich von der Schale ein geheimer Gang, an dessen Ende wir einen Altar finden, den wir anklicken. Jetzt müssen wir noch einen Kampf gegen den Wächter der Schatzhöhle bestehen und der Weg ist frei in die eigentliche Schatzkammer im Südosten, die voll ist mit Gold und Edelsteinen.

Tipp: Den Schatz sollten wir jetzt noch nicht anrühren, sondern sogar alles Gold aus dem Inventar dazulegen, bis wir genau 2002 Goldstücke übrig haben, die wir behalten - keins mehr und keins weniger! Außerdem lassen wir einen Teleportstein bei dem Gold, während der andere im Inventar bleibt.

Jetzt können wir ein Easteregg in Divine Divinity entdecken (siehe „Ein Osterei“ unter „Tipps & Tricks“).

Die Zwergenhallen



Orte (gelb):

- (A) Eingang zu den Zwergenhallen
- (B) Haus des Einsiedlers
- (C) Haus des Alchimisten
- (D) Höhle des Pirschers

Die Zwergenhallen befinden sich im westlichen Gebirgszug im Dunkelwald. Um dorthin zu gelangen müssen wir uns durch viele Gruppen von Waldtrollen kämpfen.

In der Halle angelangt, dürfen wir im Norden der Halle König Dunatrim besuchen, müssen allerdings unsere Ausrüstung bei der Wache vor seinem Thronsaal abgeben, die wir beim Verlassen des Saals wiederbekommen.

In der gesamten Zwergenhalle gibt es kleine Teleporter, die uns immer zum nächstgelegenen Bereich teleportieren. Bei Elmar Vignus, dem Zwergenujewelier, holen wir das Amulett ab, um das uns Rendell, der Sekretär von Sir Dante in Verdistis gebeten hat. Wir bewundern seine Arbeiten und erfahren, daß er von jedem Abbild eines Schmuckstückes eine täuschend echte Kopie herstellen kann.

Die besten Waffen und Rüstungen finden wir bei Grischa, dem berühmten Zwergenschmied. Strobur beauftragt uns Grüße an seinen Bruder Rimmer in Glenborus auszurichten.

Im Gespräch mit den Zwergen erfahren wir, wie schon in Glenborus, dass sie sich zum Krieg gegen die Elfen rüsten, außerdem hören wir von Unfällen in den Minen und dass mehrere Zwerge dort verunglückt sind. Einer der Bergarbeiter, den wir in seinem Haus besuchen, hat zwar überlebt, ist aber wahnsinnig geworden und hält uns für einen Dämon, dem er dort begegnet sein will.

Der Eingang zu den Minen liegt ganz im Westen. In der kleinen Kammer, rechts neben dem Mineneingang, (Schlösser öffnen lvl 5) finden wir den zweiten Teil unseres Schatzkartenpuzzles.

Um unsere Botenquests abschließen zu können teleportieren wir uns nach Verdistis, um Rendell das Amulett abzugeben und nach Glenborus, wo wir den Brauer Rimmer aufsuchen und ihm Grüße von seinem Bruder bestellen. Er freut sich sehr über die Nachricht und schenkt uns fünf Flaschen seines berühmten "Spezialgebräus".



Weitere Quests dieser Region

Questtitel	Lösung
Die Höhle des Pirschers	<ul style="list-style-type: none"> ● Im südwestlichen Teil des Dunkelwaldes treffen wir auf einen Einsiedler vor seiner Hütte. Er erzählt uns von einem Dämonen, der den Dunkelwald heimsucht und er erteilt uns den Auftrag, dieses Monster zu besiegen. ● Die Höhle des Pirschers ist nun in unserer Karte eingezeichnet. Sie befindet sich südwestlich im Gebirge. ● In der Höhle kämpfen wir gegen einige Vampirghule und wir treffen auch auf den Einsiedler, der uns nun mitteilt, dass wir ihm in die Falle gegangen sind. Wir erfahren, dass er in Wahrheit selbst der Dämon ist, der zwar außerhalb der Höhle keine Macht hat, dafür aber seine Opfer in Gestalt des harmlosen Eremiten in die Falle lockt. ● Nachdem er sich wieder in den Dämon verwandelt hat, töten wir ihn und öffnen die Truhe hinter ihm. Hier finden wir eine erstaunliche, silberne Rüstung, die zwar brauchbar wäre, aber um zu einer wirklich "besonderen" Rüstung zu werden, muss sie noch veredelt werden.

Der Alchimist

- Südöstlich der Hütte des Einsiedlers lebt ein ziemlich ungeselliger Alchemist. Trotzdem wäre er bereit unsere Alchemiefähigkeiten zu verbessern, wenn wir ihm ein besonderes Kraut bringen, das nur in der Nähe eines sprechenden Baumes wächst.
- Diesen Baum wollten wir sowieso aufsuchen, da wir ja für Corinna noch das "besondere" Holz holen müssen.
- Der Alchemist gibt uns noch den Tipp, dass dieser Baum, obwohl sehr mächtig, große Angst vor Holzfällern hat.
- Eine Jagdgruppe der Elfen warnt uns davor in das Gebiet dieses Baums einzudringen, erwähnt aber ebenfalls dessen Angst vor Holzfällern.
- Sturm und Hagel, die über uns hereinbrechen, machen uns klar, dass der mächtige Baum wenig Geduld mit Eindringlingen hat. Wir geben uns höflich und bescheiden - "Ich bin weit gereist, um dich zu treffen.." und bitten um ein Stück Holz. ".. aber natürlich würden wir niemals den Holzfällern in der Nähe von ihm erzählen..." Ein wenig neurotisch scheint der gute Baum schon zu sein, denn dieser Hinweis genügt, dass wir uns unbehelligt das Stück Holz und die Pflanze, die der Alchemist sucht, holen können; danach verlassen wir aber unverzüglich sein Revier.
- Wir bringen dem Alchemisten seine Pflanze und können jetzt unsere Alchemiefähigkeiten verbessern.

Die Kriegergilde



Orte (gelb):

- (A) Kriegergilde
- (B) Teleporter
- (C) Haus des Alchimisten
- (D) Sprechender Baum
- (E) Verlassene Festung der Imps
- (F) Gebiet des sprechenden Ebers
- (G) Boratus' Haus
- (H) Höhle mit Heiligem Gral
- (I) Fiu Nimble

Etwas nördlich vom Teleporter in dieser Region befindet sich die Kriegergilde. Links vom Hauptgebäude trainiert ein Ausbilder die Ritter im Schwertkampf. Auch Nichtmitglieder können hier die Fähigkeit "Schaden erhöhen" erwerben, oder verbessern.

Um in der Kriegergilde aufgenommen zu werden, müssen wir mit Alrik im Hauptgebäude sprechen. Dieser erteilt uns zwei Aufgaben: Die erste besteht darin, das "Auge de Zyklopen" im Kellergewölbe der Burg zu bergen.

Dort angekommen führen vier Gänge in allen vier Himmelsrichtungen jeweils in einen Raum, indem ein Hebel die Tür zum nächsten Bereich, entgegen dem Uhrzeigersinn entriegelt; angefangen im Norden. Bei den vielen Monstern müssen wir vor allem auf die "Höllenschwörer" achten, denn sonst können die Unmengen an beschworenen Wahnsinnigen Skeletten selbst erfahrene Helden in Schwierigkeiten bringen.

Im östlichen Raum, dem letzten also, erwartet uns als Endgegner der "Wächter des Auges des Zyklopen". Nachdem er besiegt ist, bergen wir das Artefakt und bringen es Alrik.

Alrik stellt uns jetzt die zweite - und bei weitem schwierigere - Aufgabe: Wir müssen das "Auge des Drachen" bergen, das sich in einer verlassenen Impfestung im südwestlichen Bereich im Besitz eines Drachenreiters befindet.

Bei der verlassenen Festung der Imps angekommen, finden wir im Inneren eine Treppe in den unteren Bereich. Dort müssen wir den Hebel zum Öffnen der Tür zu den Verliesen betätigen.

Weiter im Norden sehen wir in einer Animation, wie der Drachenreiter "Rak Sheen", der unsere Anwesenheit spürt, die verbündeten Kleindrachen anweist, uns aufzuhalten, während er das Drachenherz in Sicherheit bringt.

Wir kämpfen uns den Gang nach Osten durch und untersuchen die Zellen. Vor der letzten Tür sollten wir unbedingt unsere Resistenzen verbessern, denn die letzten beiden Räume sind voll magischer Fallen. Das hat den zusätzlichen Vorteil, dass auch der Kampf gegen "Rak Sheen" viel leichter wird, denn Drachenreiter kämpfen nur mit Elementarmagie.

Sind alle Gegner besiegt, holen wir uns das Drachenherzjuwel und stellen zu unserer Freude fest, dass wir in einer Schatzkammer gelandet sind, die außer Gold und Juwelen auch etliche sehr gute Waffen und Ausrüstungsteile enthält.

Zurück bei Alrik, präsentieren wir stolz das Drachenherz und werden jetzt in die Kriegergilde aufgenommen, wobei wir noch einen Kriegerzauber lernen oder verbessern können. Das Drachenherz dürfen wir behalten und Alrik sagt uns, dass es ein Teil der sagenhaften Drachenrüstung sei. Offensichtlich wissen die Zwerge wohl mehr darüber.

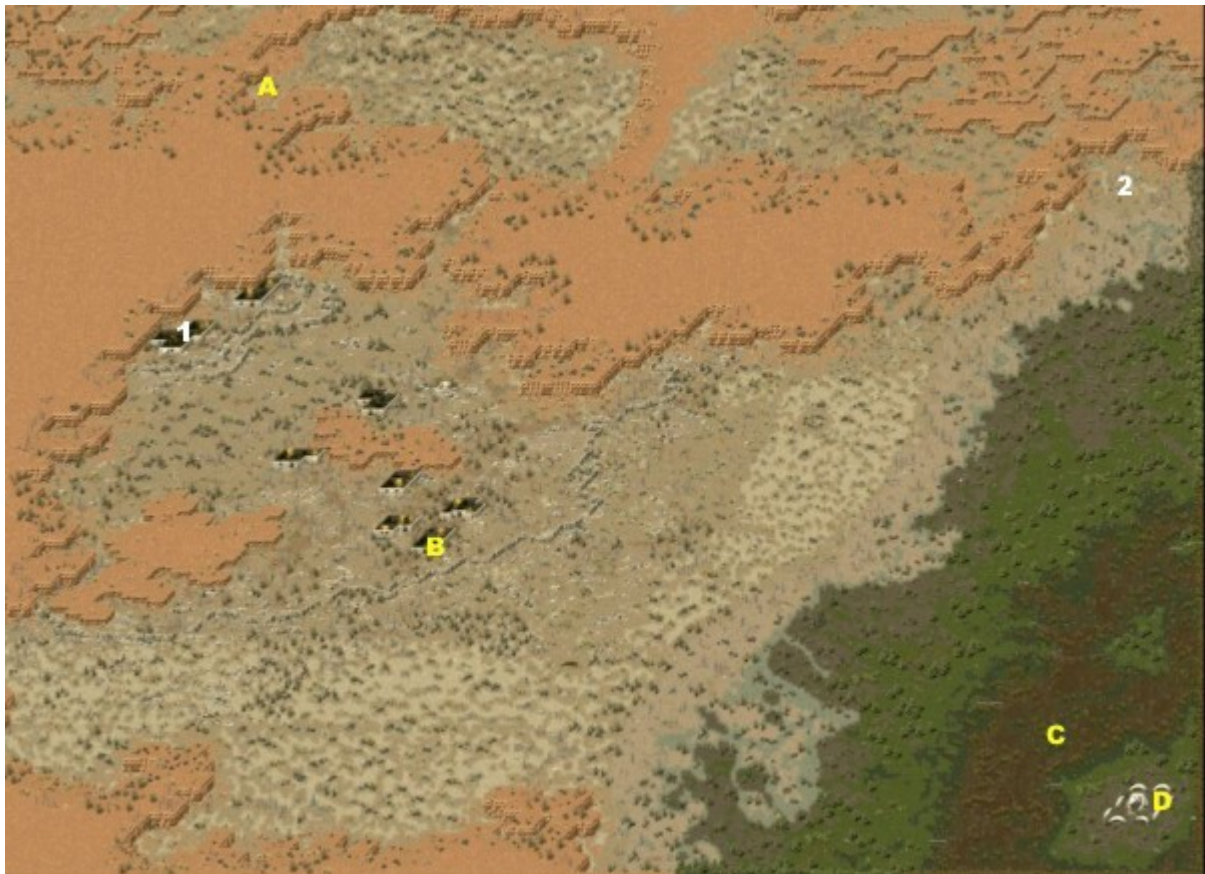
Weitere Quests dieser Region

Questtitel	Lösung

Der sprechende Eber

- Im südöstlichen Gebiet des Dunkelwalds begegnet uns ein auffälliger Eber der uns eine unglaubliche Geschichte erzählt.
- Demzufolge lebt im Südosten ein böser Magier namens Boratus, der ihn und viele andere Menschen in Tiere verwandelt hat und diese nun als Schlachtvieh verkauft.
- Wir versprechen diesen Kerl zu töten und erhalten dafür die Lage seines Hauses auf unserer Karte.
- Wie der Eber uns geraten hatte, berühren wir das Bild über dem Bett, worauf sich eine Tür im Norden öffnet, die zu einer Treppe in den Keller führt. Hier besorgen wir uns erst einmal die Schlüssel zu den übrigen Räumen und öffnen den linken Raum, wo die Tiere in Zellen eingesperrt sind.
- Eine Schlange in der nördlichen Zelle möchte zuerst befreit werden, aber die Kuh Anthea in der südlichen Zelle warnt uns vor ihr und rät uns, zuerst die Wölfe westlich von uns zu befreien.
- Wenn wir ihr vertrauen, helfen uns die Wölfe dabei, Boratus zur Strecke zu bringen. Bei seiner Leiche finden wir noch einen Schlüssel.
- Nach einer Beratung mit Anthea meint diese, dass wir in den Räumen des Magiers vielleicht einen Hinweis bekommen können.
- Im westlichen Kellerraum steht eine Truhe, die wir mit Boratus Schlüssel öffnen können. Darin finden wir ein Tagebuch von Boratus, indem von "Heiligem Wasser" die Rede ist, das den Zauber beenden könnte. Dazu brauchen wir wohl einen Priester und wir erinnern uns daran, dass es in den Zwergenhallen auch einen Tempel gibt.
- In den Zwergenhallen den Tempel südwestlich vom Thronsaal sprechen wir mit dem Priester. Er zeigt sich erschüttert über unsere Geschichte von den verwandelten Tieren und würde uns gern helfen, denn er habe Zugang zur Quelle, die das "Heilige Wasser" führt. Allerdings braucht dieses Wasser ein ganz besonderes Gefäß, den "Heiligen Gral", den wir erst suchen müssen.
- Nordwestlich der Impfestung finden wir eine weitere Höhle.
- Der Gral ist durch Wächter und Fallen doppelt gesichert. Hier erwartet uns ein harter Kampf.
- Den ersten starken Wächter müssen wir südwestlich vom Eingang besiegen, bevor wir durch die große Tür im Norden gehen.
- Der Gral befindet sich auf einem Altar in der Mitte der Halle - und solange wir ihn nicht anrühren, verhalten sich die Wächter inaktiv und wir werden nur gewarnt, wegzubleiben.
- Sobald wir ihn aber ins Inventar gelegt haben, werden wir von unzähligen Mumien, den Wächtern des Grals, eingekreist, die uns auch sogleich angreifen.
- Zurück beim Zwergenpriester bekommen wir jetzt den Gral mit dem "Heiligen Wasser" gefüllt.
- Wieder im Haus von Boratus helfen wir, die Verwandlung umzukehren.
- Anthea bekommt ihre ursprüngliche Gestalt zurück: ein Elfenmädchen aus Fiu Nible, die Tochter des Bogenmachers.
- Anthea warnt uns davor, der Schlange zu helfen. Helfen wir der Schlange dennoch, verwandelt diese sich zurück in einen Riesenork, den wir töten müssen.
- Treffen wir nun den Eber im Dunkelwald, welcher uns den Auftrag gegeben hat, wieder an, will dieser nun nicht mehr zurückverwandelt werden. Er ist nunmehr in Begleitung und empfindet sein neues Leben äußerst reizvoll.
- Wenn wir uns nach Fiu Nimble begeben, lernen wir südwestlich vom Brunnen den Bogenbauer Gavanariel, den Vater Antheas kennen. Dieser schenkt uns zum Dank für die Rettung seiner Tochter einen besonderen Elfenbogen, den "Bogen des Hilfin".

Das Ödland



Personen (weiß):

- (1) Kroxy
- (2) Der Patriarch

Orte (gelb):

- (A) Startpunkt im Ödland
- (B) Schwert der Götter
- (C) Sumpf der Toten
- (D) Eingang zum Lager des Schwarzen Rings

Der letzte Teil unseres Abenteuers beginnt im Nordwesten einer öden Wüstenlandschaft.

In unserer Nähe unterhalten sich zwei Orks, ein Riesenork und sein "Meister", ein Orkschamane. Da sie sich nur vergewissern wollen, ob wir keine Gefahr für sie darstellen, reden wir freundlich mit ihnen und erfahren, dass sie aus einem zerstörten Dorf in einem Tal im Süden geflohen sind. Der Schamane überlässt uns eine Karte, in der hinter einer Schlucht der Eingang zum Tal eingezeichnet ist.

In dieser Schlucht treffen wir Zandalor und Arhu, die unsere Ankunft schon lange erwartet haben, denn wie wir jetzt erfahren, ist seit dem Segnungsritual viel Zeit vergangen. Zwar hatte Zandalor mit Arhus Hilfe vor dem Herrn der Lügen und seinen Schergen fliehen können, aber die Welt hat sich seither verändert: Die Orks, früher Verbündete des Schwarzen Rings, werden jetzt gnadenlos verfolgt und ausgerottet und der Herr der Lügen bereitet zusammen mit dem Schwarzen Ring gerade ein Beschwörungsritual vor, um den "Herrn des Chaos" auf diese Welt zurückzuholen. Um sie aufzuhalten, müssen wir durch einen Sumpf im Süden, den kein Lebender überqueren kann, es sei denn als Geist. Zandalor gibt uns den Hinweis, dass ein mächtiger, uralter Drache im Nordosten weiß, wie man sich in einen Geist verwandeln könnte.

Wir begleiten Zandalor und Arhu ins Tal. Dort stellen wir fest, dass auch Kroxy noch überlebt hat und uns nun mit Waffen Rüstungen und anderen Dingen versorgen kann. Interessant sind hier vor allem die goldenen Zauberrunen, mit denen wir unsere Resistenzen erhöhen können.

Wir stellen fest, dass das Dorf, in dem wir uns jetzt befinden, zwar verlassen, aber nicht zerstört ist. In einem der Häuser sollten wir unbedingt abspeichern, bevor wir den Schrank öffnen, denn dort finden wir die wohl beste Waffe des Spiels: das "Schwert der Götter". Wie alle Fundgegenstände zufallsgeneriert, aber es könnte noch besser sein, als unsere "Heilige Waffe“.

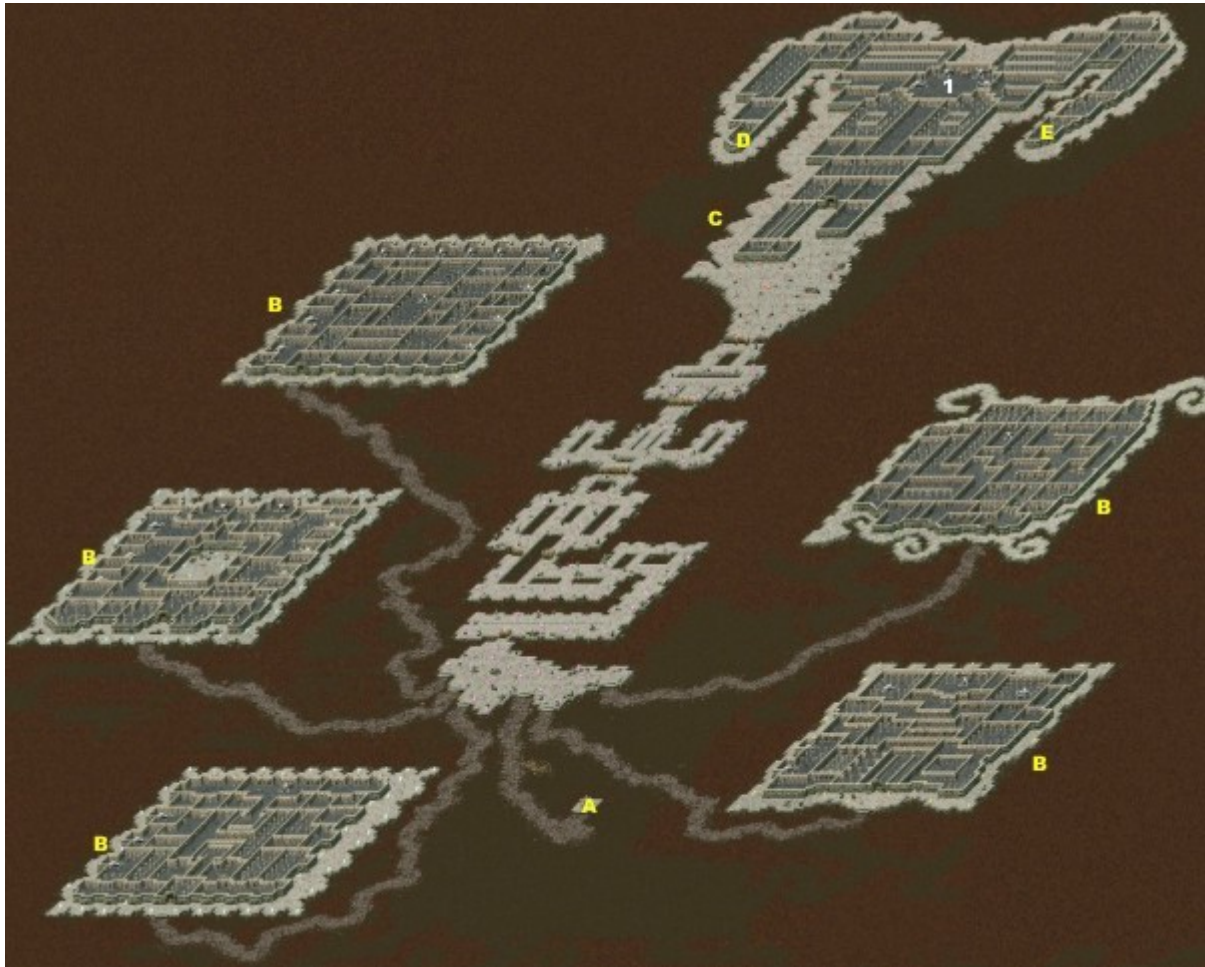
Hinweis: Offensichtlich war für diese Region weitaus mehr geplant, konnte jedoch nicht mehr umgesetzt werden, da, Gerüchten zufolge, der Publisher seinerzeit Druck ausübte, um den Release nicht zu verzögern. So trifft der Name „Ödland“ leider auch im Bezug auf die Aufgaben in dieser Region zu.

Weitere Quests dieser Region

Questtitel	Lösung
Der Patriarch	<ul style="list-style-type: none">● Ganz im Nordosten finden wir einen großen schwarzen Drachen, der mit ein paar Imps verhandelt.● Diese wollen ihn von seinem Standort vertreiben, was er sich natürlich nicht gefallen lässt.● Um den Zauberspruch von diesem Drachen zu erlernen, müssen wir geschickt vorgehen.● Wir reden sehr höflich mit ihm und geben vor, ihm ein Geschenk machen zu wollen. Nämlich den Zauberspruch „wie man sich in einen Geist verwandelt“.● Da der Patriarch den Zauber bereits kennt, spricht er ihn aus und schon kennen auch wir den Spruch. Somit haben wir den Drachen übertölpelt



Finale - Der Schwarze Ring



Personen (weiß):

(1) Herr der Lügen

Orte (gelb):

(A) Startpunkt

(B) Paläste der Mitglieder des Schwarzen Rings

(C) Palast des Herrn der Lügen

(D) Knopf für Mittelgang

(E) Knopf für Mittelgang

Um in das Gebiet des Schwarzen Rings zu gelangen, müssen wir uns im Ödland vor dem Sumpf in einen Geist verwandeln und diesen überqueren. Wenn das erledigt ist, verwandeln wir uns wieder zurück und müssen uns nun gegen Horden von Geistern und Dämonen durchkämpfen, bis wir endlich in den Eingang in das unterirdische Gebiet des Schwarzen Rings gelangen.

Dort befinden sich die fünf Mitglieder des Schwarzen Rings und auch der Herr der Lügen. Jeder von ihnen befindet sich in seinem eigenen Palast. Der Herr der Lügen beginnt nun mit seinem Ritual, während die Mitglieder des Rings den Auftrag erhalten, uns aufzuhalten, damit wir die Beschwörung nicht verhindern.

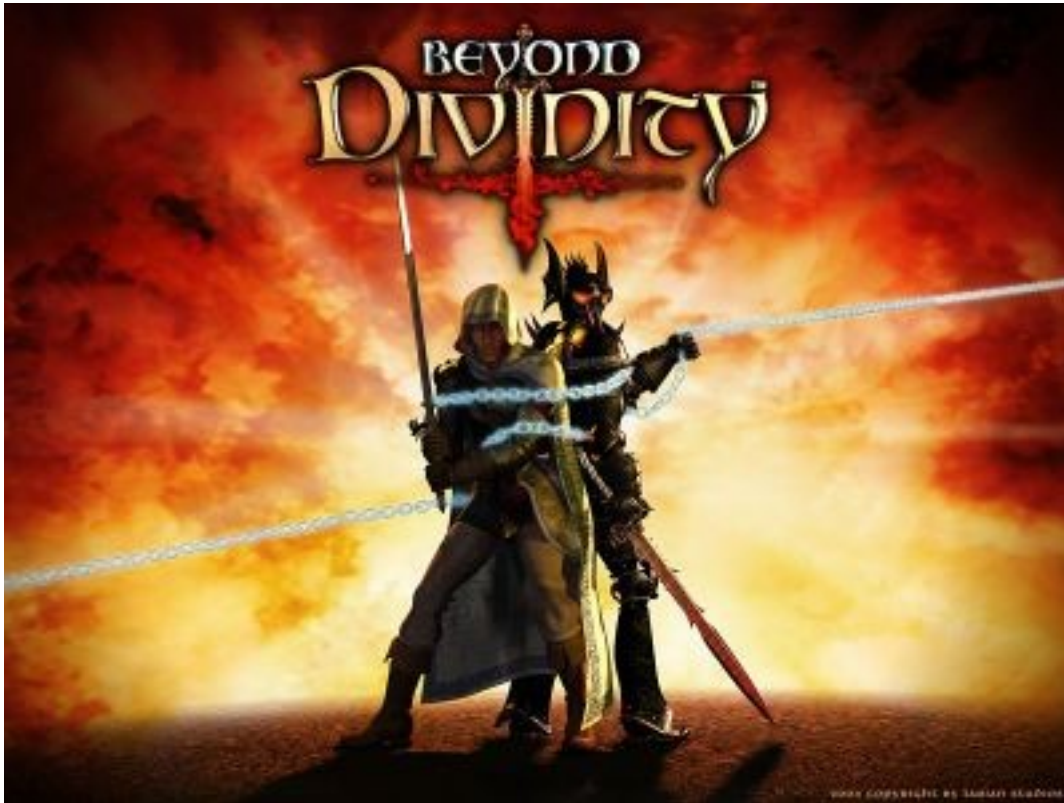
Die Plattform, die im Norden zum Palast des Herrn der Lügen führt, ist durch Dornenhecken versperrt, die sich erst auflösen, wenn alle Mitglieder des Schwarzen Rings getötet sind.

Alle Paläste sind Labyrinth, teils mit Teleportern ausgestattet, die uns in versperrte Gebiete teleportieren.

Sind alle fünf Mitglieder des Schwarzen Rings getötet, ist der Weg frei nach Norden zum Palast des Herrn der Lügen. Doch im letzten Abschnitt erleben wir in einer Animation das Ende der Beschwörung und der Herr des Chaos manifestiert sich im Körper eines unschuldigen Kindes.

Jetzt müssen wir in den Palast eindringen und uns zunächst zu den beiden Räumen im äußersten Südwesten und Südosten verkämpfen, wo jeweils ein Knopf den mittleren Gang öffnet, der zum Herrn der Lügen führt.

Der Herr der Lügen kann nun von uns bekämpft werden. Haben wir ihn erledigt, folgt eine Abschlussequenz und das Spiel ist vorbei.



Beyond Divinity

Stichpunktübersicht

Entwickler: Larian Studios. Ein Entwicklerstudio aus Belgien deren größter Erfolg bisher das preisgekrönte Rollenspiel Divine Divinity ist.

Spielart: Ein isometrisches 2D Einzelspielerrollenspiel. Die Spielfiguren wurden als 3D-Objekte modelliert. Es gibt eine Zoomfunktion.

Ort und Geschichte: In Beyond Divinity wird der Held (bzw. die Heldin) durch einen Zauber in eine Zwischenwelt transportiert und an einen Todesritter gebunden. Beide müssen sich nun den Weg nach Rivellon freikämpfen und zu sogenannten "Spaltläufern" werden.

Fähigkeiten: Ähnlich wie in Divine Divinity ist das Fähigkeitensystem frei auswählbar.

Kampfsystem: Das Kampfsystem ist auf Echtzeitkämpfe ausgelegt. Man kann die Kämpfe jedoch jederzeit unterbrechen um beispielsweise Heiltränke zu nehmen oder andere Aktionen auszuführen.

NSC's: Wie bereits in Divine Divinity kann man hier mehrere NSC's mit unterschiedlichen und intelligenten Verhaltensmustern antreffen. Die Spielfiguren reagieren auf den Spielercharakter je nach dessen Verhalten.

Die Dialoge sind dynamisch und der Situation und dem Spielerverhalten angepasst.

Systemanforderungen: Plattform PC: Microsoft Windows 98 SE / 2000 SP2/ ME/ XP

CPU: Pentium III 800 MHz oder besser, 256MB Ram

Grafikkarte: DirectX 8.1- kompatibel mit DirectX 9 Treibern, 64 MB Minimum

Soundkarte: 100% DirectX kompatibel

CD Rom- Laufwerk: Geschwindigkeit 4-fach oder höher

Festplatte: 2 GB freier Speicherplatz



Häufig Gestellte Fragen

1. Allgemeines

- 1.1. Was ist Beyond Divinity?
- 1.2. Was wurde an der Divinity-Engine verbessert?
- 1.3. Warum wurde die Divinity Engine für Beyond Divinity verwendet?
- 1.4. Was unterscheidet Beyond Divinity von anderen Rollenspielen?
- 1.5. Ist "Beyond Divinity" Divinity 2?
- 1.6. Wird es Divinity 2 geben?
- 1.7. Wie hängen Beyond Divinity und Divine Divinity zusammen?

1.1. Was ist Beyond Divinity?

Beyond Divinity ist ein PC-Rollenspiel im preisgekrönten Divinity Universum. Es ist Larian Studios' zweites Rollenspiel-Erlebnis.

1.2. Was wurde an der Divinity-Engine verbessert?

Im Vergleich zu Divine Divinity wurde einiges geändert, nachfolgend sind die sichtbarsten Verbesserungen aufgelistet:

Aktualisierte Grafikengine mit Echtzeit 3D Charakteren und Unterstützung für DX9 & höhere Auflösungen

Volle Kontrolle über Party-Mitglieder

Zooming

Verbesserte Magieeffekte

Ein neues Charakter-Entwicklungssystem, u.a. bestehend aus einem neuen Skillssystem und erweiterten Möglichkeiten für die Charakter-Erschaffung

Ein neues System für den Ruf des Spieler bei NPCs

Echtzeitgenerierung von Dungeons, Karten und Aufgaben

Ein besser ausbalanciertes Ausrüstungs- und Handelssystem mit vielen neuen und einzigartigen Gegenständen

1.3. Warum wurde die Divinity Engine für Beyond Divinity verwendet?

Die überraschend einfache Antwort ist, dass wenn es nicht gemacht worden wäre, hätten Jahre der Entwicklungsarbeit wiederholen werden müssen, und es hätte eine lange Zeit gedauert, bevor die Larian Studios ein neues RPG hätten veröffentlichen können. Mit der Divinity

Engine haben die Larian Studios ein sehr mächtiges Entwicklungssystem um neue Spielabläufe auszuprobieren und neue RPG Features zu integrieren.

Das Entwickeln einer Rollenspiel-Engine wie die von Divinity ist keine einfache Aufgabe. Der Zweck der Divinity Engine ist es, dem Spieler ein fesselndes Rollenspiel-Erlebnis zu bieten. Es gibt nicht viele RPGs mit einem ähnlichen Maß an Interaktivität und Handlungsfreiheit. Dafür gibt zwei Gründe:

Der erste ist, dass die Entwicklung so schwierig ist. Das wurde besonders deutlich durch einige technische Probleme, die bei der Veröffentlichung von Divine Divinity auftraten. Diese Probleme wurden nun gelöst, und was herauskam ist eine äußerst vielseitige und unglaublich mächtige Rollenspiel-Engine, die es den Larian Studios erlaubte, mehr Zeit dem Gameplay zu widmen als zuvor, anstatt sich um die technischen Aspekte kümmern zu müssen.

Der zweite Grund ist, dass der größte Teil des Budgets normalerweise in die Grafik gesteckt wird. Obwohl Beyond Divinity einige graphische Höhepunkte zu bieten hat, wurde dabei nicht übertrieben und statt dessen entschieden, eher auf die Verbesserung des Gameplays zu achten.

1.4. Was unterscheidet Beyond Divinity von anderen Rollenspielen?

Divine Divinity wurde von vielen als eines der besten Rollenspiele des Jahres 2002 angesehen. Die öffentliche Anerkennung der spielerischen Stärken von Divinity war groß und die Larian Studios haben versucht aufzupassen, warum Spieler Divinity so mochten. Es wurden die Stärken von Divinity behalten und die Gebiete verbessert, die als schwach angesehen wurden.

Tiefgreifende Rollenspiel-Erfahrung

Es gibt viele Faktoren, die ein wahres Rollenspiel ausmachen. Die Larian Studios glauben mit Beyond Divinity auf allen Gebieten überzeugen zu können. Beyond Divinity bietet grenzenlos viele Möglichkeiten der Charakterentwicklung; ein einmaliges Niveau der Interaktivität; intensives Sammelfieber; eine breite Vielfalt an Gegnern; ein neues Regelsystem; hohe Wiederspielbarkeit; zahllose Quests; eine neue Welt, die es zu erforschen gilt und ein fesselndes Echtzeit-Kampfsystem

Umfangreiche und fesselnde Story

Ohne Zweifel ist die Story das Herz eines wahren Rollenspiels. Sie ist die Hauptschlagader die für das Überleben eines Rollenspiels gebraucht wird, denn sie ist es, die Spieler motiviert, ihre Charaktere zu entwickeln. Beyond Divinity enthält eine umfangreiche Story, welche Spieler durch ein fantastisches Universum führt und viele überraschende Wendungen bietet. Zusätzlich hat Beyond Divinity ein weiteres Ass im Ärmel ... das Schlachtfeld! Das Schlachtfeld ist der Name des neuen und innovativen Systems, das zufällige Quests und Welten generiert. Zusammen mit dem neuen Charakter-Entwicklungssystem garantiert es nahezu endlose Wiederspielbarkeit.

Die Gameplay Booster!

Ein Teil des Erfolgs von Divine Divinity war die hohe Dichte der von den Larian Studios so genannten Gameplay Booster. Gameplay Booster können am besten beschrieben werden als Spaß bringende Tätigkeiten oder Dinge, die man entdecken kann. Dies könnte z.B. das Spielen eines Schachspiels mit einem Dämonen sein, um an ein legendäres Schwert zu gelangen, oder die Entdeckung eines lange verschollenen Rezeptes für das Brauen von Zwergenbier. Im allgemeinen lässt sich sagen: je mehr Gameplay Booster in einer Spielwelt sind, desto mehr Spaß bringt es.

In Beyond Divinity ist die Dichte von diesen Gameplay Boostern um einiges grösser als in Divinity.

1.5. Ist "Beyond Divinity" Divinity 2?

Nein. Man könnte sagen Beyond Divinity ist eine Erweiterung des Divinity Universums, aber tatsächlich ist es ein ganz neues Erlebnis, mit einer neuen Story.

Beyond Divinity ist sozusagen Divinity 1,5.

1.6. Wird es Divinity 2 geben?

Ja, es wird ein Divinity 2 geben.

1.7. Wie hängen Beyond Divinity und Divine Divinity zusammen?

Beyond Divinity basiert auf derselben Engine wie Divine Divinity und spielt im gleichen Universum. Es baut konsequent auf den Stärken von Divine Divinity auf und enthält viele neue Gameplay- und Engine-Verbesserungen.



Informationen zum Spiel

Ihr seid ein Diener des Göttlichen, die Geißel der Totenbeschwörer und Magier. Eure Lebensaufgabe besteht darin alles Böse in dieser Welt mit unnachgiebiger Härte zu bekämpfen und auszulöschen. Doch plötzlich findet Ihr euch in einer außergewöhnlichen Situation wieder...

In einem erbitterten Kampf gegen einen mächtigen Geisterbeschwörer werdet Ihr von einem Dämon in eine fremde Dimension gerissen und eure Seele mit der eines Todesritters verschmolzen. Von nun an seid Ihr dazu verdammt bis in alle Ewigkeit an diese Kreatur des Bösen gebunden zu sein.

Oder gibt es noch Hoffnung?

Ebenso wie Ihr sucht der Todesritter nach einer Möglichkeit, dieses unheiliges Bündnis zu beenden. Zusammen begeben Ihr euch auf ein großes Abenteuer, beide mit dem einen Ziel: Die Verbindung der Seelen aufzuheben. Schon bald findet Ihr und euer ungleicher Gefährte einen Hinweis auf die Lösung des Rätsels: Das Spaltlaufen. Diese uralte Kunst ermöglichte es den Bewohnern der Gefängnis-Universums zwischen den Dimensionen zu reisen.

Euer Weg zeichnet sich nun deutlich vor euch ab: Werdet ein Spaltläufer!

Wichtige Features:

Eine umfangreiche und detaillierte Erzählung voll überraschender Wendungen und Nebenaufgaben.

Ein ausgefeiltes und einfach zu bedienendes Rollenspiel in einer hochgradig interaktiven Welt.

Völlig neue Spielelemente wie die bisher einzigartigen Beschwörungspuppen oder komplette Kontrolle der Gruppe.

Nahezu unendliche Wiederspielbarkeit durch automatisch generierte Herausforderungen in von Monstern bevölkerten Landschaften.



Das Schlachtfeld



Neben dem eigentlichen Spiel, kann man auch so genannte Schlachtfelder besuchen. Dazu werden Schlachtfeldschlüssel benötigt, die einem die entsprechenden Ebenen öffnen.

Ein Schlachtfeld befindet sich in einer parallelen Dimension. Sämtliche Monster, Verliese, Händler, Gegenstände und Aufträge werden automatisch vom Spiel generiert und können bei jedem neuen Spiel total unterschiedlich aussehen.



Um in das Schlachtfeld zu gelangen, muss ein entsprechender Schlüssel benutzt werden, der in jedem Akt des Spiels zu finden ist. Das Schlachtfeld ist auf den Spielakt begrenzt. Das bedeutet, dass bei verlassen eines Aktes auch ein neuer Schlachtfeldschlüssel gefunden werden muss. Hinzu kommt, dass es mehrere Ebenen pro Schlachtfeld gibt. Hat man einen Schlüssel der Ebene zwei gefunden, öffnet dieser sowohl Ebene eins und zwei, nicht jedoch Ebene drei oder darüber. Dazu muss wiederum ein höherer Schlachtfeldschlüssel gefunden werden.

Ein großer Vorteil des Schlachtfeldes liegt darin, dass man seinen Charakter dort besser ausrüsten kann, aber auch, dass man zusätzliche Erfahrungspunkte sammeln kann, um das Spiel insgesamt etwas einfacher zu machen. Es ist jedoch nicht notwendig, ein Schlachtfeld zu betreten.

Auch nach dem eigentlichen Spiel, steht einem das Schlachtfeld offen. Dabei wird jedes Mal ein neues Schlachtfeld generiert.

Tipps & Tricks

Plätze zum Übernachten

Um Gesundheit, Magie und Ausdauer wiederherzustellen, sollte man sich einen Ort zum Ausruhen suchen, z.B. einen Strohhaufen oder ein richtiges Bett. Wenn man auf diese Gegenstände klickt, wird sich der Held automatisch ausruhen. Bevor man die Helden zu Bett schickt, sollte man ihnen allerdings etwas zu Essen gönnen. Einmal ausgeruht sind die Helden wieder tatenlustig und können nicht gleich wieder rasten. Vor dem nächsten Schlafen sollten die Helden also etwas unternehmen.

Kristalle und Kristallbeutel



Kristalle beeinflussen die Attribute des Helden. Je nach Kristall werden bestimmte Attribute gesteigert. Um von den Kräften der Kristalle profitieren zu können, müssen die Kristalle in einem eigens dafür vorgesehenen Kristallbeutel aufbewahrt werden. Hier sind alle möglichen Kombinationen denkbar.

Talismane



Bereits in Divine Divinity gab es diese Talismane, Runenscheiben oder auch Zaubermurmeln. Hierbei handelt es sich um kleine runde Scheiben, die mit mystischen Schriftzeichen verziert sind und so verschiedene Attribute steigern können. Auch Waffen und Rüstungen können damit verzaubert werden. Doch gilt hier der gleiche Grundsatz, wie bereits in Divine Divinity: Wird ein Talisman in eine Fassung eingepasst, geschieht dies dauerhaft und kann nicht mehr rückgängig gemacht werden.

Es empfiehlt sich hier also möglichst nur Silberne oder noch besser goldene Talismane zu benutzen, da diese die höchsten Steigerungswerte besitzen.





Game Guides

Baldur's Gate

Baldur's Gate 2

Baldurs Gate 2: Thron des Bhaal

Divine Divinity

In Vorbereitung

Drakensang

Icwind Dale

IWD: Herz des Winters

IWD: Trials of the Luremaster

Icwind Dale 2

Knights of the Old Republic

Neverwinter Nights

NWN: Schatten von Undernzit

NWN: Horden des Unterreichs

Planescape: Torment

Pool of Radiance

The Witcher

D&D History Special