



Eine

Spielhilfe zu



## Allgemeine Infos

- Anmerkung 3
- Stichpunktübersicht 4
- Features 5
- Systemanforderungen 6

## Komplettlösung

- Avestreu 7
- Ermittlungen in Ferdok 19
- Vorbereitungen zur Drachenqueste 37
- Moorbrücker Sümpfe 61
- Hexen im Dunkelforst 85
- Befreiung der Burg Grimmzahn 118
- Tallon 136
- Murolosch 158
- Tiefen von Gruldur 170
- Hinter den Feuerfällen 177
- Berg Drakensang 181

## Charaktererstellung

- Allgemein 185
- Archetypen 187
- Eigenschaften und Basiswerte 201
- Kampftalente 202
- Talentliste 203
- Begleiter 206

## Tipps und Tricks

- Cheats 227
- Die Maske des Meisters 227

# Anmerkung

*Autor: TheDarkShadow*

*Überarbeitung: FleurDuMal, McCrazy, Palahn*

Diese Spielhilfe wurde ursprünglich auf der Rollenspielfanseite [www.rpguides.de](http://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.

# Stichpunktübersicht

**Plattform/Erscheinungsdatum::** PC (bereits erhältlich)

**Entwickler:** Radon Labs sind ein in Berlin ansässiger deutscher Entwickler für Computerspiele. Die Firma wurde in den 90er Jahren von Bernd Beyreuther, André Blechschmidt und André Weißflog gegründet und entwickelte unter anderem die Spiele Urban Assault und Project Nomads. Mit Drakensang entwickelten Sie Ihr erstes Rollenspiel und nutzen dafür das Regelsystem von DSA.

**Spielart:** Ein Computerspiel auf der Basis des erfolgreichsten deutschen Pen&Paper Spieles: Das Schwarze Auge (DSA). Als Darstellungssystem wurde eine 3D Ansicht gewählt. Geboten wird ein Solorollenspiel, welches jedoch mit lebendigen Gefährten aufwarten kann. Der Schwerpunkt wurde auf das Kämpfen verlagert, was jedoch nicht heißt das die anderen Fertigkeiten auf der Strecke bleiben.

**Spielzeit:** ca. zwischen 60 - 80 Stunden

**Ort und Geschichte:** Drakensang entführt den Spieler nach Aventurien, genauer gesagt in das Fürstentum Khom, einem der vielen einzigartigen Gebiete in der Welt des Schwarzen Auges. Der Charakter wandert von dem bescheidenen naturverbundenen Dörfchen Avestreu nach Ferdok, einer Hafenstadt, in der der Handel gedeiht, bis hin zu der Zwergenstadt Murolosch. Während man am Anfang lediglich seinen alten Freund Ardo vom Eberstamm besuchen will, entwickelt sich die Story weiter bis man selbst der „Erwählte“ der Drachenqueste ist, welche alle 87 Jahre vom Hesindetempel veranstaltet wird.

**Regelwerk:** Das Spiel verwendet die 4. Edition des DSA Regelwerks. Es bietet die Möglichkeit aus insgesamt 20 verschiedenen Charakterklassen zu wählen. Vom klassischen Krieger über den Heilmagier, der magisch begabten Elfe, bis hin zum stämmigen Zwerg, ist alles vertreten, was das Herz eines Computer-Rollenspielers begehrt. Lediglich die Geweihten, welche in anderen Spielen den Priestern entsprechen, wurden aus Balance und Zeitgründen nicht als Spielecharactere freigegeben, genauso wenig wie die exotischen Achaz, eine Echsenrasse.

**Engine:** Drakensang verwendet die Open Source Grafikengine Nebula 3, welche nicht nur wunderschön anzusehen ist, sondern darüber hinaus auch auf älteren Rechnern problemlos und flüssig läuft.

**Kampfsystem:** Das Spiel gibt die rundenbasierenden Züge des Regelwerks in einer Echtzeitumgebung wieder, jedoch kann das Spiel während des Kampfes jederzeit pausiert werden. Ähnlich wie es in Baldurs Gate gehandhabt wurde. DSA-Regelkundige können sich in der jederzeit zu öffnenden Konsole die Spielzüge und die Würfelerggebnisse anzeigen

lassen. Standardangriffe werden automatisch wiederholt. Es lassen sich bis zu vier verschiedene Aktionen pro Held in einer Warteschlange vorplanen, um diese der Reihe nach auszuführen. Sind die geplanten Aktionen beendet, so wechselt der Charakter automatisch wieder zum normalen Angriff mit der gewählten Waffe.

**Spielwelt:** Drakensang präsentiert sich in einer schicken 3D Umgebung und erlaubt eine Steuerung sowohl per Maus, als auch per WASD-Tastatursteuerung. Kameranäherung ist jederzeit durch gedrückte rechte Maustaste möglich und es gibt bis zu drei verschiedenen Zoomstufen.

### **Systemvoraussetzungen:**

Minimal:

- Windows® XP mit Service Pack 2 oder Vista
- Pentium® 4 CPU 2,4 GHz
- 1024 MB RAM für Windows® XP, 1536 MB für Vista, 2048 MB für Vista 64
- NVIDIA GeForce 6600 GT mit 256 MB RAM
- DVD-ROM
- DirectX® 9c kompatible Soundkarte
- 6 GB Festplattenspeicher

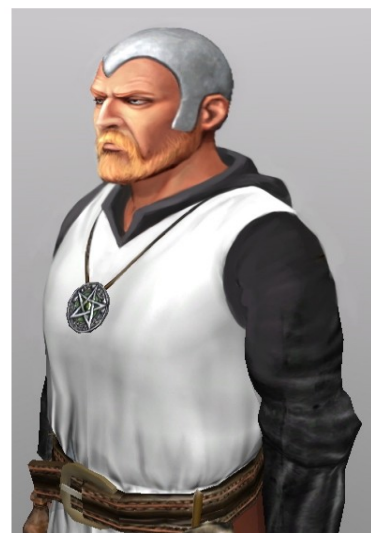
Empfohlen:

- Windows® XP mit Service Pack 2 oder Vista
- Intel® Core™ 2 Duo E8200, 2,6 GHz
- 2048 MB RAM für Windows® XP, 2560 MB für Vista
- NVIDIA GeForce 8600
- DVD-ROM
- DirectX® 9c kompatible Soundkarte
- 6 GB Festplattenspeicher

## **Features**

### **Drakensang wartet mit folgenden Besonderheiten auf:**

- Erleben Sie eine spannende Story in einer riesigen Kampagne mit zahlreichen Haupt- und Neben-Quests
- Abenteurergruppe mit bis zu vier Abenteurern
- Expertenmodus bei der Charaktererschaffung für erfahrene DSA-Fans
- Über 40 Zaubersprüche, mehr als 30 Talente und fast 40 Sonderfertigkeiten erlauben vielfältige Möglichkeiten bei der Charaktergestaltung



- Zahlreiche, unterschiedliche Feinde und Monster aus dem DSA-Universum - z.B. Tatzelwürmer, Oger, Gruftasseln, Dschinns u.v.a
- Story wurde von Original DSA Autoren verfasst
- Regelwerkkonforme Umsetzung der DSA-Lizenz in der Tradition der Nordland-Trilogie
- Taktisches Kampfsystem mit Pausenfunktion
- Vielfältiges und flexibles Magiesystem
- Talentbasiertes Dialog-System

## Systemanforderungen

### Systemanforderungen:

#### Minimal:

- Windows® XP mit Service Pack 2 oder Vista
- Pentium® 4 CPU 2,4 GHz
- 1024 MB RAM für Windows® XP, 1536 MB für Vista, 2048 MB für Vista 64
- NVIDIA GeForce 6600 GT mit 256 MB RAM
- DVD-ROM
- DirectX® 9c kompatible Soundkarte
- 6 GB Festplattenspeicher

#### Empfohlen:

- Windows® XP mit Service Pack 2 oder Vista
- Intel® Core™ 2 Duo E8200, 2,6 GHz
- 2048 MB RAM für Windows® XP, 2560 MB für Vista
- NVIDIA GeForce 8600
- DVD-ROM
- DirectX® 9c kompatible Soundkarte
- 6 GB Festplattenspeicher



# Komplettlösung

## Kapitel 1: Avestreu

### Avestreu



- Legende:
- (1) Spielstart
- (2) Brücke mit Feldwebel Erland
- (3) Gauklerkönigin Salina
- (4) Alchemistin Auralia mit Alchemistentisch
- (5) Runkel Börsenhauer
- (6) Söldner Hügelboldt und Söldner Gundwein
- (7) Perainetempel mit Heiler; Diebeskiste
- (8) Hühnerstall - Diebesquest 2
- (9) Holzfäller
- (10) Taverne "Scharfes Schwert" mit Rhulana, Wirt Thalion und Gallo Frantrich
- (11) Brücke mit Rakoriums Novizen Nottel und Rufus
- (12) Umstrittener Apfelbaum
- (13) Erna Rübenfein (Maske des Meisters)
- (14) Neues Zollhaus mit Zöllner Nandor, Schmied Engerim samt Amboss, Händler Garagosch und Parzalon von Streitzig
- (15) Brücke nach Ferdok
- (16) Alte Mühle (Diebesquest 3)
- (17) Alter Stollen (Rakorium & Bär)

- (18) Toter Mann & Schatztruhe
- (19) Räuber Botho & Räuber Lund
- (20) Aufstieg zum Kahlkopffelsen
- (21) Kahlkopf Räuberlager mit Dranor
- (22) Jäger Kauzenstein mit Werkbank
- (23) Weißfell

### **Hauptquest: Die Einladung eines alten Freundes:**

Das erste Ziel besteht darin, der Einladung unseres alten Freundes Ardo vom Eberstamm Folge zu leisten. Wir sollen Ardo in seinem Anwesen, in der nahegelegenen Stadt Ferdok, einen Besuch abstatten. Wie sich allerdings sehr bald herausstellt, gestaltet sich diese Aufgabe schwieriger als ursprünglich gedacht.

#### **Finde zwei Fürsprecher:**

Von unserer Startposition marschieren wir Richtung Dorf und steuern direkt auf die vor uns gelegene Brücke zu. Auf der Brücke befindet sich Feldwebel Erland, der uns sofort anspricht. Im Gespräch erfahren wir, dass der Zugang nach Ferdok von der Stadtgarde gesperrt wurde. Nur hohe Würdenträger und Reisende mit gutem Leumund dürfen die östlich des Dorfes gelegene Brücke nach Ferdok passieren. Bevor wir also unseren Weg nach Ferdok fortsetzen können, müssen wir uns in Avestreu auf die Suche nach zwei würdigen Fürsprechern machen, die beim alten Zöllner Nandor ein gutes Wort für uns einlegen. Der Feldwebel teilt uns außerdem mit, dass uns hier vielleicht ein Mann namens Brimborium, oder Randurium, mit zwei jungen Burschen im Schlepptau, behilflich sein könnte. Ist unser Charakter im Talent Etikette geschult, können wir im Gespräch mit Erland unsere ersten 5 Abenteuerpunkte im Spiel verdienen, indem wir ihn nach dem Leben als Feldwebel in der Ferdoker Wache befragen.

Nachdem uns der Feldwebel nichts neues mehr zu erzählen hat, setzen wir unseren Weg fort. Vor dem eigentlichen Dorf befindet sich ein Zeltlager, in dem wir uns nun ein wenig umschauen.



#### **Fürsprecherin Salina, die Gauklerkönigin: Das Diadem und der Geliebte**

Wenn wir das Zeltlager betreten, werden wir Zeuge eines Gespräches zwischen Salina und einem Gardisten. Da eine Königin, wenn auch nur die der Gaukler, eine durchaus brauchbare Fürsprecherin abgeben könnte, gehen wir der Sache näher auf den Grund und sprechen die hübsche Salina an. Wie im Gespräch mit dem Gardisten bereits entnommen, wurde ihr wertvolles Diadem gestohlen. Und wie der Zufall es will, ist gleichzeitig mit dem Diadem auch noch ihr charmanter Geliebter Dranor verschwunden. Unser erster Auftrag lautet also: Finde die beiden Objekte Salinas Begierde!

Weiter erfahren wir, dass der zwielichtige Runkel Börsenhauer, der mit Dranor nach Avestreu kam, etwas Licht in diese Angelegenheit bringen könnte.



### **Finde Runkel Börsenhauer**

Dieser ist nicht schwer zu finden. Er "verbirgt" sich hinter einem Felsen (5) gleich hinter dem Zeltlager.

Runkel erzählt uns dann bereitwillig, dass er Dranor seit Salinas letzter Tanzdarbietung nicht mehr gesehen hätte. Vermutlich ist er mit einem finsternen Kerl, der ebenfalls unter den Zuschauern war, verschwunden. Er vermutet weiter, dass er wohl der Räuberbande in die Hände gefallen sein müsse, die hier in der Gegend ihr Unwesen treibt. Genauere Informationen darüber soll uns der Wirt Thalion liefern können.

### **Sprich mit dem Wirt**

Wir folgen also der Straße ins Dorf und steuern geradewegs auf das Wirtshaus "Zum Scharfen Schwert" zu. Hier unterhält sich der Wirt gerade angeregt mit der Amazone Rhulana über eine Bärenhöhle im Dunkelwald. Bevor wir uns mit dem Wirt unterhalten, wechseln wir ein Wort mit der Amazone. Rhulana sitzt ebenfalls in Avestreu fest und möchte zum Zeitvertreib auf Bärenjagd gehen. Trifft sich gut und wir bieten sogleich unsere Hilfe an, wodurch wir unser erstes Gruppenmitglied angeworben haben.

Widmen wir uns nun dem Wirt. Als er erfährt, dass wir uns in den Dunkelwald begeben wollen, bittet er uns nach dem Jäger Kauzenstein zu sehen, der schon seit einiger Zeit dem Dorf fernbleibt. (Nebenquest: Jäger Kauzenstein) Wichtiger für uns ist allerdings die Information des Wirts, dass sich die gesuchte Mörderbande vermutlich auf dem nördlich gelegenen Kahlkopffelsen verschanzt hat. Machen wir uns also auf den Weg in den Dunkelwald, um die Suche nach Dranor und dem Diadem fortzusetzen.

### **Finde das Räubernest**

Vom Wirtshaus folgen wir der Straße nach Osten und treffen auf der Brücke die beiden jungen Novizen Nottel und Rufus, die nach ihrem Meister, dem Erzmagister Rakorium, suchen. Erinnern wir uns an das Gespräch mit Feldweibel Erland, so muss dieser Rakorium wohl ein geeigneter Fürsprecher sein (Hauptauftrag: Rakorium als Fürsprecher - Der verschwundene Zauberer). Bevor wir uns um den verschwundenen Zauberer kümmern, wollen wir aber die Suche nach Dranor und dem Diadem abschließen.

Wir biegen hinter der Brücke links ab und folgen dem Pfad nach Norden, überqueren den Bach und betreten den Dunkelwald. Bevor wir uns Richtung Norden auf direktem Weg zum Kahlkopffelsen durchschlagen, sollten wir noch einen kleinen Abstecher zum Jäger Kauzenstein machen (22). Dieser verteidigt sich gerade gegen einen Wolf, als wir ankommen. Nachdem der Wolf besiegt ist, steht der Jäger als Händler und Lehrer zur Verfügung. Außerdem hat er Probleme mit einer Wolfsplage und einem Bären. Darum kümmern wir uns allerdings später. Von hier aus begeben wir uns weiter nach Norden in Richtung Kahlkopffelsen.

Auf dem Weg treffen wir Botho und Lund, die versuchen ihre Beute durch den Wald zu schleppen. Kommt man ihnen zu nahe, lässt sich ein Kampf nicht vermeiden. Nachdem wir die beiden besiegt haben, durchsuchen wir die Überreste und plündern deren Truhe. (2 Räuberembleme, Entermesser, Skraja, Beil) Die Räuberembleme sollten wir zu Zöllner Nandor bringen, der 2 Silbertaler pro Emblem bezahlt. Wir halten uns weiter nach Norden und folgen einem schmalen Pfad, der uns direkt auf das Plateau des Kahlkopffelsens führt.



### **Dranor und die Räuberbande**

Oben angekommen werden wir Zeugen, wie Dranor mit dem Anführer der Kahlkopfräuber über Salinas Leben verhandelt. Dieser teilt ihm mit, dass Salinas Leben gerettet, seines jedoch verwirkt sei. Er befiehlt seinen Leuten Dranor zu töten und teleportiert sich davon. Offensichtlich gerade noch rechtzeitig angekommen, mischen wir uns sogleich ins Gefecht und helfen Dranor die verbliebenen Räuber zu bezwingen.

Nachdem der letzte Fiesling bezwungen wurde, bedankt sich Dranor für seine Rettung und wir dürfen ein weiteres Gruppenmitglied in unseren Reihen begrüßen, sofern wir dies wünschen.

Bevor wir uns nun wieder auf den Weg zu Salina begeben, plündern wir noch die Kiste und herumstehenden Fässer. Mit Dranor in der Gruppe stellen nun verschlossene Kisten auch kein Problem mehr dar, sofern der Hauptcharakter nicht selbst über das Talent "Schlösser knacken" verfügt. Dranor sollte dazu aber Haarnadeln, oder Dietriche verwenden. Zum Glück hat er ersteres im Inventar.

### **Sprich mit Salina**

Nach der Rettung Dranors begeben wir uns wieder ins Dorf und sprechen mit der Gauklerkönigin. Diese ist zwar verärgert über Dranor, dankt uns aber für unsere Hilfe und erklärt sich bereit für uns als Fürsprecherin bei Nandor zu fungieren. Zur Sicherheit verrät sie uns auch noch ein kleines Geheimnis, damit der Zöllner uns Glauben schenkt. Nun wird es Zeit sich nach einem weiteren Leumund umzusehen. Rakorium!

### **Rakorium als Fürsprecher: Der verschwundene Zauberer**

Die Novizen Rufus und Nottel die uns auf die Suche nach ihrem Meister geschickt haben, erzählten uns, dass er sich auf den Weg in den Dunkelwald gemacht hat, um dort seinen Forschungsarbeiten nachzugehen. Wir machen uns also ebenfalls wieder in den Dunkelwald auf.

Der Zauberer befindet sich allerdings nicht im Dunkelwald, sondern innerhalb eines, oberhalb des kleinen Teiches gelegenen, Stollens. (17)

Alter Stollen:



**Legende:**

- 1) Eingang
- 2) Versteinerte Ratten
- 3) Versteinerte Räuber
- 4) Erzmagister Rakorium
- 5) Bär
- F) Fallen

Im Inneren der Höhle angekommen, folgen wir ihr nach Norden und wenden uns an der ersten Weggabelung nach links, durch die alte Holztür. Wir folgen dem Weg, sollten uns aber unterwegs vor Fallen in Acht nehmen. Dranor besitzt glücklicherweise das Talent "Fallen entschärfen" und sollte die Fallen problemlos entschärfen können, sofern unser Hauptcharakter dieses Talent nicht selbst beherrscht. Ebenfalls finden wir neben lebenden Wolfsratten auch komisch aussehende Steine vor. Hier handelt es sich um versteinerte Wolsratten und Räuber. Vorerst brauchen wir uns aber nicht um diese "Steine" zu kümmern. Wir sollten auch nicht vergessen, die unterwegs anzufindenden Fässer und Truhen zu plündern. In der großen Kammer im Nordwesten des Stollens findet man schließlich Rakorium. Spricht man ihn an, wird man sehr schnell erkennen, dass der gute Erzmagister ein wenig verwirrt ist. Glücklicherweise lässt er sich sehr schnell davon überzeugen, mit uns gemeinsam die Höhle zu verlassen. Er schließt sich uns vorübergehend an und wir machen uns wieder auf den Weg Richtung Ausgang, nachdem wir die große Räuberhöhle geplündert haben.

**Geleite Rakorium zum Ausgang**

Auf dem Rückweg müssen wir nun leider feststellen, dass die zuvor versteinerten Räuber und Ratten nun wieder Fleisch geworden sind und uns angreifen. Diese sollten jedoch kein Problem darstellen. Bevor wir uns allerdings gänzlich ins Freie begeben, sollten wir die Gelegenheit nutzen, um mit Rakorium gemeinsam auf Bärenjagd zu gehen. Rakorium ist immerhin Erzmagister und besitzt einige nützliche Zauber, die er trotz seiner Verwirrtheit im Kampf einzusetzen weiß. Wir begeben uns an der Weggabelung also nicht Richtung Ausgang, sondern folgen der Höhle nach Norden. Unterwegs begegnen wir noch einigen Ratten und am Ende der Höhle greift uns auch Jäger Kauzensteins "Problembär" an. (Nebenquest: Der Bär im Dunkelwald) Wir töten ihn, untersuchen die Höhle (mehrere Skelette) und begeben uns nun endgültig zum Ausgang.

Außerhalb der Höhle angelangt bedankt sich Rakorium und teleportiert sich umgehend davon.

**Triff Rakorium in Avestreu**

Dieser befindet sich nun gemeinsam mit seinen beiden Novizen direkt an der Brücke und wartet glücklicherweise schon auf uns. Nach einer kurzen, wirren Unterhaltung überreicht er uns das benötigte Empfehlungsschreiben, das uns nun erlaubt Avestreu in Richtung Ferdok zu verlassen.

**Gehe zu Nandor**

Dieser befindet sich am östlich des Dorfes gelegenen Zollhaus. Wir sprechen Nandor an und verkaufen ihm zuerst die erbeuteten Räuberembleme. Jedes Emblem vergütet er uns mit zwei Silberstücken.

Wenn wir ihm erklären, dass wir nach Ferdok reisen möchten, verlangt er zwei Bürgen zu nennen. Wir zeigen Rakoriums Empfehlungsschreiben und richten ihm einen schönen Gruß von Salina aus, unterstützt mit einer kleinen geheimen Anekdote und kurz darauf bekommen

wir auch schon den Passierschein, um unsere Reise fortzusetzen.

Achtung: Da wir nicht wieder nach Avestreu zurückkehren werden, sollten wir noch alle offenen Aufgaben hier erledigen, bevor wir weiter reisen.

### **Reise nach Ferdok:**

Die Reise nach Ferdok ist nicht ungefährlich und unterwegs kann es vorkommen, dass man von wilden Tieren aufgehalten wird. Ob man sich dem Kampf stellt, ausweicht oder flieht bleibt dem Spieler überlassen.

## **Nebenquests:**

### **Ein Kämpfchen mit den Söldnern**

Östlich zwischen Zeltlager und Dorf, in der Nähe des Avesschreins, haben die beiden Söldner Hügelboldt und Grundwein ein kleines Camp aufgeschlagen. Wenn man sich mit Hügelboldt unterhält, fordert er uns zu einem sportlichen Wettkampf heraus. Rein sportlich, weil der Kampf automatisch abgebrochen wird, wenn eine der beteiligten Personen zuviel Schaden genommen hat. Alleine ist es sehr schwer gegen diese beiden Recken zu bestehen. Gemeinsam mit Rhulana ist es fair und mit Dranor noch zusätzlich in der Gruppe, ein Kinderspiel.

Stimmt man zu, wird man zu einem nahegelegenen Schotterplatz geführt. Als Taktik sollte man seine Angriffe auf einen der Kontrahenten konzentrieren. Der Kampf gilt als gewonnen, wenn einem Gegner genug Lebenspunkte abgezogen wurden, auch wenn der zweite Gegner noch unverletzt ist. Selbiges gilt aber auch für die Gegner.

Als Belohnung winkt ein Breitschwert. Ein besseres Schwert lässt sich in Avestreu nicht finden. Hat man Wunden davongetragen, kann man sich beim Peraine Geweihten am Avesschrein wieder zusammenflicken lassen.



### **Die Beerensuche**

Zwischen Taverne, Avesschrein und Zeltlager läuft der umgängliche mobile Gemischtwarenhändler Bredo Bento umher. Wenn man sich mit ihm unterhält, bittet er darum, ihm doch 10 Einbeeren zu bringen, da er sie zur Herstellung seines Einbeerensafts benötigt.

Zum Sammeln von Einbeeren benötigt man das Talent "Pflanzenkunde". Falls der Hauptcharakter mit der Fauna und Flora Aventuriens nicht so gut zurechtkommt, sollte man entweder bei der Alchemistin Auralia Unterricht nehmen oder auf die (dürftig) ausgeprägten Talente Rhulanas zurückgreifen. Beerenpflücken klingt einfach, ist es in Aventurien jedoch keineswegs. Um hier eine vernünftige Ausbeute zu erzielen, sollte man doch einige Punkte in Pflanzenkunde investieren. Weniger naturverbundene Charaktere haben auch die Möglichkeit, bei Auralia ein paar Beeren zu erstehen und den Rest in Fässer und Kisten zu suchen.

Hat man 10 Beeren im Inventar, begibt man sich wieder zu Bredo und erhält von ihm 2 Dukaten als Belohnung.

### **Der umstrittene Apfelbaum**

Hinter der Brücke von Avestreu trifft man auf Grantel Ackerboldt und Berwin Rübenfein, die sich einen heftigen nachbarschaftlichen Streit liefern. Grantel ist offenbar wild entschlossen, Rübenfeins Apfelbaum zu fällen, was diesem natürlich sehr missfällt.

Man kann den Streit nun schlichten, indem man an Ackerboldt appelliert, dass es der Graf, oder die Götter nicht gerne sehen würden, wenn man einen von Peraine geweihten Baum fällen. Die beiden trennen sich gütlich und wir kassieren zum Dank ein paar Abenteuerpunkte. Darüber hinaus geht man leer aus egal welche Schlichtungsmöglichkeit man erwählt.

### **Jäger Kauzenstein**

Der Wirt der Taverne in Avestreu bittet bei der ersten Unterhaltung darum, doch mal nach dem Jäger Kauzenstein zu sehen, da er sich schon seit langer Zeit nicht mehr im Dorf hat blicken lassen. Zu Kauzensteins Hütte gelangt man, wenn man die am Ostrand des Dorfes gelegene Brücke überquert und von dort schnurstracks nördlich in den Dunkelwald wandert (22). An der Brücke angekommen verteidigt sich der Jäger gerade gegen einen wütenden Wolf. Nachdem der Wolf erledigt ist, kann man sich mit dem Jäger unterhalten, der gleich zwei neue Aufträge bereit hält. "Die Wolfsplage im Dunkelwald" und "Der Bär im Dunkelwald". Außerdem steht er ab sofort als Händler und Lehrer zur Verfügung.

### **Wolfsplage im Dunkelwald**



Jäger Kauzenstein erteilt den Auftrag, sich der Wolfsplage anzunehmen, die den gesamten Westen des Dunkelwalds unsicher macht. Seiner Meinung nach müsste es reichen, das Alphetier zur Strecke zu bringen.

Machen wir uns also von der Hütte aus auf den Weg in den nordwestlich gelegenen Teil des Waldes. Unterwegs wird man immer wieder von kleineren Gruppen Wölfen angegriffen, bis man schließlich zu einem Felsmassiv kommt. (23) Dort angekommen stellt sich die Alphawölfin Weißfell sogleich mit lautem Geheul vor und kommt schließlich zum Angriff angestürmt, mit zwei weiteren Wölfen im Schlepptau. Wir ziehen der Wölfin das Fell über die Ohren und machen uns mit dem Fell im Gepäck (wird nach dem Tod der Wölfin automatisch dem Inventar hinzugefügt) wieder auf dem Weg zum Jäger Kauzenstein. Dieser nimmt das weiße Fell dankend an und belohnt uns mit 20 Silbertaler.

### **Der Bär im Dunkelwald**

Neben den Wölfen macht dem Jäger Kauzenstein auch noch ein Bär zu schaffen. Wir versprechen ihm das Problem aus der Welt zu schaffen und machen uns zu dem östlich der Hütte gelegenen "Alten Stollen" auf. Hierbei handelt es sich um genau jenen Stollen, in die uns die Suche nach Rakorium geführt hat. (Siehe Hauptquest - Suche nach Rakorium)

Mit dem Bärenkopf im Inventar wird es dann Zeit, bei Kauzenstein die Belohnung einzufordern. Wenn man ihm den Kopf zeigt, genügt ihm das als Beweis für das Ableben des Tiers und er gibt uns noch den Tipp mit auf den Weg, dass der Wirt Thalion sicher einiges für diese Trophäe springen lassen könnte. Zur Belohnung gibt es noch 25 Silbertaler von Kauzenstein.

Statten wir also dem Wirt einen Besuch in seiner Taverne ab und verkaufen ihm das wertvolle Stück für 2 Dukaten.



### **Eine schmackhafte Delikatesse**

Im "Gastgarten" des Wirtshauses zum "Scharfen Schwert" findet man den verschlagenen Händler Gallo Frantrich. Dieser offenbart uns, dass er ein Päckchen verloren hat und bittet uns danach zu suchen. Dummerweise hat er keine Ahnung, wo er es verloren hat.



Da Gallo aus Ferdok angereist ist, ist es naheliegend den Weg vom Gasthaus bis zum Zollhaus abzusuchen. Fündig wird man bei einem Planwagen, der neben einem Felsen geparkt wurde. Das Paket befindet sich versteckt hinter einem Steinbrocken. Nachdem wir das Paket aufgehoben haben, machen wir uns wieder auf den Weg zu Gallo.

Dort angekommen, will uns das Schlitzohr nur mehr 2 anstatt der vereinbarten 4 Silbertaler zahlen. Nun hat man mehrere Möglichkeiten wie man vorgehen kann.

- 1) Das Paket für 2 Silberstücke zähneknirschend übergeben.
- 2) Mit Gallo über den Preis verhandeln. Besteht man auf 4 Silberstücke, dann willigt Gallo letztendlich ein.

Nun kann man das Paket für 4 Silberstücke abgeben. Wenn man droht das Paket zu behalten, erhöht Gallo auf 6 Silbertaler und letztendlich auf einen Dukaten. Mehr ist ihm nicht zu entlocken.

- 3) Die lukrativste Möglichkeit: Man verhandelt mit Gallo, behält das Paket aber letztendlich selbst, um es anderswo an den Mann zu bringen. (Tipp: Ein Taschendieb kann Gallo einen Brief entwenden, indem ein Freund Gallo Ratschläge zum lukrativen Verkauf der Zungen gibt.)

- 4) Die kulinarische Möglichkeit: Man verspeist sie kurzerhand selbst. Danach gesteht der verärgerte Gallo, dass man gerade eine Delikatesse im Wert von 50 Dukaten verspeist hat. Hoffentlich hat es gemundet.

Verspeist man die Zungen oder überlässt man sie Gallo, gilt die Quest als abgeschlossen. Behält man sie, um einen anderen Abnehmer zu finden, bleibt sie weiterhin offen, bis ein besserer Abnehmer gefunden wurde. Mögliche Käufer gibt es deren viele in den späteren Kapiteln.



## **Die diebische Aufnahmeprüfung**

Runkel Börsenhauer, den man bei der Suche nach Dranor bereits getroffen haben sollte, berichtet, dass er mit Dranors Hilfe eigentlich die Aufnahmeprüfung der Diebesgilde in Ferdok absolvieren wollte, aber leider nicht mehr weiter kommt, da er sich im Dorf nicht mehr blicken lassen kann. Wenn man anbietet ihm zu helfen, erklärt er umgehend die Details zur ersten Prüfung.

### *Die erste Aufgabe:*

Beim Avesschrein befindet sich eine Schatzkiste, dessen Inhalt man sich "aneignen" soll. Dazu benötigt man natürlich das Talent "Schlösser knacken". Wenn man selbst dazu nicht in der Lage ist, benötigt man dazu Dranors Hilfe. Man begibt sich also zum Schrein und öffnet mit einer Haarnadel die Kiste. Im Inneren findet man einen Zettel. Jedoch wird man feststellen, dass nur unverständliches Kauderwelsch darauf zu entziffern ist.

Zurück also zu Runkel, der für uns die Nachricht entschlüsseln muss und uns somit die zweite Aufgabe mitteilt.

### *Die zweite Aufgabe:*

Laut dem Zettel aus der ersten Kiste, ist das nächste Ziel der Hühnerhof (8). Dieser wird allerdings von einem Hund bewacht und bevor dieser nicht abgelenkt ist, kann man das Gatter des Hofes nicht öffnen. Nun gibt es mehrere Möglichkeiten. Entweder man stibitzt der daneben stehenden Binga Ackerboldt den Hundeknochen aus der Tasche, oder schwatzt ihn ihr durch Betören, Überreden oder Bedrohen ab.

Hat man den Knochen ergattert, begibt man sich zum Gatter und besänftigt Wölfi mit dem Knochen. Nun kann man in Ruhe das Hühnerhaus öffnen und findet darin einen weiteren Zettel und einen Schlüssel. Mit den beiden Gegenständen begibt man sich wieder zu Runkel, der die Nachricht wieder für uns entschlüsselt und uns die dritte und letzte Aufgabe gibt.

### *Die dritte Aufgabe:*

Laut der Nachricht findet man die dritte Notiz in einer Truhe im Keller der alten Mühle (16). Wir begeben uns also über die Brücke und folgen dem Fluss Richtung Süden bis wir an der alten Mühle angekommen sind.



## **Legende:**



## **Sonstige Aufgaben:**

### **Erna Rübenfein und ihr Geheimnis**

Auf dem Feld östlich des Dorfes verrichtet Erna ihr Tagewerk. Unterhält man sich mit ihr, lässt sie durchblicken, dass sie etwas Wertvolles im Besitz hat, das sie aber nur jemanden mit dem richtigen Passwort aushändigt. Das Passwort ist allerdings nicht im Spiel zu finden. Siehe "[Die Maske des Meisters](#)"

### **Parzalon von Streitzig**

Nahe der Brücke von Ferdok, beim neuen Zollhaus, trifft man den Abenteurer Parzalon von Streitzig, der hier mit seinen Heldentaten prahlt. Besonders auffallend ist sein Helm, über dessen Erwerb er auch eine wahrhaft abenteuerliche Geschichte zu erzählen weiß, die man sich auf keinen Fall entgehen lassen sollte. Hält man bis zum Ende durch, gibt es auch noch ein paar Abenteurerpunkte.

### **Schatzsuche in Avestreu:**

Folgt man am östlichen Rand des Dunkelwaldes dem Verlauf des Flusses, so findet man einige Feuerfliegennester und natürlich einige dieser fliegenden, mit Giftstacheln angreifenden Biester. Hat man sich dieser zu groß geratenen Insekten entledigt, findet man die Leiche eines Mannes, der offensichtlich den Feuerfliegen zum Opfer gefallen ist. Durchsucht man die Leiche, findet man einen Brief und einen Schlüssel. Im Brief wird erwähnt, dass sich hier in der Nähe eine Kiste mit wertvollem Inhalt befinden soll. Tatsächlich findet man sie gleich etwas nördlich der Leiche, versteckt hinter einem Busch und umrahmt von zwei Feuerfliegennestern. Mit dem Schlüssel lässt sich die Kiste problemlos öffnen und in ihr befinden sich einige Schmuckstücke, die sich beim nächsten Händler zubarer Münze machen lassen.

### **Tipps für Taschendiebe:**

Besonders lohnende Opfer sind Bredo Bento, die Alchemistin Auralia und der Händler Garagosch. Interessant ist auch noch das Inventar von Gallo Frantrich, wenn man nach einem Abnehmer für die Koschammernzungen sucht.

## **Händler**

<b>Alchemistin Auralia</b>	Rezepte, Tränke und alchemistische Zutaten
<b>Bredo Bento</b>	Pfeile, Bolzen, Verbände, Seife, Haarnadeln
<b>Händler Gargarosch</b>	Waffen
<b>Holzfäller Niebor</b>	Ulmenholz
<b>Jäger Kauzenstein</b>	Pfeile, Bolzen, Anleitungen Bogenbau, Material Bogenbau
<b>Peraine Geweihter</b>	Verbände, Tränke, Rezepte

<b>Schmied Engerim</b>	Anleitungen Schmieden, Material Schmieden
<b>Wirt Thalion</b>	Quellwasser, Gulmondtee, Helles Ferdoker

## Trainer und Lehrmeister

<b>Alchemistin Auralia</b>	Talent Alchemie, Talent Pflanzenkunde, Zauber Balsam Salabunde, Zauber Flim Flam Funkel
<b>Jäger Kauzenstein</b>	Talent Schmieden
<b>Peraine Geweihter</b>	Talent Heilkunde Gift
<b>Söldner Hügelboldt</b>	Kampftalent Schwerter, Sonderfertigkeit Finte, Sonderfertigkeit Wuchtschlag, Sonderfertigkeit Gezielter Wurf



# Kapitel 2: Ermittlungen in Ferdok

## Ferdok - Praiosplatz



- Legende:
- (1) Südtor
- (2) Hesindetempel
- (3) Barla Dorkenschmied
- (4) Zugang zu Fuhrmannsheim
- (5) Zugang zum Hafen
- (6) Schneider Griese, Zugang zum Kellergewölbe
- (7) Eingang zum Praiostempel
- (8) Ardos Anwesen
- (9) Taverne "Zum Silberkrug"
- (10) Zugang zum Hafen

## Hauptquest: Die Einladung eines alten Freundes



In Ferdok angelangt, bevor wir die Stadt betreten können, erzählt uns Dranor, dass er Opfer einer schrecklich dummen Verwechslung geworden ist und deshalb in Ferdok gesucht werde. Er verlässt darauf die Gruppe und versucht sich an einem anderen Weg in die Stadt. Wenn das mal gut geht.

Wir begeben uns durch das Südtor des Praiosviertels und werden prompt von der Torwache Grobbinger angesprochen, der unseren Passierschein zu sehen wünscht. In einer kurzen Unterhaltung erzählt er ebenfalls von einer Mordserie, die Ferdok zur Zeit erschüttert.

### Gehe zum Haus deines Freundes

Wir folgen der Straße vom Südtor, überqueren die Brücke und halten uns weiter in nördlicher Richtung bis zum Ende der Straße, die zum Praiosplatz vor dem Praiostempel führt.

Gegenüber des Tempels befindet sich unser Ziel, Ardos Anwesen.

Vor dem Eingang treffen wir auf den Stadtgardisten Hasler, der erklärt, dass das Haus auf Veranlassung der Stadtwache verschlossen wurde und vor Abschluss der Ermittlungen nicht betreten werden dürfe. Wir erfahren weiter, dass Ardo von Eberstamm ein weiteres Opfer der Mordserie wurde und tot im Hafenviertel aufgefunden wurde.

## Hauptquest: Morde in Ferdok

Um genaueres zu erfahren, schickt uns Hasler zur Wachhauptfrau der Stadtgarde, Barla Dorkenschmied. Sie hält sich gegenwärtig vor dem Wachhaus auf.



### Sprich mit Barla Dorkenschmied

Wir folgen der Straße zurück, bis zu einem kleinen Platz, wo wir auch prompt auf Barla treffen, die sich gerade amüsiert mit dem Stadtgardisten Rübinger über einen Streuner namens

Dranor unterhält, der der Wache beinahe buchstäblich in die Arme gefallen ist und nun im Verlies hockt. War doch klar! Momentan können wir aber noch nichts für Dranor tun. Nachdem wir Barla angesprochen haben und betonen, dass Ardo einer unserer besten Freunde war, bekommen wir schlussendlich die offizielle Erlaubnis, in Ihrem Namen eigene Ermittlungen anstellen zu dürfen.

Sie erzählt uns, dass neben Ardo noch zwei weitere Bürger auf dieselbe bestialische Weise ermordet wurden. Ein Bettler namens Eelko wurde in Fuhrmannsheim aufgefunden, ein Immanspieler Sandor im Hinterhof der Hafentaverne "Flinkes Frettchen" und Ardos Leiche wurde auf einer der Anlegestellen im Hafenviertel aufgefunden. Außerdem könnten eine gewisse Kladdis Schladromir, sowie der ehemalige Leibwächter Ardos, ein Zwerg namens Forgrimm, bei den Ermittlungen hilfreich sein.

### **Ermittle im Mordfall Ardo von Eberstamm**

Als erstes sollten wir uns mit den beiden Freunden Ardos unterhalten und herausfinden, ob und wie sie uns bei der Aufklärung der Mordfälle von Nutzen sein können. Kladdis soll sich angeblich irgendwo in Fuhrmannsheim herumtreiben und schwer zu finden sein, während der Zwerg in der Taverne "Zum Silberkrug" am Praiosplatz den Kummer in Bier zu ertränken versucht. Da diese Taverne nur einen kurzen Fußmarsch entfernt liegt, beginnen wir dort unsere Ermittlungen.



### **Finde den Zwerg Forgrimm**

Also zurück zum Praiosplatz, an dessen westlichen Ende sich der Eingang zur Taverne befindet. Im Inneren erblicken wir auch prompt einen sturzbetrunkenen Zwerg, der an der Bar hängt und den Wirt um ein helles Ferdoker anbettelt. Nachdem wir feststellen, dass der Zwerg in diesem Zustand nicht kommunikationsfähig ist, wenden wir uns an den Wirt Tradan. Dieser reicht uns einen Humpen "Dunkles Spezial", ein selbst gebrauter Kräutermix, der den sternhagelvollen Zwerg schnell wieder auf die Beine bringen soll. Dieser reagiert ein wenig "verbittert", als wir ihm das Zeug einflößen, lässt sich aber glücklicherweise schnell wieder besänftigen.

Nun können wir den Zwerg über Details zum Mord an Ardo befragen und so in Erfahrung bringen, dass er sich in der Mordnacht am Hafen mit Obergardist Taschmann treffen wollte. Genaueres darüber weiß auch Forgrimm leider nicht. Nachdem wir alles Wissenswerte von ihm erfahren haben, können wir den ehemaligen Leibwächter Ardos bitten, uns auf der Suche nach den Schuldigen zu begleiten, worauf dieser kräftige Zwergensöldner bereitwillig unserer Gruppe beitrifft.

Sollte man sich entschließen Forgrimm nicht in die Gruppe aufzunehmen, oder entlässt ihn, so findet man ihn wieder an seinem Stammpflicht an der Theke der Taverne "Zum Silberkrug"

Nun wird es Zeit der zweiten Person, die uns von Barla Dorkenschmied genannt wurde, einen Besuch abzustatten. Wir verlassen das Praiosviertel und begeben uns nach Fuhrmannsheim.

## Ferdok - Fuhrmannsheim



- Legende:
- (1) Zugang zum Praiosplatz
- (2) Zugang zum Ugdan Hafen
- (3) Bandit Boritz
- (4) Lagerhaus der Schwarzaugen
- (5) Händlerin Jischka
- (6) Osttor
- (7) Unterschlupf Diebesgilde
- (8) Taverne "Sanfte Sau"
- (9) Zugang zur Kanalisation
- (10) Fischhändlerin Strunkler
- (11) Katze Mimis Versteck
- (12) Tatort: Eelko

Im Ferdoker Viertel Fuhrmannsheim, wurde einer der Morde verübt und hier soll sich auch der Unterschlupf der berüchtigten Diebesgilde befinden.



### **Finde Kladdis Schladromir**

Nach Ankunft im Elendsviertel der Stadt Ferdok, erklärt uns Forgrimm sogleich, dass hier ein etwas anderer Wind weht und wir besser ihm die Führung überlassen sollten. Wie dem auch sei, bislang haben wir von Forgrimm erfahren, dass Kladdis ihre "Geschäfte" bevorzugt in der Taverne "Sanfte Sau" abwickelt. Also sollte die Taverne unser erstes Ziel sein.

Nach ein paar Metern bewahrheitet sich Forgrimm's Warnung sogleich und wir werden vom Bandit Boritz aufgehalten, der uns mit seinen beiden Schlägern Weggeld abknöpfen will. Zahlt man einmal, wird er es bei der nächsten Begegnung wieder versuchen, also sollte man ihm das sofort ausreden. Mit Rhulana und Forgrimm in der Gruppe, sollte dieses kleine Missverständnis schnell aus der Welt geschafft sein.

In der Taverne angekommen stellt man fest, dass Kladdis gegenwärtig nicht zu den Gästen zählt. Sprechen wir also mit dem Wirt Speckstein. Dieser erklärt, dass Kladdis nicht gerne gefunden werden möchte und verweist uns an Vierfinger Sam um Genaueres zu erfahren. Dieser schickt uns zum Krüppel Reto, welcher uns wieder zu Goldzahn Jallik verweist. Im Endeffekt will keiner mit der Sprache rausrücken. Hier gibt es kein Weiterkommen, also verlassen wir die Schenke wieder.

Da wir gerade hier sind, begeben wir uns am besten zum Tatort des Mordes an Eelko. Nach ein paar Metern merken wir, dass uns Goldzahn Jallik verfolgt, was dieser natürlich vehement leugnet. Kurz bevor wir am Tatort ankommen, werden wir plötzlich von einer jungen Frau angesprochen. Kladdis hat uns also gefunden.

Nachdem wir ihr erklären, dass wir versuchen den Mordfall an Ardo aufzuklären, erklärt sie sich bereit sich unserer Heldengruppe anzuschließen.

### **Ermittle im Mordfall Eelko**

Um die Ermittlungen aufzunehmen, begeben wir uns zum Tatort. Auf einer kleinen Gasse können wir eine kleine Katze erkennen, die in einer großen Blutlache herumschwänzelt. Sobald wir uns der Blutlache nähern, kommt die Nachbarin Liebanger aus dem Haus gestürzt und erzählt, dass der arme Eelko genau an dieser Stelle ermordet wurde. Fragt man die Nachbarin weiter aus, erfährt man, dass sich der gute Eelko immer sehr liebevoll um seine Katze Mimi gekümmert hat und ihr regelmäßig frischen Fisch von der Fischhändlerin am Krämermarkt besorgt hat. Dabei fiel ihr ein, dass Eelko eine Brosche besessen hat, die er nicht immer bei sich trug. Er musste also ein Versteck dafür haben, dass uns nur noch die Katze Mimi verraten kann.

### **Gewinne Mimis Vertrauen**

Begeben wir uns also zum Stand der Fischverkäufer Strunkler am Händlermarkt und sprechen sie auf Eelko und seine Katze an. Diese schenkt uns bereitwillig ein paar Lachsreste, die wir gerne an die Katze verfüttern dürfen.

Mit dem Fisch im Gepäck geht es zurück zum Tatort, wo, offensichtlich durch den Fischgeruch angezogen, Mimi auf uns zugelaufen kommt. Nachdem wir ihr den Fisch überreicht haben, läuft diese sofort die Straße Richtung Norden und wir natürlich hinterher. Ziel ist ein kleiner Hof nahe der Schmiede, wo Mimi nun die vermisste Brosche ausgräbt. Wir nehmen die Brosche an uns und haben unser erstes Beweisstück gefunden, mit dem wir uns am besten gleich auf den Rückweg zu Barla Dorkenschmied im Praisviertel machen.

### **Erstatte Barla Bericht**

Wir erzählen Barla, was wir im Mordfall Eelko herausgefunden haben und zeigen ihr die gefundene Brosche. Da dies aber noch keine Rückschlüsse auf den Täter zulässt, bittet uns

Barla weiter zu ermitteln.

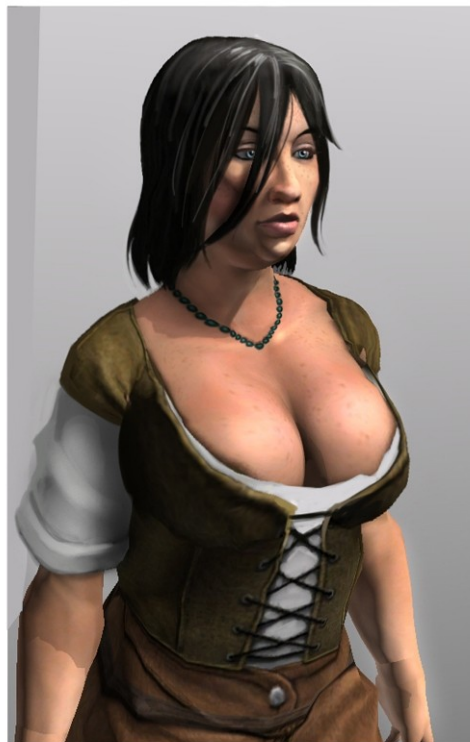
Nachdem sie sich von uns verabschiedet hat, werden wir sofort vom Gardisten Rübinger angesprochen, der offenbar einen Informanten für uns ausfindig machte. Die Kontaktperson, die uns weiterhelfen kann, erwartet uns am Fuße des Praiostempels. Also nichts wie hin.



### **Erstes Treffen mit dem Informanten**

An den Stufen des Praiostempels angekommen, sprechen wir die Archivarin Loisane mit der Parole "Des Nachts krönt es die Nebelzinnen" an. Im folgenden Gespräch erfahren wir, dass der Mörder offenbar einen Komplizen in der Stadtgarde hat, da die Ermittlungen nicht voranschreiten. Wenn wir ihr Eelkos Brosche zeigen, verspricht Loisane dazu weitere Nachforschungen anzustellen. In der Zwischenzeit sollten wir den restlichen Mordfällen nachgehen.

Unser nächstes Ziel ist deshalb das Hafenviertel.





## Ferdok - Ugdan Hafen



- Legende:
- (1) Zugang zum Praiosplatz
- (2) Zugang zu Fuhrmannsheim
- (3) Durdan Jesolos Kampfplatz
- (4) Gardist Brintel
- (5) Tatort: Ardo von Eberstamm
- (6) Bootshändler
- (7) Nasreddin ben Rhuban
- (8) Tatort: Sandor "Drache" Kunger
- (9) Taverne "Flinkes Frettchen"
- (10) Zugang zum Praiosplatz
- (11) Obergardist Taschmann

Unsere Untersuchungen führen uns nun in den Hafen, der Schauplatz von zwei Morden war. Unser Freund Ardo wurde an der Anlegestelle ermordet und der "Drache" Sandor Kunger im Hinterhof der Kneipe "Flinkes Frettchen".

### Suche den Mörder von Ardo

Als erstes inspizieren wir den Ort an dem Ardo ermordet wurde. Da die Anlegestelle auf unserer Karte markiert ist, sollte es kein Problem sein die Richtung zu finden. Bevor wir auf den Steg gelangen, werden wir von Gardist Brintel aufgehalten, da der Steg abgesperrt ist. Zeigt man Brintel die Ermittlungserlaubnis von Barla Dorkenschmied, lässt er uns passieren und wir können ihm auch gleich ein paar Fragen zum derzeitigen Ermittlungsstand stellen. Am Ende des Steges findet man eine Blutlache, aber ansonsten leider keine weiteren Hinweise. Laut Brintel kann uns der Obergardist Taschmann mehr erleuchten, also ist er unser nächstes Ziel.



### **Rede mit Obergardist Taschmann**

Obergardist Taschmann befindet sich am westlich gelegenen Hafenviertel, um angeblich Streitigkeiten nach einem Unfall zu schlichten. Wir begeben uns umgehend dorthin, um dem verantwortlichen Mordfall-Oberermittler ein wenig auf den Zahn zu fühlen. Dort angekommen, werden wir Zeugen wie er gerade die Vorzüge der hübschen Harika ermittelt. Als wir ihn ansprechen, merken wir sofort, dass er ein unangenehmer Zeitgenosse zu sein scheint, allerdings antwortet er dann doch, nachdem wir ihm bewiesen haben, dass wir im Auftrag von Barla Dorkenschmied unterwegs sind.

Von Forgrimm erfuhren wir, dass Ardo in der Mordnacht Taschmann treffen wollte, doch leider kann, oder viel mehr will uns dieser nichts erzählen, dass uns weiter voran bringt. Es ist wohl an der Zeit sich dem zweiten Mordfall in diesem Viertel zu widmen, vielleicht haben wir hier mehr Glück.



### **Ermittle im Mordfall Drache**

Begibt man sich in Richtung des Hinterhofes der Taverne, kann man schon von weitem eine Blutlache erkennen, die den Tatort markiert.

Wir sehen uns ein wenig um und finden nahe dem Tatort ein Fass, das wir umgehend zerschmettern. Bingo! Unter den Überresten des Fasses finden wir Sandors Talisman. Nun sollten wir uns ein wenig umhören, ob jemand etwas zu dem Mord, oder zu Sandors Talisman zu erzählen weiß. Der Zwerg Forgrimm bietet weitere Informationen und erzählt uns, dass Sandors Freundin Aline Kellnerin im "Flinken Frettchen" ist. Also auf in die Taverne! Im Schankraum sprechen wir Aline sofort an, allerdings gibt sie uns zu verstehen, dass sie während der Arbeit keine Zeit zum Quatschen hat. Wir befragen also alle anderen Anwesenden und müssen leider feststellen, dass niemand etwas Nützliches zu unseren Ermittlungen beitragen kann.

Frustriert verlassen wir die Taverne und siehe da, Aline kommt uns hinterhergelaufen, um doch noch mit uns zu sprechen. Wir erfahren, dass Aline von Taschmann unter Druck gesetzt wurde, um nicht über den Mordfall zu reden. Wir befragen sie ausgiebig zu Sandor und zeigen ihr unser Fundstück, den Talisman.

Mit dem neu erlangten Wissen machen wir uns nun wieder zu Barla Dorkenschmied ins Praiosviertel auf, um ihr von unseren Fortschritten zu erzählen.

### Erstatte Barla Bericht

Wir zeigen Barla nun, nach Eelkos Brosche, auch Sandors Talisman und stellen fest, dass sie offensichtlich aus dem gleichen Material gefertigt wurden. Nun ist auch Barla überzeugt, dass die Mordfälle irgendwie zusammenhängen. Was allerdings immer noch fehlt sind Beweise. Am Ende des Gespräches meldet sich wieder Rübinger zu Wort und bittet uns ein weiteres Mal zu einem Treffen mit der geheimen Informantin zu gehen. Dieses Mal hinter dem Hesinde-Tempel.

### Triff die Informantin

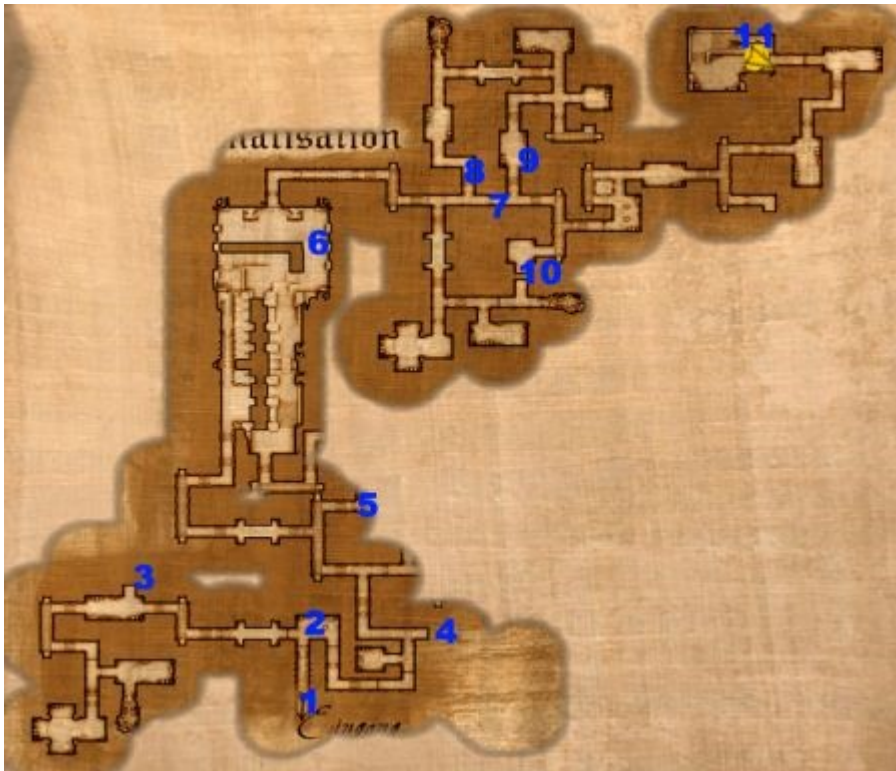
An der Rückseite des Hesinde-Tempels wartet bereits wieder die Archivarin Loisane. Wir zeigen ihr nun auch Sandors Talisman und hören, was ihre Nachforschungen ergeben haben. Die beiden Gegenstände wurden aus den Schuppen eines Drachen gefertigt. Demzufolge handelt es sich bei den beiden Mordopfern um direkte Nachfahren von Drachentöttern.

Allerdings ist unklar wie Ardo in dieses Bild passt.

In Ferdok gibt es allerdings noch einen lebenden Nachfahren eines Drachentötters. Eine junge Frau namens Jischka Ignifer. Es besteht Grund zu der Annahme, Jischka würde das nächste Mordopfer sein. Also sollten wir sie rasch finden, um sie in Sicherheit zu bringen.



## Ferdoker Kanalisation



- Legende:
- (1) Eingang
- (2) Jischkas Leiche
- (3) Geheimgang
- (4) Geheimgang
- (5) Eingestürzter Gang
- (6) Kultist
- (7) Verriegelte Gittertür
- (8) Holzwand
- (9) Holzwand
- (10) Geheimgang
- (11) Ausgang zum Stadthaus

### **Finde Jischka**

Jischka befindet sich für gewöhnlich an ihrem Stand am Ende der Hauptstraße, vor dem Osttor, im Ferdoker Fuhrmannsheim. Dort ist sie allerdings nicht mehr anzutreffen und wir marschieren die Straße nach Norden zur Taverne "Sanfte Sau". Dort angekommen, treffen wir auf die aufgeregte Magd Lana, die uns erzählt, dass Jischka von rotgekleideten Schurken in die nahegelegene Kanalisation verschleppt wurde. Wir sind also zu spät gekommen, nehmen aber sogleich die Verfolgung auf.

Sobald man die Kanalisation betreten und die ersten Stufen nach unten getan hat, muss man leider bestürzt feststellen, dass Jischkas Leichnam inmitten eines aus Kerzen gebildeten Kreises liegt. An Jischkas Körper findet man einen Zettel, der alle Opfer der Mörderbande auflistet. Der nächste Name der Liste ist die Archivarin Loisane.

Wir müssen die Kerle also noch erwischen, bevor sie Loisane Gewalt antun können und nehmen umgehend die Verfolgung auf.

### **Verfolge Jischkas Mörder**

(Tipp: Da man diese Kanalisation später nicht mehr betreten kann, sollte man nicht nur strikt die Mörder verfolgen, sondern auch Abseits der Wege das Gebiet erkunden. Es gibt das eine oder andere nützliche Ding zu finden. Beispielsweise ein Kürschnermesser, das demjenigen, der es im Inventar trägt, +2 auf das Talent Tierkunde gewährt.)

Bei der Verfolgung von Jischkas Mördern muss man sich quer durch die gesamte Kanalisation schlagen und unterwegs die eine oder andere Ratte erledigen. Vorsicht ist also durchaus angebracht.

Von der Leiche führen Butspuren nach Osten, das ist also der Weg, den die Mörder genommen haben. Läuft man um die Ecke, kann man die Schurken auch noch Reißaus nehmen sehen. Folgt man ihnen eine Zeit lang, hört man plötzlich eine Explosion und steht vor einem verschüttetem Gang.



Wir gehen ein Stück zurück, biegen nach Westen ab und folgen dem Gang, bis wir schließlich in ein großes Gewölbe vordringen, in dem sich auch die Mörderbande eingefunden hat und heftig diskutiert. Darunter erkennen wir den Adligen Kastan Wagnitz, den wir zusammen mit Ferio, bereits im Praiosviertel antreffen konnten. Als sie uns erblicken, hetzen sie uns einen Kamikaze-Kultisten auf den Hals, während sich der Rest aus dem Staub macht. Dieser Kultist ist mit seinen Wurfsternen kein zu unterschätzender Gegner, unserer (hoffentlich) vierköpfigen Heldengruppe jedoch schnell unterlegen, sobald man ihn im Nahkampf gestellt hat.

Nachdem man sich den Angreifer vom Hals geschafft hat, folgt man der Gruppe durch den Gang im Norden des Gewölbes, bis man zu einer Gittertür gelangt, die uns vor der Nase abgeschlossen wird. Also wieder einen Umweg durch die Holzwand auf der Linken Seite. Unterwegs stolpern wir noch über das eine oder andere Rattennest und noch weitere verschlossene Türen, die uns zu kleinen Umwegen zwingen, letztendlich erreichen wir jedoch auch den Ausgang aus der Kanalisation, der uns direkt in ein Stadthaus in der Ferdoker Grafenstadt führt. (Hier wäre Abspeichern angebracht, da man sich dem Ende der Verfolgungsjagd und damit auch dem Kapitel nähert)



### **Rette die Archivarin**

Nachdem wir das Haus betreten, werden wir Zeugen davon, wie sich Kastan Wagnitz verärgert aus dem Staub macht und seinen Lakaien Ferio beauftragt, die Archivarin aus dem Weg zu räumen.

Am besten ist es, wenn man zunächst die beiden verbliebenen Kultisten, die ebenfalls mit Wurfsternen angreifen, aus dem Weg räumt und anschließend Ferio in das Obergeschoß des Hauses folgt, um die Archivarin zu retten. Ist man soweit, Ferio endlich zur Rede zu stellen, beteuert dieser, mit Ardos Tod nichts zu tun zu haben.



Letztendlich kommt es aber zum unvermeidlichen Kampf, um ihn für seine anderen Mordtaten büßen zu lassen.

Am besten lässt man den gesamten Heldentrupp mit allen verfügbaren Sonderfertigkeiten auf den üblen Gesellen einprägen, um ihn möglichst schnell ins Jenseits zu befördern.

Nachdem Ferio sein verdientes Ende gefunden hat, erscheint plötzlich der Großinquisitor Da Vanja persönlich auf der Bildfläche und die Archivarin klärt ihn kurz über die Vorfälle auf. Der Großinquisitor ist zwar dankbar, dass wir das Leben der Archivarin retten konnten, ist aber mit unserer Vorgehensweise nicht besonders zufrieden. Er verbietet uns die Suche nach dem Kopf der Bande fortzusetzen und will sich stattdessen selbst um Kastan Wagnitz kümmern.

Uns bleibt nun nichts weiter übrig, als das Feld zu räumen und Loisane dem Großinquisitor zu überlassen.



### **Rede mit Barla Dorkenschmied**

Barla Dorkenschmied hat sich mittlerweile ebenfalls im Inneren des Stadthauses eingefunden und erwartet uns bereits in der Eingangshalle. Es ist nun an der Zeit, sie über den aktuellen Stand unserer Ermittlungen über die Opfer, Ferio von Ferdok und den Kopf der Mörderbande, Kastan Wagnitz, zu informieren.

Wenigstens Barla ist mit unseren Erfolgen zufrieden und geleitet uns nach dem Gespräch in die Grafenresidenz, um den Grafen Growin höchstpersönlich kennenzulernen. Dieser dankt uns im Namen der Bürger Ferdoks, die nun endlich wieder ruhig schlafen können und überreicht uns, neben einer Belohnung von 100 Dukaten, den Orden der Stadt Ferdok (angelegt +5 auf Etikette). Weiterhin macht er uns mit der Vogtin Dariana bekannt, Ardos ehemalige Auftraggeberin, die uns sogleich bittet, Ardos Untersuchungen weiterzuführen (Nebenquest: Handelskrieg - Untersuchungen im Hafen) und macht uns überdies noch Ardos Anwesen zum Geschenk.

Damit ist der Hauptstrang dieses Kapitel abgeschlossen. Weiter geht es mit Ferdok - Vorbereitung zur Drachenqueste.



### **Nebenquests und sonstige Aufgaben**

Die meisten Nebenquests in Ferdok werden erst freigeschaltet, wenn man die Mordserie aufgeklärt hat. Also im Zuge des 3. Kapitels (Vorbereitung zur Drachenqueste). Ein paar Dinge gibt es auch während der Ermittlungsarbeiten zu erledigen, also bevor man in die Ferdoker Kanalisation steigt.

## Schneider Griese - Der Unglücksrabe



Zwischen Brücke und Ardos Haus, kurz vor Erreichen des großen Platzes im Praiosviertel, findet man den verzweiferten Schneider Griese. Fragt man ihn, was ihn in dieses Jammertal gestoßen hat, so erzählt er, dass er über ein Huhn gestolpert und ihm dabei sein geliebter Handschmeichler aus der Hand und durch das Gitter hinunter in die Kanalisation gefallen sei. Er bittet uns also, ihm dieses äußerst wertvolle Objekt wieder zu beschaffen.

Wir begeben uns durch das kleine Gittertor in die darunter gelegene Kanalisation. Unten angekommen sehen wir gerade noch, wie sich eine Wolfsratte des Handschmeichlers bemächtigt und das Weite sucht. Jetzt gilt es, die Ratte zu verfolgen, um ihr den edlen Stein wieder abzujagen. Im letzten Raum im Westen treffen wir dann auf die diebische Ratte und diese hat auch gleich noch alle ihre Rattenfreunde mitgebracht.

Schicken wir also alle sechs Wolfsratten in den Rattenhimmel und nehmen den Handschmeichler an uns.

Mit dem Handschmeichler im Gepäck geht es dann zurück zum Schneider. Auf dem Rückweg treffen wir noch auf weitere Wolfsratten, die es wohl nicht mehr rechtzeitig zur Party geschafft haben, und entsteigen wieder der Kanalisation. Schneider Griese ist hoch erfreut und belohnt uns mit fürstlichen zwei Silberstücken.



## Finde die Diebesgilde (Fortsetzung)



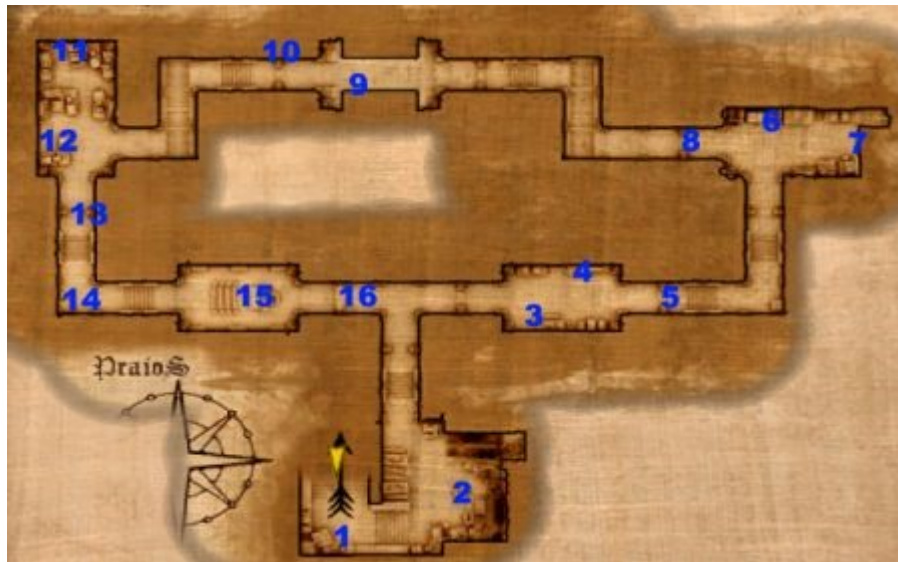
In Ferdok - Fuhrmannsheim findet man gegenüber der Taverne "Sanfte Sau", direkt neben dem unfreundlichen Krämer Holdocht, eine alte Holztür, durch die man in ein kleines Kellergewölbe gelangt. Am Ende des Kellergewölbes steht eine zwielichtige Gestalt namens Debero, die von uns wissen will, was wir hier wollen. In Avestreu haben wir hoffentlich das Lösungswort in Erfahrung gebracht, "ONAUC", nach dessen Nennung Debero freundlicher wird und uns den Zugang zum Hauptquartier der Diebesgilde öffnet. Hat man Kladdis in der Gruppe, erfahren wir auch, dass das Oberhaupt der Gilde Cuano ihr Vater ist. Der Apfel fällt nicht weit vom Stamm.

### **Sprich mit dem Anführer der Diebesgilde**

In der unterhalb der Treppe gelegenen Kammer befindet sich Cuano, das Oberhaupt der Diebesgilde. Mit Kladdis in der Gruppe, gibt es noch den typischen Vater - Tochter Dialog, danach steht uns Cuano als Händler und Trainer zur Verfügung.

Tipp: Cuano ist auch ein sehr lohnendes Ziel für Taschendiebstahl, denn in seinem Inventar befinden sich 50 Dukaten, der Ring des Phex (+1 FF) und der Ring der Gewandtheit (+1 GE).

Allerdings muss man dazu schon ein Meister der Langfinger sein, da der Taschendiebstahl um +18 erschwert wird.



#### Legende:

- (1) Eingang
- (2) Cuano & Cuanos Truhe
- (3) Kiste mit Emblem (Falle +1, Schloss +1)
- (4) Kiste mit Emblem (Schloss +2)
- (5) Verschlossene Tür (Schloss +3)
- (6) Kiste mit Emblem (Schloss +5)
- (7) Dieb mit Emblem (Taschendiebstahl +0)
- (8) Verschlossene Tür (Schloss +6)
- (9) Kiste mit Emblem (Falle +3, Schloss + 7)
- (10) Verschlossene Tür (Schloss +9)
- (11) Kiste mit Emblem (Schloss +11)
- (12) Kiste mit Emblem (Schloss +10)
- (13) Verschlossene Tür (Schloss +12)
- (14) Kiste mit Emblem (Falle +6, Schloss +13)
- (15) Kiste mit Emblem (Schloss + 14)
- (16) Geheimtür

Wenn man Cuano auf Spiel und Spaß anspricht, erklärt er, dass hier ein kleiner Testparcours aufgebaut ist, bei dem es darum geht, neun Embleme der Diebesgilde zu finden. Um diese Aufgabe zu lösen, braucht man ein gutes Talent im Schlösserknacken, sowie ein wenig Taschendiebstahl und Schleichen. Auch das Talent Fallen entschärfen ist durchaus nützlich. Alle diese Talente kann man bei Cuano lernen oder man lässt Kladdis (später wäre auch Dranor eine Option) den Parcours bewältigen.

Willigt man ein, packt Cuano den benötigten Schlüssel in seine Truhe. Die erste Aufgabe besteht also die Kiste zu knacken und den Schlüssel an uns zu bringen. Als Einstimmung sozusagen. Danach geht es in den Parcours. (Siehe Karte) Das Einsacken der Embleme sollte eigentlich kein Problem sein, denn man folgt einfach dem Weg und knackt unterwegs unterschiedlich schwere Schlösser. Netterweise verkauft Cuano auch Dietriche, die speziell am Ende, bei den immer schwieriger zu knackenden Schlössern, ausgesprochen nützlich sind.

Hat man alle neun Embleme eingesammelt, geht es wieder zurück zum Diebesboss, um vom Erfolg zu berichten. Danach sind wir offiziell Mitglieder der Diebesgilde und vielleicht bekommt man ja nochmal die Gelegenheit seine diebischen Fähigkeiten unter Beweis stellen zu dürfen.

## Sonstige Aufgaben

### Im Tempel des Praios

Im Praios-Tempel am großen Praios Platz kann man sich am Altar mit einem Praios-Geweihten unterhalten.

Dieser will uns einige Fragen stellen, um unser Wissen über Praios zu prüfen. Bevor wir uns dieser Prüfung unterziehen, sollten wir uns ein wenig im Tempel umsehen und die acht Schrifttafen studieren.

Danach geht es ab zur Prüfung:

1. Frage: Wer ist der Hüter des Sommers und Bringer des Lichts? (Jeroman)
2. Frage: Wer ist Wahrer von Ordnung und Gleichgewicht in unserer von Praios gesegneten Welt? (Urischar)
3. Frage: Wer ist der Beschützer der Sonnenscheibe? (Darador)
4. Frage: Wer ist es, der über allen Greifen steht und die niederen Wesen beschützt? (Garafan)
5. Frage: Wer wacht über die Nachtstunden, wenn des Götterfürstes Auge ruht? (Ucuri)

Nachdem man alle Fragen richtig beantwortet hat, wird uns der Geweihte fortan in seine Gebete einschließen. Ein wenig göttlicher Beistand kann doch nie schaden. AP gibt es natürlich auch ein paar.

### Der Koch und die Wolfsrattenschwanzsuppe

Normalerweise schmeißt der Koch in der Taverne "Zum Silberkrug" am Praiosplatz alle Eindringlinge sofort aus seinen geheiligten Hallen. Außer man hat Rattenschwänze im Inventar, die des Kochs feine Nase sofort aufzuspüren vermag.

Aus diesen ähm... Delikatessen vermag der Koch nach eigenen Angaben eine besonders leckere Suppe zu kochen und ist deshalb gewillt, zwei Heller pro Rattenschwanz zu bezahlen. Beherrscht ein Mitglied der Gruppe das Feilschen, kann man ihn beim ersten Treffen auf vier Heller hochtreiben. Da man noch unzählige Ratten erledigen wird, ein durchaus lukratives Angebot.

### Durdan Jesolo & die Wettkämpfe im Hafen

Im Nordosten des Hafenviertels veranstaltet Durdan Jesolo seine Wettkämpfe. Um 20 Silbertaler kann man auf einen der beiden Kämpfer setzen, um im Erfolgsfall 40 Silbertaler zu gewinnen. Allerdings sind alle Kämpfe getürkt und man hat nicht die geringste Chance, auch nur einen müden Heller zu gewinnen.

Besitzt einer der Gruppenmitglieder genug Menschenkenntnis, dann kann man nach 2-3 verlorenen Wetten den Betrüger Jesolo entlarven. Dieser ergreift dann umgehend die Flucht vor der aufgebracht Meute, die ihm hinterherstürmt. Selbst die Verfolgung aufzunehmen ist allerdings sinnlos, man wird ihn nicht erwischen. Außer dem guten Gefühl einen Betrüger entlarvt zu haben, geht man neben ein paar Abenteuerpunkten leer aus. Auch der getätigte Einsatz ist futsch.

## Der betrügerische Bootshändler

Am Hafenbecken findet man einen Bootshändler, der uns für die stattliche Summe von 1000 Dukaten den Traum der eigenen Luxusyacht verwirklichen lässt. Momentan scheint diese Summe wohl noch unerhört, allerdings wird der Kauf im späteren Verlauf des Spiels durchaus erschwinglich.

Hat man das Geld beisammen und sich entschlossen das Boot zu kaufen, wird man feststellen, dass der Händler sich mit uns einen bösen Scherz erlaubt hat. Anstatt des prächtigen Schiffes, ist eine alte Nusschale nun unser eigen.

Natürlich ist sich der Bootshändler im klaren, dass wir das nicht hinnehmen werden und nimmt mit unserem sauer gesparten Geld sofort Reißaus. Und wir hinterher.

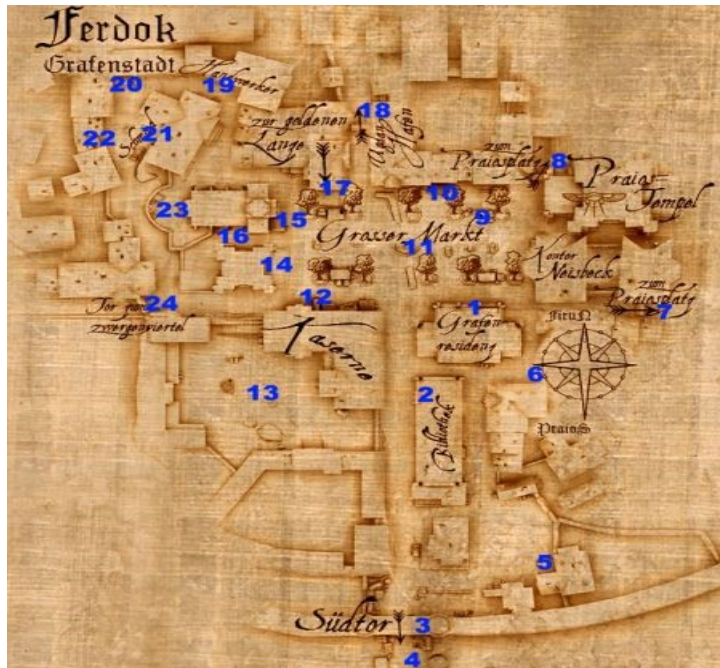
Die Verfolgung führt zum Praiosplatz, in eine kleine Sackgasse, in der Nähe des Wachhauses der Stadtgarde (Barla Dorkenschmied). Dort lässt sich ein Hehler gerade vom Bootshändler die Geschichte seines jüngsten Coups erzählen.

Wir stellen den Bootshändler zur Rede und holen unsere 1000 Dukaten wieder zurück.



# Kapitel 3: Vorbereitung zur Drachenqueste

## Ferdok - Grafenstadt



- Legende:
- (1) Grafenresidenz
- (2) Stadthaus (Bibliothek mit Archivarin Loisane)
- (3) Südtor
- (4) Ausgang zur Weltkarte
- (5) Ugins Hühnergatter
- (6) Zwergendrillinge
- (7) Zugang zum Praiosplatz
- (8) Zugang zum Praiosplatz
- (9) Händler mit unfertigem Stand
- (10) Horasischer Händler Floris (kauft Koschammernzungen)
- (11) Defekter Brunnen
- (12) Auralias Stand
- (13) Kasernenhof (Barla Dorkenschmied, Feldwebel Erland)
- (14) Rondra-Tempel
- (15) Peraine-Geweihter und Händlerin
- (16) Zwielichtiger Händler
- (17) Taverne "Goldene Lanze"
- (18) Zugang zum Ugdan Hafen
- (19) Meister Magnosch und Werkbank
- (20) Händler Harpel und Tochter
- (21) Meister Fluxosch und Amboss
- (22) Fass mit Ugin, Sohn des Umbrasch
- (23) Krummer Otto "Haustierhandlung"

- (24) Verschlussenes Tor zum Zwergenviertel

Nachdem man die Mordfälle in Ferdok aufgeklärt hat, ist nun auch das Viertel von Ferdoks "Schönen und Reichen", die Grafenstadt, für uns zugänglich. Hier befindet sich der große Markt, mit allerlei Händlern und Handwerkern, sowie die Kaserne der Stadtwache mit Barla Dorkenschmied und die Grafenresidenz mit Graf Growin und Vogtin Dariana.

### Hauptquest: Das eigene Haus in Ferdok

Beim Verlassen der Grafenresidenz werden wir von Ardos ehemaligen Hausverwalter Wirrwosch angesprochen, der uns seine Dienste anbietet. Wir stimmen natürlich zu und machen uns sogleich auf den Weg in unser neues Domizil, um es selbst in Augenschein zu nehmen. Wir verlassen also die Residenz des Grafen und begeben uns ins Praiosviertel.

#### Triff den Verwalter im Haus

Sobald wir Ardos Haus am großen Praiosplatz betreten, werden wir im Inneren sofort von unserem neuen, alten Hausverwalter in Empfang genommen, der uns sodann einen Brief übergibt, den ein geheimnisvoller Bote kurz zuvor abgegeben hat. Der Brief ist von Erzmagister Rakorium und in ihm fordert er uns auf, schleunigst den Hesinde-Tempel zu besuchen und mit Vorsteher Dorion zu sprechen (Hauptquest: Die Vorbereitungen zur Drachenqueste)

Bevor wir dem jedoch nachkommen, sollten wir uns in unserem neuen Haus gründlich umsehen.



Legende:

- (1) Eingang
- (2) Hausverwalter Wirrwosch
- (3) Weltkarte
- (4) Lagerraum
- (5) Küche
- (6) Garten mit Brunnen
- (7) Amboss (nach Erwerb)
- (8) Werkbank (nach Erwerb)
- (9) Treppe zum Obergeschoss
- (10) Alchemietisch (nach Erwerb)
- (11) Keller
- (12) Verschlusener Geheimgang
- (13) Treppe zum Obergeschoss

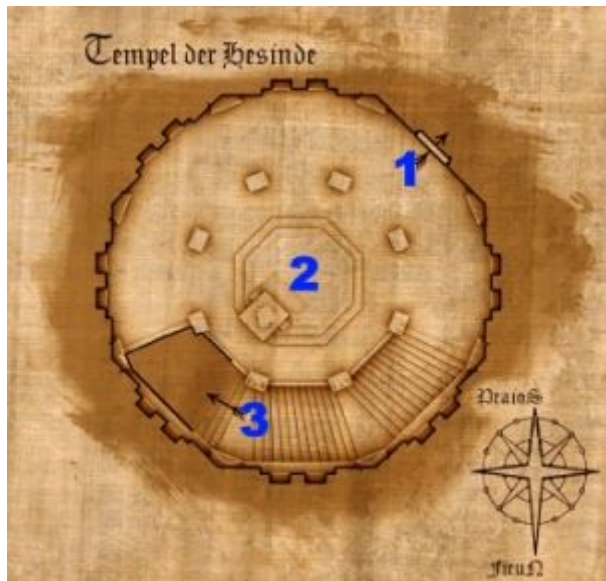


- (14) Treppe zum Erdgeschoss
- (15) Balkon
- (16) Ardos Arbeitszimmer (verschlossen)
- (17) Lesezimmer
- (18) Speisezimmer
- (19) Kaminzimmer
- (20) Treppe zum Erdgeschoss

Für jeweils 50 Dukaten kann man bei Wirrwosch eine Werkbank, einen Amboss und einen Alchemietisch erwerben, um im eigenen Heim Waffen, Bögen oder Tränke herzustellen. Im Lagerraum befindet sich ausreichend Platz zur Aufbewahrung aller aktuell nicht benötigten Utensilien und Ausrüstungsgegenstände. Im Garten werden Pflanzen gezüchtet und je weiter wir im Abenteuer voranschreiten, umso größer wird auch die Pflanzenvielfalt. An der Wand neben dem Eingang des Hauses hängt eine Landkarte, mit der wir unsere Reisen planen können. (Zugriff auf die Weltkarte)

Im Obergeschoss finden wir eine verschlossene Tür. Von Wirrwosch erfahren wir, dass es sich hier um Ardos Arbeitszimmer handelt, dessen Schlüssel er immer bei sich trug. Möglicherweise finden wir ihn ja im Zuge unserer Ermittlungen für Vogtin Dariana. Der Geheimgang im Keller wird freigelegt, wenn wir nach dem 4. Kapitel beim krummen Otto einkaufen gehen.

## Tempel der Hesinde



- Legende:
- (1) Ausgang zum Praiosviertel
- (2) Orakel, Tempelvorsteher Dorion, Ardat Weissenfelser
- (3) Treppe zum 1. Untergeschoss

### Hauptquest: Die Vorbereitungen zur Drachenqueste

Bevor wir uns zum Hesindetempel begeben und mit dem im Brief erwähnten Tempelvorsteher Dorion sprechen, sollten wir uns ordentlich ausrüsten. Ein wenig Gespartes dürften wir mittlerweile schon beisammen haben und da wir nun auch Zugang zum großen Markt in der Grafenstadt haben, gibt es auch genug Händler, die uns Ausrüstungsgegenstände anbieten.



### Sprich mit Dorion

Wir begeben uns zum Hesinde-Tempel und sprechen den neben dem Eingang stehenden Novizen Saleo an. Wir erklären ihm, dass wir in Rakoriums Auftrag hier sind, worauf er uns die Tür öffnet.

Im Inneren des Hesinde-Tempels sprechen wir nun mit Dorion von Kuslik, der in der Mitte der Halle, vor dem Altar steht. (Mit genug Etikette, eventuell durch Anlegen des Ordens der Stadt Ferdok, können wir versuchen dem Tempelvorsteher zu schmeicheln, um ein paar Extra-Abenteuerpunkte einzuheimsen.)

Wir erklären ihm, dass wir im Auftrag Rakoriums hierher gekommen sind, um bei den Vorbereitungen zur Drachenqueste behilflich zu sein.



Dorion erklärt uns daraufhin, dass im Kellergewölbe des Tempels eine alte Reliquie verborgen liegt, die zwingend benötigt wird, um die Zeit der Drachenqueste von Neuem einzuleiten. Wir bekommen also von Dorion den Auftrag, die Reliquie zu suchen und sie anschließend zu Dorion zurückzubringen.

Die Reliquie ist laut Dorion in drei Fragmente zerbrochen und kreuz und quer im Tempelgewölbe verstreut, in dem es dummerweise auch noch von widerwärtigen, gefährlichen Amöben wimmelt. Es bedarf also eines echten Helden um die Teile zu bergen. Bevor wir uns auf den Weg machen, kann es auch nicht schaden, uns ein wenig mit Ardat Weissenfelser zu unterhalten, der uns mit allerlei Informationen zu Dorion, dem Orakel und der Drachenqueste füttern kann.

Fühlen wir uns der Aufgabe gewachsen und haben uns dementsprechend ausgestattet, dann wird es Zeit, die unteren Ebenen des Tempels zu betreten.

### Hole den Kellerschlüssel



- Legende:
- (1) Ausgang zur Kuppel
- (2) Möglicher Aufenthaltsort von Avanti
- (3) Zugang zur 2. Ebene des Gewölbes
- (4) Möglicher Aufenthaltsort von Avanti
- (5) Zugang zur 2. Ebene des Gewölbes

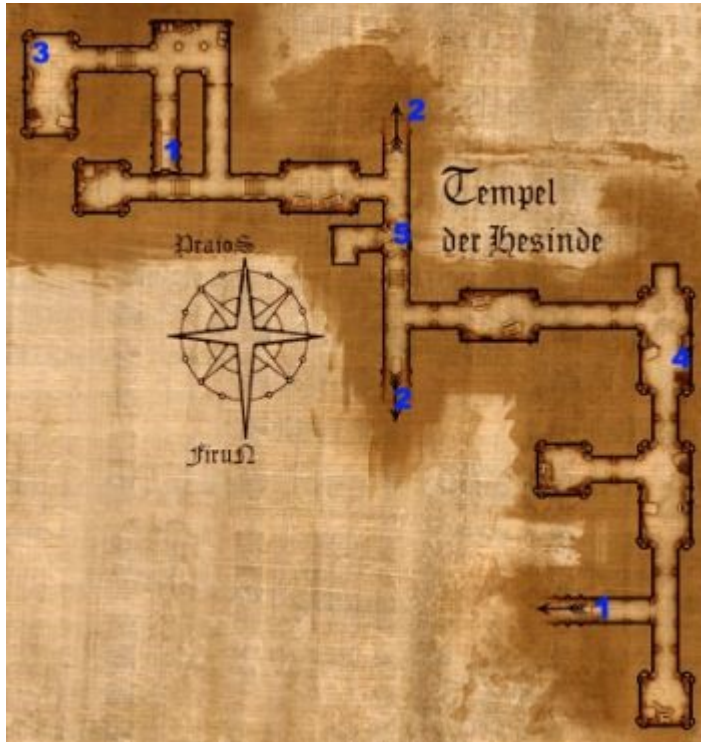
Nachdem wir von Dorion erfahren haben, dass der Schlüssel zu den unterirdischen Gewölben im Besitz des Novizen Avanti ist, machen wir uns auf die Suche nach dem jungen Burschen. Avanti hält sich entweder im nördlichen oder südöstlichen Teil des Kellers auf, wo er auf der Suche eines bestimmten Buches zwischen den Bibliotheksräumen herumläuft. Wir sprechen ihn an und lassen uns den Schlüssel zu den unteren Kellergewölben aushändigen.

### Hilf Avanti suchen

Nach Erhalt des Schlüssels unterhalten wir uns erneut mit dem Novizen Avanti und dieser bittet uns, während der Suche nach der Reliquie, Ausschau nach dem Buch "Magica Luminosus" zu halten, das ebenfalls in den Kellergewölben verloren gegangen sein muss. Je nachdem an welcher Stelle wir Avanti getroffen haben, ist das Buch an einer anderen Stelle zu finden. Haben wir Avanti in den nördlichen Räumen angetroffen, dann sollten wir den südöstlichen Abgang verwenden, haben wir Avanti in den südöstlichen Räumen angetroffen,

dann sollte wir den nördlichen Abgang nehmen, um das Buch möglichst rasch zu finden (siehe Karte der nächsten Ebene). Bringen wir Avanti das Buch zurück, belohnt er uns mit dem Rezept für ein Klugheitselexier.

## Suche die Orakelsteine

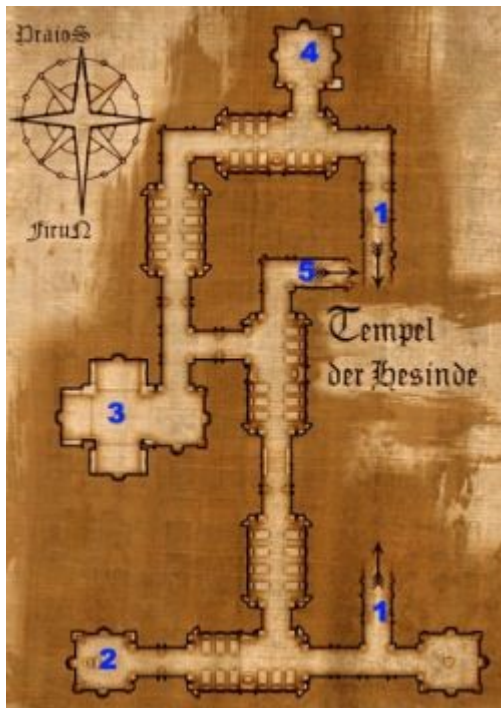


- Legende:
- (1) Aufgang zur 1. Ebene des Gewölbes
- (2) Abgang zur 3. Ebene des Gewölbes
- (3) Buch "Magica Luminosus", wenn Avanti südöstlich getroffen wurde
- (4) Buch "Magica Luminosus", wenn Avanti nördlich getroffen wurde
- (5) Verschütteter Gang

Kampftipp: Amöben haben die Eigenschaft, sich blitzschnell zu regenerieren, deshalb sollten sich alle Helden immer auf einen einzigen Gegner konzentrieren und diese der Reihe nach zur Strecke bringen. Stumpfe Hieb Waffen erweisen sich als das beste Mittel gegen diese Wesen. Im Kampf mit den widerwärtigen Bestien werden die Helden bald von einem fauligen Gestank eingehüllt sein. Dieser hat keinerlei Auswirkungen auf die Kampfkraft, sondern senkt lediglich das Charisma. Wenn man das Gewölbe verläßt und wieder unter Menschen geht, sollte man sich schleunigst ein wenig Seife bei einem Händler besorgen, falls man keine im Inventar dabei hat.

In der zweiten Ebene des Gewölbes befindet sich im Zentrum ein verschütteter Gang. Zum jeweils gegenüberliegenden Gebiet gelangt man über einen Umweg in die 1. oder 3. Ebene. Um an die Teile der Umbracorstatue zu kommen, müssen wir in noch tiefer gelegene Ebenen des Gewölbes vordringen. Schlagen wir uns also zum Abgang (2) durch.

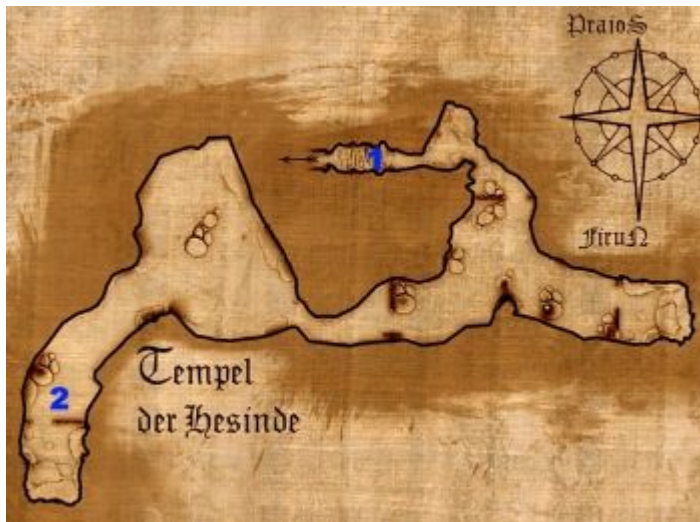
### 3. Ebene



- Legende:
- (1) Aufgang zur 2. Ebene
- (2) Steinsarg
- (3) Rechter Flügel der Umbracorstatue
- (4) Linker Flügel der Umbracorstatue
- (5) Abgang zur Höhle unter dem Gewölbe

In der 3. Ebene des Tempelgewölbes, die ebenfalls von garstigen Amöben überrant ist, findet man in den kleinen Kammern (3 u. 4) seltsame Objekte die über einem Altar schweben. Hierbei handelt es sich um den linken und rechten Flügel der Drachenstatue. Wir haben nun zwei der gesuchten drei Teile gefunden. Der dritte Teil befindet sich noch tiefer in einer Höhle unter dem Hesinde-Tempel. Begeben wir uns also zur Treppe (5) und steigen hinab.

## Höhle unter dem Hesinde-Tempel



- Legende:
- (1) Aufgang zur 3. Ebene
- (2) Smaragdspinne; Roter Schlächter; Rumpf der Umbracorstatue

In der tief unter dem Gewölbe gelegenen Höhle bekommen wir es mit sehr giftigen Smaragdspinnen zu tun. Zum Glück hält die Vergiftung nicht lange an, wir sollten uns allerdings trotzdem in Acht nehmen, dass uns nicht zu viele der Spinnen gleichzeitig auf die Pelle rücken.

Wir folgen dem Weg in der spinnenverseuchten Höhle nach Westen. Dort finden wir ein paar Spinnenkadaver und die Leiche eines Mitglieds von Kastan Wagnitz' Mörderbande. Wir durchsuchen die Leiche des roten Schlächters und nehmen den Brief an uns. Neben der Leiche liegt nun auch der gesuchte Rumpf der Umbracorstatue, der letzte Teil den wir benötigen.



### Bringe die Steine zu Dorion

Nachdem wir den dritten Teil in der Höhle gefunden haben, machen wir uns auf den Rückweg zu Dorion. Dieser ist hoch erfreut und beginnt sofort die Zeremonie einzuleiten, mit der die Statue wieder zusammengesetzt und die Stimme des Orakels zu neuem Leben erweckt wird. In einer Zwischensequenz können wir sodann der Stimme des Orakels lauschen, die den Beginn der Drachenqueste einleitet und uns, wie könnte es auch anders sein, zum Streiter der Drachenqueste ernennt.

Nachdem die Zeremonie beendet ist, sollten wir uns die Aufgabe noch einmal genau von Dorion erläutern lassen. Die erste Aufgabe der Drachenqueste besteht darin, einen

Drachenkundigen mit wirrem Geist ausfindig zu machen. Hierbei handelt es sich wohl um den verwirrten Erzmagier Rakorium und dieser befindet sich gerade in den Sümpfen von Moorbrück...

Weiter mit der Hauptquest geht es im 4. Kapitel: Moorbrücker Sümpfe.

## Nebenquest: Diebesgildenquest 2



- Legende:
- (1) Eingang
- (2) Verschlussene Kiste (max. Schloss +5)
- (3) Leiter zur oberen Etage
- (4) Schwarzaugen-Wirt
- (5) Kiste mit Growins Hammer
- (6) Betrunkenes Schwarzauge
- (7) Schlafende Schwarzaugen
- (8) Hölzerne Brücke in der oberen Etage

### Eine Frage der Ehre

Nachdem der Diebesgildenparcours erfolgreich gemeistert und die Mordserie in Ferdok aufgeklärt wurde, erzählt das Oberhaupt der Diebesgilde, Cuano, dass es den Schwarzaugen gelungen sei, eines der begehrtesten Beutestücke Ferdoks zu stehlen. Den Schmiedehammer Graf Growins. Eine solche Schmach kann die Diebesgilde natürlich nicht hinnehmen. Unsere Aufgabe wird es sein, den Schmiedehammer von den Schwarzaugen zu stehlen und ihn dann zur Diebesgilde zu bringen. Da die Diebesgilde keine offene Konfrontation mit den Schwarzaugen riskieren will, muss diese Aktion völlig unbemerkt über die Bühne gehen.

### Dringe bei den Schwarzaugen ein

Wir begeben uns zum bewachten Lagerhaus der Schwarzaugen in Fuhrmannsheim und treffen dort unseren Kontaktmann, Goldzahn Jallik. Da man unauffällig agieren muss, bittet uns Jallik lediglich mit *einem* Mitstreiter in das Hauptquartier einzudringen. Unsere anderen Kameraden müssen also vorübergehend in unserem Domizil auf uns warten. Um Gruppenmitglieder in unser Anwesen zu schicken, klickt man sie mit der rechten Maustaste an und wählt das "Sprechen"-Symbol aus, um eine Unterhaltung zu beginnen. Mit der

entsprechenden Dialogauswahl, kann man sie dann zurück in unser Anwesen am Praiosplatz schicken. Es empfiehlt sich Kladdis, oder Dranor (falls man ihn bereits befreit hat) mitzunehmen. Schleichen und Schlösser knacken sind die Talente, auf die es hier ankommt. Nachdem wir alle überzähligen Gruppenmitglieder in unser Anwesen geschickt haben, sprechen wir Goldzahn Jallik erneut an und dieser schleust uns umgehend ins Innere des Lagerhauses.

### **Finde Growins Hammer und bleibe unentdeckt**

Im Inneren des Lagerhauses sollten wir uns nun nur noch schleichend fortbewegen. Die meisten Schwarzaugen schlafen zwar, werden aber sofort Alarm schlagen und angreifen, wenn wir zuviel Krach machen. Der Auftrag "Bleibe unentdeckt" gilt dann als gescheitert. Allerdings kann man auch mit der Holzhammer-Methode den Hammer holen, sofern es uns gelingt alle Schwarzaugen zu besiegen, die bei Entdeckung auf uns losstürmen. Da unsere Gruppe nur aus zwei Leuten besteht, durchaus knifflig.

Wir knacken die an den Seiten des Lagerhauses herumstehenden Kisten und arbeiten uns Stück für Stück vor. Nachdem wir uns weit genug vorgearbeitet haben, können wir beobachten, wie die Schwarzaugen den Hammer des Grafen in eine Kiste im hinteren Teil des Lagerhauses deponieren. Einer der Schwarzaugen, der glücklicherweise betrunken ist, macht sich sodann auf den Weg zum Ausgang. Wir sollten uns in der Zwischenzeit wohl besser in einer der dunklen Nischen verbergen.

Auf halbem Weg zum Ausgang gibt der Schwarzaugen-Wirt dem betrunkenen Kollegen den Befehl, die Leiter zur Brücke wieder aufzustellen. Wir warten bis der torkelnde Schwarzauge das erledigt und das Lagerhaus verlassen hat. Wir bemächtigen uns des Inhalts der restlichen Kisten, sofern es unsere Fähigkeit im Schleichen und Schlösser knacken zulässt, begeben uns nun zu der Leiter und steigen in die obere Etage des Lagerhauses.

Oben angelangt folgt man dem Laufsteg vor, bis wir zu einer halbherzig zusammengezimmerten Brücke über den Lagerraum kommen. Mit unserer Waffe zerschmettern wir die Holzkonstruktion und verursachen somit einen Aufruhr. Der Wirt kommt daraufhin hinter seinem Tresen hervor und diskutiert mit dem vorher schlafenden Diebesgesindel. Nun ist die Kiste mit Growins Hammer unbewacht. Wir schleichen bis zum Ende des Laufsteges und steigen die Leiter hinter dem Tresen hinab, knacken das Schloss der Kiste und nehmen den Hammer an uns.

### **Übergib den Hammer an Jallik**

Nun gilt es natürlich noch unentdeckt nach draußen zu kommen. Also wieder rauf auf die Leiter, und bis zur anderen Leiter zurück schleichen. Hinabsteigen und hinaus schleichen. Draußen übergibt man Goldzahn Jallik den Hammer und bekommt als Belohnung ein paar sehr nützliche Handschuhe mit dem Namen Sternenhände (+3 FF).

## Nebenquest: Salinas Bitte, die Rattenplage und Dranors Befreiung



Nach der Aufklärung der Mordfälle trifft man auf dem Festplatz vor dem Hesindetempel erneut die Gauklerkönigin Salina. Ihr, wie auch uns, ist zu Ohren gekommen, dass ihr ehemaliger Liebhaber Dranor von der Stadtwache in den Kerker gesteckt wurde. Sie bittet uns natürlich, ihm aus der Patsche zu helfen. Sie hat auch schon einen Plan ausgeheckt. Salina hat in Erfahrung gebracht, dass es im alten Brauereikeller einen Geheimgang gibt, der direkt ins Verlies führt. Dadurch sollte es möglich sein, Dranor unbemerkt aus dem Kerker zu holen. Da es in der Brauerei angeblich vor Ratten wimmelt, sollten wir uns Zutritt zum Keller verschaffen können, wenn wir dem Hausmeister der Brauerei anbieten, sich um sein Rattenproblem zu kümmern.

### Erlange Zutritt zur Brauerei

Eingangsbereich des Kellers:



Legende:

- (1) Ausgang zum Hafen; Worrwisch
- (2) Worrwisch
- (3) Treppe zum Brauereikeller

Begeben wir uns also zum Brauereigelände, reden mit dem Hausmeister der Brauerei

Worrwisch, dem Bruder unseres Hausverwalters, und bieten ihm an, ihm bei seinem Rattenproblem behilflich zu sein. Daraufhin gewährt er uns wie erwartet Zugang zum Keller. Bevor wir allerdings aufbrechen, kommt auch noch der dritte Bruder Worrwosch herbeigeeilt. Dieser würde uns bei der Beseitigung der Rattenplage gerne behilflich sein. Worrwosch wird uns zwar nicht begleiten, wartet aber an sicheren Orten, um uns als Händler für Fackeln und Verbände, sowie als Führer, zur Verfügung zu stehen. Sollten wir es uns anders überlegen oder der Meinung sein, der kommenden Aufgaben noch nicht gewachsen zu sein, genügt ein Wortwechsel mit Worrwisch, der uns jederzeit wieder ans Tageslicht führt.

#### Brauereikeller:



#### Legende:

- (1) Treppe zum Eingangsbereich des Brauereikellers
- (2) Ratten
- (3) Zugang zum Gewölbe "Tief unter Ferdok"
- (4) Geheimtür zum Verlies
- (5) Dranors Zelle

Begeben wir uns nun die Stufen hinab in den Brauereikeller. Schlagen wir uns durch die Gänge des alten Kellers, vorbei an mehreren Rattenlagern, bis wir schließlich zu einer T-Kreuzung kommen. Der westliche Weg führt hinab in ein Gewölbe "Tief unter Ferdok", das uns wohl zum Ursprung des Rattenproblems führen wird. (Nebenquest: Die Suche nach dem Ursprung der Rattenplage)

Wir wollen aber zuerst Salinas Bitte nachkommen und Dranor befreien, also folgen wir dem Gang in östlicher Richtung, bis der Weg von einer Geheimtür versperrt wird, die sich aber glücklicherweise problemlos öffnen lässt.

#### **Befreie Dranor aus dem Verlies**

Nun befinden wir uns im Verlies der Stadtwache. Wir folgen dem Zellengang, vorbei an den Wachen, die uns glücklicherweise für Ratten halten, bis wir im westlichen Teil des Verlieses Dranors Zelle finden.



Anstatt uns für seine Befreiung um den Hals zu fallen, weigert sich Dranor jedoch uns zu begleiten. Wie er beteuert, ist er tatsächlich unschuldig und wurde zu Unrecht ins Verlies gesteckt. Anstatt ihm zur Flucht zu verhelfen, sollten wir ihm lieber helfen seine Unschuld zu beweisen.

Angeblich hat ihn die Anzeige eines Händlers namens Harpel, der mit seiner Tochter einen Stand in der Grafenstadt betreibt, in das Verlies gebracht. Wir kehren also zum Eingangsbereich zurück und lassen uns von Worrwisch zurück ans Tageslicht bringen.

### **Finde den Händler Harpel**

Wir begeben uns in den Nordwesten der Grafenstadt und besuchen Harpel an seinem Stand. Anstatt die Waren zu begutachten, befragen wir den Händler ausgiebig nach dem Tathergang und warum er so sicher ist, dass Dranor der Dieb seiner goldenen Uhr ist. Danach unterhalten wir uns mit seiner Tochter Viola und verhören diese ebenfalls ausgiebig zum Tathergang. Und siehe da, die Aussagen könnten unterschiedlicher nicht sein. Letztendlich stellt sich heraus, dass dem Händler die Uhr gar nicht gestohlen wurde, sondern dass er sie lediglich verlegt hatte, ohne danach die Anzeige zurückzuziehen. Dranor ist also wirklich unschuldig. Wenigstens erklärt sich Harpel nun bereit, ein Schreiben zu verfassen, mit dem Dranors Unschuld bestätigt wird, zumindest in diesem Fall. Damit sollten wir nun schleunigst zur Stadtwache eilen.

### **Gib Barla den Brief**

Mit Harpels Schreiben eilen wir also in den Kasernenhof der Grafenstadt, um bei der Wachhauptfrau Barla Dorkenschmied diesen Justizirrtum aufzuklären. Nachdem man mit dem Brief Dranors Unschuld bewiesen hat, lässt Barla den Streuner umgehend aus dem Verlies holen. Wir können Dranor nun wieder jederzeit in unsere Heldengruppe aufnehmen, wenn Bedarf nach den etwas subtileren Talenten besteht. Schickt man ihn in unser Anwesen, vertreibt er sich im Kaminzimmer die Zeit.

### **Gib Salina Bescheid**

Die freudige Nachricht, dass Dranor wieder auf freiem Fuss ist, sollten wir nun auch Salina nicht vorenthalten. Am Fuße des Hesinde-Tempels im Praiosviertel angekommen, stellt sich allerdings heraus, dass die Gauklerkönigin nicht mehr in Ferdok weilt. Lediglich ihr Bruder Hamlok ist zugegen. Erstaten wir eben ihm Bericht und bitten ihn darum, die Nachricht an Salina weiter zu leiten. Die Quest "Salinas Bitte" ist damit abgeschlossen.

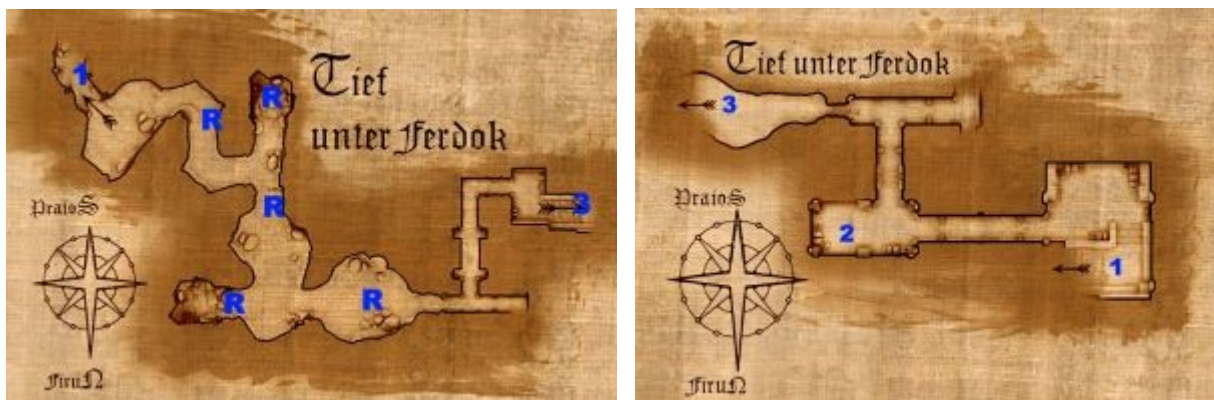
## Nebenquest: Finde den Ursprung der Rattenplage

Da uns der Zutritt in den Brauereikeller nur gewährt wurde, um das Rattenproblem zu beseitigen, sollten wir uns nun auch dieser Aufgabe widmen. Vorweg geschickt sei allerdings, dass uns hier am Ende des Weges ein knackiger Kampf bevorsteht, für den die Helden möglicherweise noch ein wenig mehr Erfahrung benötigen. Man kann von den Gewölben jederzeit schnell an die Oberfläche zurückkehren und später wiederkommen, indem man mit den beiden Zwergenbrüdern spricht.

Wir folgen im Brauereikeller also dem Gang bis zur T-Kreuzung und nehmen diesmal den westlichen Weg, der uns in die tieferen Gefilde unter Ferdok bringt.

### Tief unter Ferdok: Die Suche nach dem Ursprung der Rattenplage

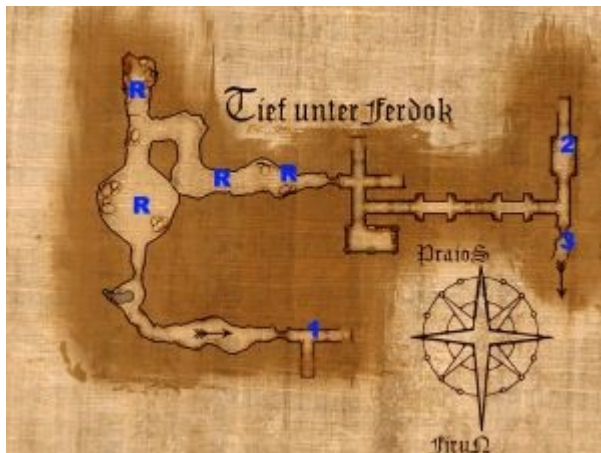
#### Tief unter Ferdok Ebene 1 und 2



Legende:

- (1) Eine Ebene nach oben
- (2) Worrwosch
- (3) Tiefer ins Gewölbe
- (R) Rattennest

### Tief unter Ferdok Ebene 3 und 4



Legende:

- (1) Eine Ebene nach oben
- (2) Worrwosch
- (3) Tiefer ins Gewölbe
- (R) Rattennest

Die Aufgabe, die vor uns liegt, ist schnell erklärt: Wir schlagen uns durch die Ebenen, um immer tiefer in das Höhlensystem vorzudringen und beseitigen alle Nagetiere, die unseren Weg kreuzen. Dabei werden die Biester jedoch immer zäher je tiefer wir vordringen. Werden die Kämpfe zu hart, sprechen wir mit Worrwosch, der uns nach oben bringt und auch wieder hierher zurück, wenn wir das wünschen.

### Tief unter Ferdok Ebene 5



Legende:

- (1) Eine Ebene nach oben
- (2) Worrwosch

- (3) Kristallhöhle mit Mutter Ratzinski
- (R) Rattennest



In Ebene 5 erreicht die Rattenplage nun ihren Höhepunkt. Man könnte fast meinen, die Ratten planen eine Invasion in Ferdok. Falls wir uns der Aufgabe gewachsen fühlen, schlagen wir uns erst bis zu Worrwosch durch (wie auch immer er hierher gelangt ist) und dann bis zu der Kristallhöhle im Südwesten der Ebene. Bevor wir die Kristallhöhle betreten, ist es allerdings ratsam abzuspeichern und die Recken auf einen sehr harten Kampf vorzubereiten. Im Inneren der Höhle wartet letztendlich das Muttertier mit ihrer Brut und versperrt uns jede Fluchtmöglichkeit.

### **Besiege Mutter Ratzinski**

Nachdem man die Höhle betreten hat, stellt sich das Muttertier mit Gebrüll eindrucksvoll vor und bringt es irgendwie fertig, dass der Ausgang durch Kristalle, die aus dem Boden wachsen, verschlossen wird.

Jetzt gilt es, bis zum bitteren Ende durchzuhalten. Neben dem Muttertier bekommt man es noch mit zahllosen äußerst bissigen Rattenkindern zu tun. Insgesamt sollen es dreißig sein, die sich in Intervallen jeweils in Vierergruppen auf uns Eindringlinge stürzen. Das Muttertier greift erst an, wenn es selbst angegriffen wird oder wenn man ihr zu nahe kommt. Es empfiehlt sich daher, das Familienoberhaupt vorerst nicht anzurühren. Die eigenen Kämpfer sollte man an der Wand positionieren, damit wenigstens von hinten keine Ratten angreifen und ein Heiler die Wunden der Nahkämpfer halbwegs ungestört versorgen kann. Hat man letztendlich alle Kinderchen erledigt, wird es Zeit dem Muttertier selbst den Garaus zu machen. Diese hat deutlich mehr Lebenspunkte als die anderen Ratten und es erfordert einige Zeit, um dieses zähe Luder zu besiegen.

Eine andere und deutlich schnellere Möglichkeit ist es, den Kampf über verursachte Wunden zu gewinnen. Bei fünf Wunden ist auch der zähste Gegner Geschichte. Wenn die eigenen Recken gut im Wunden verursachen sind, sollte man eine schnelle Entscheidung herbeiführen und sofort das Muttertier angreifen, denn nach dessen Ableben verebt auch die Flut der angreifenden Kinderlein.

Ist Mutter Ratzinski endlich besiegt, ist auch der Ausgang wieder offen und wir sollten uns von Worrwosch zu seinem Bruder in den Eingangsbereich des Kellers bringen lassen. (Weitere Tipps und Diskussionen rund um diesen Kampf in unserem Forum:

<http://www.rpgboard.org/thread.php?id=74946&lvis=> )

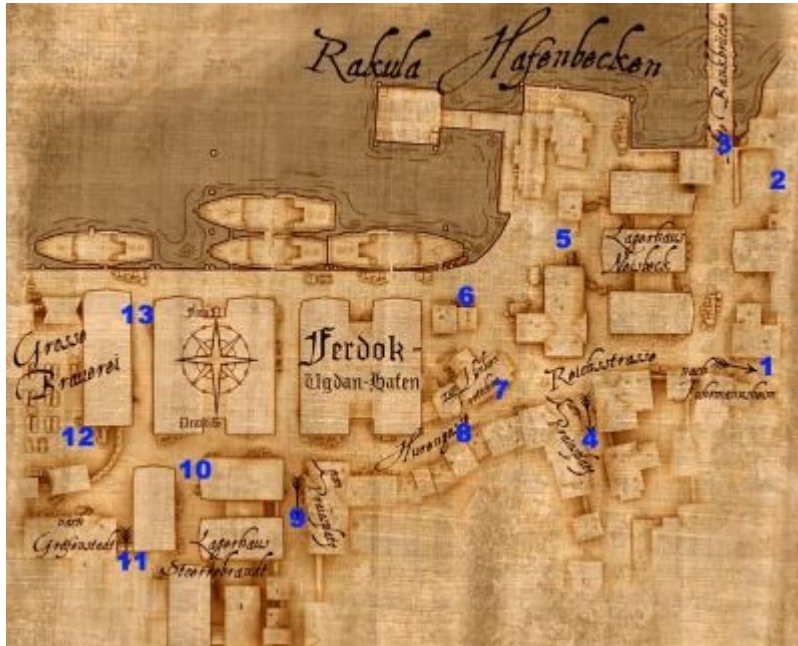
Nicht vergessen, die Überreste von Mutter Ratzinski zu durchsuchen. Da gibt es den "Ring des Lebens", der die maximale Lebensenergie um +10 anhebt.

### **Berichte Hausmeister Worrwisch**

Der Tod der Rattenmama ist dem Hausmeister letztendlich 20 überaus wohlverdiente Dukaten wert und der Auftrag "Die Rattenplage" ist nun endlich erfolgreich abgeschlossen.

Hat man fleißig Rattenschwänze gesammelt, sollte man diese nun zum Koch in die Taverne "Zum Silberkrug" bringen.

## Nebenquest: Der Handelskrieg - Untersuchungen im Hafen



- Legende:
- (1) Zugang zu Fuhrmannsheim
- (2) Verschlussenes Tor nach Fuhrmannsheim
- (3) Verschlussenes Tor zur Kakelbrücke
- (4) Zugang zum Praiosviertel
- (5) Pagol Babek (Neisbeck Vorarbeiter)
- (6) Händler Cupinez
- (7) Taverne "Flinkes Frettchen"
- (8) Sanfte Sanna
- (9) Zugang zum Praiosviertel
- (10) Laran Deikmolder (Störrebrandt-Vorarbeiter)
- (11) Zugang zur Grafenstadt
- (12) Worrwisch (Zugang zum Brauereikeller)
- (13) Hübsche Harika

Bei unserem ersten Besuch in der Grafenresidenz, haben wir von Vogtin Dariana den Auftrag erhalten, uns im Hafen von Ferdok bei einer der großen Handelsketten einzuschleusen, um so etwas mehr über deren Machenschaften herauszufinden. Um Kontakte zu knüpfen, sollten wir den ein oder anderen Job für eines der Handelshäuser erledigen, um das Vertrauen einer der beiden Familien zu erlangen und dadurch an die benötigten Informationen zu gelangen. Letztendlich müssen wir uns nun entscheiden, bei welchem Handelshaus wir uns einschleichen wollen, dem Handelshaus Neisbeck oder dem Handelshaus Störrebrandt. Sobald wir einer der beiden Familien beigetreten sind, gibt es vorerst kein Zurück mehr.

### **Variante Neisbeck:**



#### **Knüpfe Kontakt zum Handelshaus Neisbeck**

Um dem Handelshaus Neisbeck beizutreten, müssen wir uns im Ostteil des Hafens mit dem Neisbeck-Vorarbeiter Pagol Babek unterhalten. Da nur Mitarbeitern des Handelshauses Zugang zum Lagerhaus gewährt wird, sollten wir auf das Jobangebot eingehen und für die Neisbecks einen kleinen Botengang erledigen.

#### **Für eine Handvoll Dukaten**

Unser neuer Auftraggeber Babek schickt uns ins Praiosviertel, um dort dem Wirt der Taverne "Zum Silberkrug" ein Angebot für seine Bestellungen zu unterbreiten und auch gleich einen Bestellschein mitzubringen.

#### **Eine Frage des Lieferanten: Unterbreite Wirt Tradan ein Angebot**

In der Taverne "Zum Silberkrug" angekommen unterbreiten wir dem Wirt Tradan Brauerlich ein besseres Angebot für seine Bierlieferung als er von der Konkurrenz erhalten hat. Nachdem Tradan eingewilligt hat, was nicht schwer ist, da er mit seinem bisherigen Lieferanten unzufrieden ist, erhalten wir den benötigten Bestellschein.

#### **Bringe den Bestellschein zurück**

Wir bringen die Bestellung zu Pagol Babek zurück und kassieren unsere Belohnung. Weitere Aufträge liegen momentan allerdings nicht vor, weshalb wir besser zu einem späteren Zeitpunkt wiederkommen sollten.

### **Variante Storrebrandt:**

#### **Knüpfe Kontakte zum Handelshaus Storrebrandt**

Im Westen des Hafens trifft man nahe der Brauerei auf Laran Deikmolder, dem Vorarbeiter der Storrebrandts.

Auch Laran bittet uns, einen kleinen Botengang zu erledigen und zwar ebenfalls um den Bestellschein in der Taverne "Zum Silberkrug" im Praiosviertel abzuholen. Wir nehmen den Auftrag an und begeben uns umgehend ins Praiosviertel.

#### **Eine Frage des Lieferanten: Hole den Bestellschein von Wirt Tradan**

Der Wirt wartet schon sehnsüchtig auf den Boten der Storrebrandts, um den Bestellschein zu übergeben. Wir nehmen ihn an uns und machen uns wieder auf den Rückweg zu unserem Auftraggeber im Hafenviertel.

#### **Bringe den Bestellschein zurück**

Wir überreichen Laran Deikmolder den Bestellschein und werden von ihm für den ausgeführten Auftrag belohnt. Weitere Aufgaben erwarten uns später noch, aber im Moment gibt es nichts mehr zu tun.

### **Erstatte Vogtin Dariana Bericht**

Unabhängig davon, ob wir uns für die Neisbecks oder die Stoerrebrandts entschieden haben, gibt es momentan keine weiteren Aufgaben in dieser Angelegenheit zu erledigen. Machen wir uns deshalb auf den Rückweg zur Grafenresidenz in der Grafenstadt und teilen der Vogtin Dariana mit, dass wir erste Kontakte mit einem der Handelshäuser geknüpft haben. Diese ist hoch erfreut und bittet uns die Ermittlungen fortzusetzen.

Weitere Ermittlungen können wir aber erst durchführen, wenn wir aus Moorbrücks Sümpfen zurückgekehrt sind.

## **Nebenquests und sonstige Aufgaben**

### **Kastan Wagnitz**

Nach Aufklärung der Mordserie haben wir beim ersten Besuch der Grafenresidenz von Graf Growin den Auftrag erhalten, Kastan Wagnitz zu finden und ihm seine gerechte Strafe zuteil werden zu lassen. Der Schurke hat mittlerweile leider die Stadt verlassen und bis auf ein paar Indizien ist nicht mehr viel zu finden. Aber sicherlich werden wir ihn im Laufe des Abenteuers in einem der nächsten Kapitel (Hexen im Dunkelforst) noch stellen können.

## **Nebenquests**

### **Alchemistin Auralia & das Rezept für den Meistertrank**

Am großen Marktplatz der Grafenstadt treffen wir wieder auf Alchemistin Auralia, die wir bereits aus Avestreu kennen. Spricht man mit ihr, erfahren wir, dass sie ein Problem mit einem ihrer Rezepte hat. Da sie den Stand nicht verlassen kann, bittet sie uns einen Kundigen zu finden, der das Rezept vervollständigen kann.

### **Finde einen Kundigen**

Des Rätsels Lösung liegt momentan noch in weiter Ferne. Erst in Tallon (Kapitel 7) können wir Auralias Bitte nachkommen. Dafür wird sie dann aber auch unserer Gruppe beitreten.

### **Die Zwergendrillinge & Das Zwergen-Hütchenspiel**



Direkt hinter der Grafenresidenz treffen wir auf drei Zwerge die absolut identisch aussehen. Spricht man sie an, versuchen sie uns zu einem kleinen Spielchen zu überreden. Im Prinzip nichts anderes als das Hütchenspiel, hier wird es allerdings nicht mit drei Hütchen, sondern mit den drei Zwergen gespielt. Spieleinsatz ist eine Dukate. Schafft man es nachdem die Zwerge "gemischt" wurden auf den Zwerg Borlox zu zeigen, hat man gewonnen und bekommt 2 Dukaten zurück.

Recht simpel und zumindest die erste Runde ist sehr einfach zu gewinnen. Wenn man danach jedoch weiterspielt, wird man jede Runde verlieren, ganz egal wie gut man aufpasst. Mit genug Menschenkenntnis (Stufe 10 oder höher) kann man die drei aber umgehend als Betrüger entlarven. Mit weniger Menschenkenntnis dauert es (je nach Höhe des Talents) entsprechend länger, um die Betrügereien aufzudecken. Ist man ihnen auf die Schliche gekommen, bekommen wir unser verlorenes Geld zurück und die Zwergendrillinge begeben sich zum Hesinde-Tempel, um sich ein neues Spiel auszudenken.

### **Der defekte Brunnen**

Am Brunnen des Marktplatzes in der Grafenstadt steht ein jammernder Soldat herum. Da im Brunnen kein Wasser mehr fließt, wurde er beauftragt den Zwerg Ugosch zu finden und diesen darum zu bitten, die Sache wieder in Ordnung zu bringen. Dieser ist jedoch unauffindbar und er bittet uns, mit ihm gemeinsam in die Kanalisation zu steigen, um die Sache zu richten.

### **Hilf bei der Brunnenreparatur**

Nehmen wir den Auftrag an, führt uns der Soldat umgehend in den Kanalisationsschacht. Um den Brunnen wieder sprudeln zu lassen, muss man die Hebel in der richtigen Reihenfolge betätigen. Schaut man genau, dann erkennt man bei zwei Hebeln Rauch aufsteigen. Diese beiden Hebel müssen oben sein, der Rest unten.

- \* Hebel 1 oben
- \* Hebel 2 unten
- \* Hebel 3 unten
- \* Hebel 4 oben
- \* Hebel 5 unten

Danach betätigten wir die Seilwinde an der rechten Seite und der Brunnen beginnt wieder sich mit Wasser zu füllen. Auch Ugosch taucht dann plötzlich auf und ist ein wenig verärgert, aber das sollte uns nicht weiter beschäftigen. Als Belohnung gibt es zwei Silbertaler.



### **Zwerg Ugin & Die Bartprothese**

Im Nordwesten der Grafenstadt, nahe Fluxoschs Schmiede, versteckt sich ein Zwerg namens Ugin in einem Fass.

Spricht man den Zwerg an, erzählt er, dass beim Versuch seine Hühner vor einem tollwütigen Hund zu verteidigen, sein Bart abgerissen wurde. Da ein Zwerg ohne Bart kein echter Zwerg mehr ist, benötigt er dringend einen halbwegs ebenbürtigen Ersatz.

#### **Finde einen Bartersatz**

Begeben wir uns zu Ugins Hühnerhof, nahe des Südtors, finden wir auch gleich einen wilden Hund, der sich noch immer über die Hühner hermacht. Ziehen wir ihm also sein dichtes Fell über die Ohren und begeben wir uns mit dem Fell (wird nach Ableben des Hundes automatisch dem Inventar hinzugefügt) wieder zu Ugins Versteck.

#### **Bringe das Fell zum Zwerg**

Überreicht man Ugin das Fell, bastelt er sich daraus sofort eine "Bartprothese" und traut sich anschließend wieder aus seinem Faß. Zum Dank belohnt er uns noch mit drei Dukaten.

### **Bärenführer Frinjan & Der entflohene Tanzbär**

Im Süden des Praiosviertel, nahe der Mühle, trifft man den Bärenführer Frinjan, dem sein Bär entlaufen ist. Der Bär Zottel steht gemütlich am Mühlrad und hat offenbar vor, ein paar Fische zu fangen, wovon er sich gar nicht abbringen lassen will. Da ein unberechenbarer Bär mitten in der Stadt nicht unbedingt von Vorteil ist, versuchen wir den Bären zu besänftigen.

#### **Besänftige den Bären**

Um den Bären zu besänftigen gibt es zwei Möglichkeiten. Entweder einer der Begleiter, mit einem Tierkunde-Talent von mindestens 12, spricht den Bären an und besänftigt ihn oder der Bär wird mit einem "Herr über das Tierreich"-, "Sanftmut"-, oder "Somnigravis tiefer Schlaf"-Zauber belegt, bevor man ihn zur Rückkehr zu seinem Herrchen überredet. Auf keinen Fall sollte man ihn mit einem Kampfzauber angreifen, denn dann nimmt er Reißaus und der Auftrag gilt als gescheitert. Sollte man vorher noch das Talent Tierkunde erlernen wollen, so befindet sich ein Lehrmeister (Jäger Wulfrang) ganz in der Nähe.

## **Ein Bettler auf dem Krämermarkt**

### **Eine milde Gabe**

Nachdem die Mordserie in Ferdok aufgeklärt wurde, trifft man in Ferdoks Fuhrmannsheim, nahe der Taverne "Sanfte Sau", einen Bettler, der uns um einen Heller anpumpt.

Zeigt man sich gnädig, bettelt er weiter und bittet um einen weiteren Heller. Gibt man ihm einen Dukaten oder Geld im Wert von mindestens 12 Heller, bedankt er sich und verrät uns ein Geheimnis. Er berichtet von zwei Dieben, die letzte Nacht einen großen Coup gelandet haben müssen und zeichnet uns den Aufenthaltsort der beiden auch noch auf unserer Karte ein.

### **Sammle Informationen**

Den Informationen des Bettlers zufolge befinden sich die beiden zwielichtigen Gestalten in der Nähe des verschlossenen Tores in Fuhrmannsheim, gegenüber der Treppe, die zum Schmied führt. Begeben wir uns also vorsichtig dorthin und belauschen die beiden Männer aus sicherer Entfernung. Kommt man ihnen zu nahe, werden sie misstrauisch. Also Vorsicht!

Nachdem die Diebe ihr Gespräch beendet haben, machen sie sich auf den Weg um die Beute zu verstecken, damit sie sich beruhigt in der "Sanften Sau" einen Humpen genehmigen können.

### **Finde die Beute**

In einem genügend großen Sicherheitsabstand folgen wir den beiden. Kommt man zu nahe, werden sie wieder misstrauisch, bis sie schließlich Reißaus nehmen. Also lieber Geduld bewahren und Abstand halten. Nachdem wir die Kerle bis ins Zentrum des Krämermarktes verfolgt haben, können wir beobachten wie sie die Beute auf einem Wagen in der Nähe des Brunnens verstecken. Warten wir bis die beiden in Richtung Taverne verschwunden sind und knacken dann das Schloss der Kiste. Den Inhalt, etwas Blattgold, Edelsteine und einige Ketten und Ringe reißen wir uns natürlich gerne unter den Nagel.

## **Die Kneipenschlägerei in der Taverne zur "Sanften Sau"**

Wenn man nach den Ermittlungen zur Mordserie das nächste Mal die Taverne "Sanfte Sau" besucht, droht dort gerade eine Kneipenschlägerei auszubrechen. Der Wirt Speckstein bittet uns dazwischenzugehen, um sein Mobilar zu retten.

### **Beende den Streit**

Je nach Talent hat man nun mehrere Möglichkeiten, die Streithähne davon abzubringen, sich gegenseitig an die Kehle zu gehen. Wir können versuchen, die Kerle einzuschüchtern oder sie überreden, den Streit an einem anderen Ort auszutragen. Mangelt es an Überzeugungskraft, bleibt keine andere Wahl als selbst Hand anzulegen. Mit ein paar Hieben lassen sie sich genug einschüchtern, um die Flucht zu ergreifen.

Haben die Streithähne die Taverne verlassen, reden wir nochmal mit dem Wirt und lassen uns ein Bier ausgeben.

## **Der Zechpreller in der Taverne "Flinkes Frettchen"**

Besucht man nach Aufklärung der Ferdoker Mordserie die Taverne "Flinkes Frettchen" erneut, stellen wir fest, dass Wirt Schotterbusch ein wenig misstrauisch dreinblickt. Der Grund dafür ist, dass er Opfer eines Zechprellers wurde. Wir erklären uns natürlich bereit dem Wirt zu helfen.

### **Samme Hinweise im Silberkrug**

Laut Schotterbusch ist der Kerl, der sich Regasch nennt, kürzlich in der Taverne "Zum Silberkrug" im Praiosviertel gesehen worden. Wir machen uns also umgehend auf den Weg und unterhalten uns dort mit dem Wirt Tradan Brauerlich. Dieser erzählt uns, dass Regasch gerade eben die Taverne verlassen hat. Zum Glück gibt er uns auch noch eine Beschreibung des Burschen. Ein fein gekleideter Zwerg mit rotem Bart und einer Mütze mit Feder.

### **Finde den Zechpreller**

Wir machen uns also auf dem großen Praiosplatz sofort auf die Suche nach einem Zwergen und werden prompt am Stand der Schankmaid Hasenbusch fündig, wo er gerade im Begriff ist, die nächste Zeche anschreiben zu lassen. Also stellen wir den durstigen Zwerg gleich mal zur Rede.

Nun gibt es mehrere Möglichkeiten wie wir mit dieser Situation umgehen:

Bestechungsgeld kassieren: Auf die Sache angesprochen bietet uns Regasch 3 Silbertaler um die Sache einfach zu vergessen. Als talentierter Feilscher kann man ihn auf 3 Dukaten hochhandeln. Schlägt dieser Versuch fehl, kann man ihn einschüchtern, um uns die geforderten Dukaten auszuhändigen. Schlägt die Einschüchterung auch fehl, ergreift er die Flucht und wir schauen durch die Finger.

Regasch die Schulden bezahlen lassen: Bleiben wir beim Bestechungsversuch standhaft und drohen Regasch mit der Stadtgarde, verspricht dieser sofort die Schulden zu begleichen. Besitzt ein Mitglied unserer Gruppe mindestens Stufe 5 im Talent Menschenkenntnis, erkennen wir, dass Regasch uns offensichtlich etwas verheimlicht. Das Geheimnis ist, dass der Zwerg ein angesehener Bewohner der Stadt ist, der sich zwischendurch unter einem Pseudonym unter Volk mischt, um ein wenig Spaß zu haben. Nachdem er uns glaubhaft versichert, dass er seine Schulden sogleich begleichen wird, lassen wir ihn ziehen.

### **Berichte Schotterbusch im "Flinken Frettchen"**

Der Bericht an Schotterbusch hängt nun davon ab, wie wir mit dem Zechpreller umgegangen sind.

Haben wir uns bestechen lassen, erzählen wir Schotterbusch, dass uns Regasch leider entwischt sei. Der Wirt ist natürlich enttäuscht und wir bekommen keine Belohnung. Die Quest ist allerdings trotzdem erfolgreich abgeschlossen.

Konnten wir den Zechpreller dazu bringen, seine Schulden zu bezahlen, belohnt uns Schotterbusch mit 3 Dukaten und einem hellen Ferdoker. Ehrlichkeit zahlt sich also aus. Haben wir Regasch so verschreckt, dass er die Beine in die Hand nahm und das Weite suchte, können wir Schotterbusch anlügen und behaupten, dass uns der Zwerg trotz aller Bemühungen entwischt sei. In gewisser Weise stimmt es ja sogar. Kauft er uns die Lüge ab, gibt es wenigstens noch Abenteurpunkte und die Quest gilt als erfolgreich abgeschlossen. Glaubte er uns nicht, gibt es auch nichts und die Aufgabe gilt als gescheitert.

### **Eine schmackhafte Delikatesse (Fortsetzung)**

Besitzen wir noch immer das Paket mit den Koschammernzungen, dass wir in Avestreu fanden, kann man es dem horasischen Händler Floris, im nördlichen Teil des großen Marktes in Grafenstadt, anbieten. Dieser bietet zumindest 5 Dukaten dafür. Da es aber eigentlich 50 Dukaten wert ist, sollten wir es vielleicht doch noch behalten und uns nach einem höher bietenden Abnehmer umschauen.

## **Sonstige Aufgaben**

### **Der Krumme Otto & Haustiere für das Anwesen**

Auf der Rückseite des Rondra-Tempels trifft man auf den krummen Otto, einen Händler für seltenere Waren.

Außerdem können wir hier auch Hühner für 5 Dukaten erwerben, die er uns in unser Anwesen im Praiosviertel liefert. Maximal 4 Hühner können wir erstehen, aus Tierschutzgründen wie er meint. Zu einem späteren Zeitpunkt gibt es auch noch ein weiteres Haustier zu kaufen, dass wie gemacht für unseren Keller scheint.

### **Ein nützliches Werkzeug für Taschendiebe**

Beim Händler Cupinez im Hafenviertel und beim Diebesboss Cuano gibt es eine Fingerklinge zu erstehen. Eine Art Ring, der angelegt +2 auf das Talent Taschendiebstahl verleiht. Sollte man planen auf Diebestour zu gehen, eine durchaus lohnenswerte Investition.

### **Tipps für Taschendiebe**

#### **Fuhrmannsheim:**

**Cuano: (-18)** 50 Dukaten, Ring des Phex (+1 FF), Ring der Gewandtheit (+1 GE)

#### **Praiosplatz:**

**Ferio: (-4)** 1D 2S, Goldring, Dolch

**Kastan Wagnitz: (-4)** 1D 2S, Goldring, Dolch, Buch - Der Hexenschlächter

#### **Ugdan Hafen:**

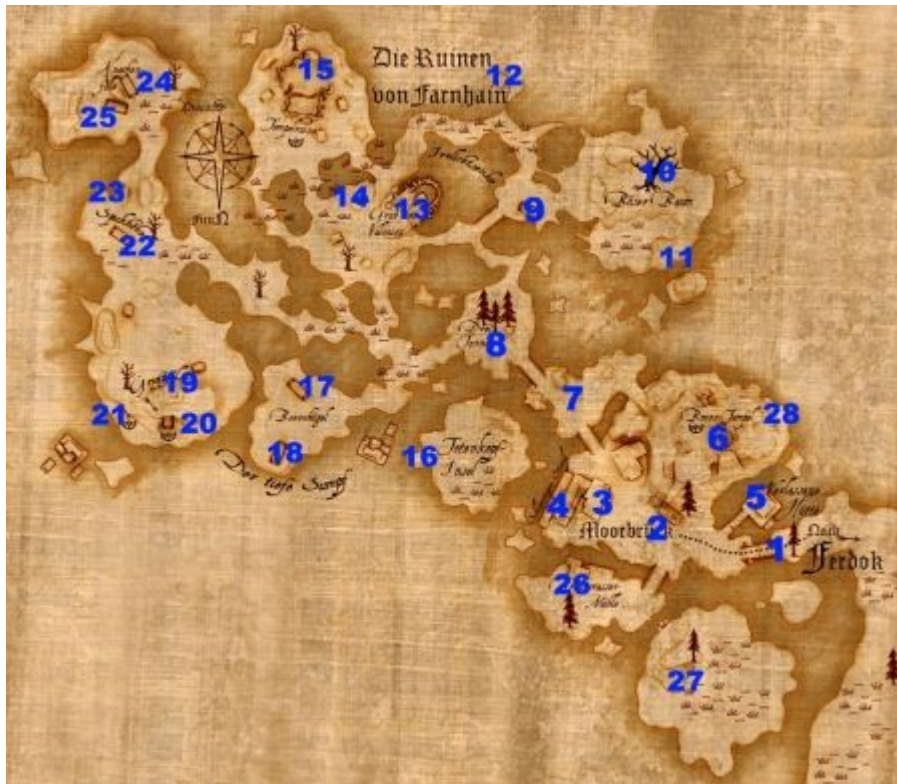
**Obergardist Taschmann: (-6)** 2D 3S 1H, Langdolch, Flachmann, 5x Wurf dolch, Pastillen der Ausdauer

#### **Grafenstadt:**

**Graf Growin: (-10)** Schmiedehammer, Diamantenschleifstein, 5x Dietrich, Blattgold, 3x Lederbänder

# Kapitel 4: Moorbrücker Sümpfe

## Hauptquest: Der wirre Geist in Moorbrück



- Legende:
- (1) Straße nach Ferdok
- (2) Dorfplatz
- (3) Taverne "Schlammiger Stiefel"
- (4) Wolfsratten
- (5) Verlassenes Haus mit Bredo Bento
- (6) Boron-Tempel, Milizionär Hamwin
- (7) Hinterhalt des Büttels
- (8) Untoter Rufus
- (9) Gruft mit Morlinde
- (10) Böser Baum, Elfe Gwendala
- (11) Alraune
- (12) Fass mit Schatz
- (13) Rakoriums Lager und Valonion-Statue
- (14) Grab mit 8 Schaltern
- (15) Tempelruine, Nekromant
- (16) Fass mit Schatz
- (17) Gruft mit Grabräubern
- (18) Gruft (Thalya & Alrico)
- (19) Harpyiennest
- (20) Gruft & Gräber der 3 Soldaten
- (21) Gruft (Sarkophag mit Steinmund)

- (22) Gruft (Wühlschrat)
- (23) Schatztruhe
- (24) Gruft
- (25) Gruft
- (26) Alte Mühle (Thalyas Versteck)
- (27) Fass
- (28) Höhle mit Krobbers Schatzkarte

Laut Dorion besteht die erste Aufgabe der Drachenqueste darin, einen Drachenkundigen mit wirrem Geist ausfindig zu machen. Hierbei handelt es sich eindeutig um einen alten Bekannten, dem wir in Avestreu bereits aus der Patsche halfen, der verwirrte Erzmagier Rakorium. Da sich dieser zu Studienzwecken nach Moorbrück begeben hat, müssen wir ebenfalls in das südlich von Ferdok gelegene Sumpfgebiet reisen.

### **Reise nach Moorbrück**

Auf dem Weg nach Moorbrück ist es möglich, dass es zu unerwarteten Zwischenfällen kommt. Der Weg wird teilweise von Wildschweinen und Ogern unsicher gemacht. Ob man sich dem Kampf stellt oder ihn umgeht, bleibt uns selbst überlassen.

Sobald wir im Südwesten der Sümpfe angekommen sind, folgen wir dem Weg der geradewegs ins Dorf führt. Wenn wir das Dorf betreten, müssen wir mitansehen, wie die Bevölkerung, angeführt durch den unheimlichen Büttel, versucht, den wandernden Händler Bredo Bento hinzurichten. Offenbar hält ihn der Büttel des Dorfes für ein untotes Monster aus dem Sumpf.



### **Rette Bredo Bentos Kopf**

Je nachdem welche Talente in unserer Gruppe vertreten sind, können wir nun versuchen, den Büttel zu bestechen, ihn einzuschüchtern oder ihn von Bredo Bentos Unschuld zu überzeugen. Haben wir Erfolg, kommt Bredo ungeschoren davon und im nachfolgenden Gespräch erfahren wir, dass er nach Moorbrück gereist war, um sich mit der Boron-Geweihten Morlinde zu treffen. Diese ist allerdings seit einiger Zeit spurlos verschwunden (Nebenquest: Die Boron-Geweihte von Moorbrück). Zum Dank für seine Rettung bekommen wir von Bento dann noch Vergiftungen heilende Blutegel und den Schlüssel zu einer Gruft im Sumpf. Die Gruft, zu der dieser Schlüssel passt, werden wir im Laufe unseres Abenteuers noch besuchen. Nach dem Gespräch zieht er sich zu der kleinen verlassenen Hütte im Osten des Dorfes zurück, wo er uns fortan als Händler zur Verfügung steht.

### **Finde Meister Rakorium**

Nach der Rettung Bentos sollten wir uns mit den Dorfbewohnern unterhalten und herausfinden, wo sich Rakorium befindet. Die beste Anlaufstelle dafür ist natürlich die Dorfschenke "Schlammiger Stiefel".

Im Inneren der Taverne sprechen wir mit allen anwesenden Personen. Um die Leute in der Schenke ein wenig redseliger werden zu lassen, sollten wir beim Wirt eine Lokalrunde für den ganzen Abend ausgeben. Was sind schon ein paar Dukaten unter Freunden und wir ergattern dadurch neben einigen Nebenquests auch allerlei nützliche Informationen zum Sumpf.

Laut Wirt Schotterbier hat sich der Erzmagier mit seinen Novizen in den Sumpf begeben und ward nicht mehr gesehen. Da auch sonst niemand in der Taverne exaktere Aussagen zum Verbleib Rakoriums machen kann, müssen wir den verwirrten Geist eben selbst ausfindig machen.

Wir begeben uns zur westlich des Dorfes gelegenen Brücke und sprechen mit Milizionär Torfler. Dieser erzählt uns, dass Rakorium vor kurzem ebenfalls über diese Brücke in den Sumpf marschiert ist und kurz darauf erschienen in nicht allzu großer Entfernung seltsame Blitze auf dem Hügel. Dies dürfte also die richtige Richtung sein.

#### Untote und Wundbrand:

In den Sümpfen treffen wir auf unzählige untote Kreaturen. Diese Kreaturen übertragen unangenehme Vergiftungen wie Wundbrand. Bevor man also in den Sumpf geht, sollte man sicherstellen, dass mindestens ein Gruppenmitglied in der Lage ist Vergiftungen zu heilen. Hervorragend hilft der Zauber "Klarum Purum". Scheinbar durch einen Programmierfehler heilt er jede Vergiftung, auch ohne dass man Punkte in den Zauber investiert.

#### **Suche Rakorium im Moor**

Nachdem wir die zweite Brücke überquert haben, kommt plötzlich Rakoriums untoter Lehrling Rufus mit seinem toten Esel auf uns zugewankt. Da Rufus unsere Lebenslichter auszublasen wünscht, blasen wir im Gegenzug zum Angriff und machen ihnen den Garaus. Sobald Rufus erledigt ist, finden wir bei der Leiche Rakoriums Rezeptbuch, das er kurz zuvor in Rakoriums Auftrag aus der Taverne holte.



#### Achtung: Konfrontation mit dem Dorfbüttel

Wenn man nach dem Aufeinandertreffen mit Rufus weiter ins Moor geht und anschließend wieder ins Dorf zurück kehrt, gerät man in einen Hinterhalt des Dorfbüttels. Haben wir die Boron-Geweihte Morlinde (Nebenquest: Die Boron-Geweihte von Moorbrück) noch nicht befreit, kommt es zu einer handfesten Konfrontation, die sich auch nicht mehr vermeiden lässt. In diesem Fall sollte man die Angriffe auf den Büttel konzentrieren, da die Milizionäre den Kampf einstellen, wenn der Büttel zu Boden gegangen ist.

Deutlich besser ist es allerdings, wenn wir erst wieder ins Dorf zurückkehren, wenn Morlinde befreit wurde. In diesem Fall fungiert die Boron-Geweihte als Schlichterin und wir bekommen obendrein noch die Möglichkeit den Dorfbüttel als Verräter zu entlarven.

Hinweise dazu findet man im Sumpf. Zweiteres gibt auch mehr Abenteurpunkte.

Bahnen wir uns also den Weg durch den Sumpf und steuern geradewegs auf den blitzenden Hügel zu. Die Blitze sind allerdings nichts anderes als eine magische Schutzkuppel, die Erzmagier Rakorium erschaffen hat, um sich und seinen Novizen vor den unablässig angreifenden Untoten zu schützen. Auf dem Hügel angelangt gilt es nun die Untoten zu vernichten, die Rakorium belagern, damit wir uns mit ihm ungestört unterhalten können.

Nachdem wir die Belagerung durch die Untoten aufgehoben haben, können wir uns nun endlich mit Rakorium unterhalten und bringen ihm die traurige Nachricht über seinen Novizen Rufus.

Rakorium bittet uns, diese Untotenplage zu beseitigen, damit er sein Ritual in Ruhe zu Ende bringen kann. Laut dem Magier dürfte die Ursache für die Untotenflut in der nordwestlich gelegenen Tempelruine zu finden sein. Bevor wir allerdings aufbrechen können, kommt noch ein Trupp Untoter auf uns zugestürmt. Wir eliminieren sie und machen uns anschließend auf den Weg zur Tempelruine, von der Rakorium gesprochen hat.

### **Die Sorgen eines Magiers**

Da Rakorium die Tempelruine auf unserer Karte eingezeichnet hat, ist der Weg leicht zu finden. Allerdings wird der Tempel von einer Horde Untoter bewacht, die wir zuerst beseitigen müssen.



### **Beseitige die Untotenplage**

An der Tempelruine angelangt, können wir 3 Mausoleen sehen, über denen ein magischer Totenkopf schwebt. Hierbei handelt es sich um einen Nekromantenzauber, der dafür sorgt, dass die Toten aus ihren Gräbern emporsteigen. Es gibt nun mehrere Möglichkeiten, der Untotenplage Herr zu werden.

#### 1.) Die schnelle Methode:

Wir nehmen die Beine in die Hand und stürmen an den Untoten vorbei ins Innere des Tempels. Da im Zentrum eine unüberwindbare Kluft ein Weiterkommen verhindert, muss man zur westlichen, oder östlichen Seite des Bauwerks laufen, wo man durch ein Loch in der Mauer ins Tempelinnere gelangt und den Nekromanten zum Kampf stellt.

#### 2.) Die durchdachte Methode:

Wir nehmen die Totenköpfe über den drei Gräften mit Fernkampfaffen, oder Angriffszubern aufs Korn. Nachdem die Totenköpfe verschwunden sind, versiegt auch der Strom der Untoten und wir können uns ungestört den Gegnern im Tempelinneren widmen.

#### 3.) Die langwierige Methode:

Wir kümmern uns ausschließlich um die wandelnden Toten, die den Gräften emporsteigen und halten uns vom Tempeleingang fern. Erst wenn keine Untoten mehr den Gräften entsteigen (und das dauert eine ganze Weile), machen wir uns auf den Weg ins Tempelinnere, um dem Nekromanten den Garaus zu machen.





**Tipp:** Wenn man sich um die Untoten aus den Gräften gekümmert hat, sollte man zuerst den Tempel umrunden, bevor man sich dem Nekromanten zum Kampf stellt. An der Rückseite des Tempels kann man ein Selbstgespräch des Nekromanten belauschen, in dem offensichtlich wird, dass der Dorfbüttel mit dem Nekromanten im Bunde steht. Das könnte noch eine hilfreiche Information sein.



Im Inneren der Ruine gilt es nun, der Wurzel des Übels an den Kragen zu gehen und den Nekromanten zu töten. Dieser wirft mit magischen Blitzen um sich, weshalb wir seine Mitstreiter ignorieren und mit vereinten Kräften den Totenbeschwörer attackieren sollten. Sobald der Nekromant bezwungen ist, löst sich auch dessen Zauber in Luft auf und alle seine untoten Diener sacken leblos zusammen. In den Überresten des Nekromanten finden wir einen kleinen silbernen Schlüssel, mit dem sich die Gruft (9), in der die Boron-Geweihte Morlinde gefangen gehalten wird, öffnen lässt.

Wir sollten also nicht vergessen, die Frau aus ihrer misslichen Lage zu befreien, bevor wir ins Dorf Moorbrück zurückkehren. In der Kiste im Inneren und zwei der Mausoleen befinden sich noch nützliche Gegenstände, die wir hier ebenfalls nicht zurücklassen sollten.

### **Benachrichtige Rakorium**

Mit dem Tod des Nekromanten gilt auch der Fluch der Tempelruine als gebrochen. Das Untotenproblem ist somit gelöst. Wir machen uns auf den Weg zu Rakoriums Lagerplatz und erstatten ihm Bericht. Nun können wir Rakorium noch allerlei Informationen entlocken, bis er uns von seinem nächsten Problem erzählt.

Um den Kristall aus dem Stab der Statue im hinter ihm gelegenen Grab des Valonion herausholen zu können, benötigt Rakorium Felsenvitriol. Zur Herstellung fehlen aber noch einige wichtige Zutaten und genau diese sollen wir besorgen.

### **Besorge die Zutaten für das Felsenvitriol**

Im Gefecht mit dem untoten Rufus haben wir Rakoriums Rezeptbuch gefunden. Nun ist der Zeitpunkt gekommen, um es dem Erzmagier zurückzugeben und er kann uns auch endlich erklären, welche Zutaten er noch zur Herstellung des Felsenvitriols benötigt. Es handelt sich um eine Alraune, den Dotter eines Harpyieneis und die Zähne eines Wühlschrats, also keine alltäglichen Gegenstände.



### **Finde eine Alraune**

Laut Nottel findet man Alraunen am ehesten im nordöstlichen Sumpfgebiet. Begeben wir uns also auf die große Halbinsel mit dem bösen Baum. Hier wird eine Elfe gefangen gehalten, die wir natürlich auch befreien sollten. Allerdings ist es kein Teil unserer Hauptmission.

(Nebenquest: Eine Elfe in Not)

Am südlichen Ufer der Halbinsel werden wir letztendlich fündig und glücklicherweise lässt sich die Pflanze auch von Nicht-Pflanzenkundigen bereitwillig pflücken. Wir sammeln die Pflanze ein und begeben uns auf die Suche nach der zweiten Zutat.



### **Besorge das Dotter eines Harpyieneis**

Harpyien sind laut Nottel im Südwesten des Sumpfes zu finden. Begeben wir uns also zur Südwestinsel der Sümpfe und kämpfen uns den Weg durch Untote und Wolfsratten bis auf den Hügel im Süden der Halbinsel frei.

Oben angekommen stoßen wir auch schon auf das gesuchte Harpyiennest, das von einer Brut der geflügelten Wesen bewacht wird. Da die Biester mit ihren scharfen Krallen nicht ungefährlich sind, sollte man vorsichtig vorgehen und eventuell einen Mitstreiter mit Heilfähigkeiten im Hintergrund postieren. Nach dem Gefecht begeben wir uns zum abgestorbenen Baumstamm und zertrümmern das Nest, um an den gesuchten Harpyieneidotter zu kommen.

Harpyienfedern: Harpyienfedern sind wertvolle Zutaten, mit denen sich ganz spezielle Pfeile herstellen lassen. Das Rezept dazu lässt sich ebenfalls in Moorbrück finden. (Nebenquest: Krobbers Schatzkarte) Man sollte die wertvollen Stücke also einsammeln und gut aufbewahren.

### **Besorge Wühlschratzähne**

Wühlschraten sind recht seltene Lebewesen, die sich normalerweise in steinigen Gewölben aufhalten. Vermutlich werden wir also in einer der Gräfte fündig werden. Betreten wir die Gruft an Punkt (22), können wir das Gemurmel eines Wühlschrates vernehmen. Der Wühlschrat ist allerdings recht schüchtern und versteckt sich in einem direkt neben dem Altar befindlichen Fass. Wir zertrümmern das Fass und ziehen ihm anschließend mit Waffengewalt die Zähne.



### **Überbringe die Zutaten Meister Rakorium**

Nachdem wir alle Zutaten gefunden haben, kehren wir zu Rakoriums Lagerplatz zurück und übergeben sie ihm. Dieser macht sich auch sofort ans Werk. Letztendlich schafft es der verwirrte Magier sogar, den Kristall aus dem Stab der Valonion-Statue herauszutrennen. Allerdings mit dem üblen Nebeneffekt, dass die Statue selbst ebenfalls zum Leben erweckt wird. Die wütende Echse streckt Rakorium und Nottel zu Boden und stürzt sich nun auf uns. Valonion ist alles andere als ein leichter Gegner und es empfiehlt sich, die Kämpfer in unserer Truppe nicht mit ihren Sonderfertigkeiten geizen zu lassen. Als Belohnung winken uns die Beinschienen der Flammen. Der erste Teil einer mächtigen magischen Rüstung, die ausschließlich vom Haupthelden der Geschichte getragen werden kann. Die Beinschienen befinden sich dann im Inventar bei den anderen Questgegenständen.

### **Kehre zum Hesindetempel zurück**

Da wir den wirren Drachenkundigen ausfindig gemacht haben und dafür gesorgt haben, dass er wieder zurück nach Ferdok reist, sollten wir uns nun ebenfalls auf den Rückweg in Koschs Hauptstadt machen und Dorion im Hesinde-Tempel Bericht erstatten.

**Achtung:** Da wir später nicht wieder in dieses Gebiet gelangen können, sollten wir vor der Abreise noch alle offenen Aufgaben erledigen.

## **Nebenquests in Moorbrück**

### **Die Boron-Geweihte von Moorbrück**

Wie wir bei unserer Ankunft in Moorbrück erfahren haben, wird die Boron-Geweihte des Dorfes seit einiger Zeit vermisst. Hört man sich im Dorf um, erfahren wir lediglich, dass die gute Frau ins Moor ausgezogen ist, um die Ursache für die Untotenplage zu finden.



### **Finde Morlinde im Moor**

Nachdem wir in Meister Rakoriums Auftrag die Untotenplage aus der Welt geschafft haben, indem wir den Nekromanten eliminierten, erhielten wir dessen Gruftschlüssel. (Siehe: Im Auftrag Rakoriums - Beseitige die Untotenplage) Dieser öffnet die Tür zu Morlindes Gefängnis. Jetzt gilt es noch die richtige Gruft zu finden. Hat man zuvor schon die Gruft mit den beiden Grabräubern Kiesel und Trastein (17) betreten, so konnte man von ihnen bereits erfahren, wo Morlinde eingesperrt wurde - genügend Menschenkenntnis vorausgesetzt. Andernfalls müssen wir selbst auf die Suche gehen. Zwischen Rakoriums Lagerplatz und dem bösen Baum befindet sich eine Gruft, die ein grün schimmerndes Licht umgibt. Dieses Licht

erinnert irgendwie an das Lichtspektakel in der Nekromantenruine - ein Hinweis darauf, dass hier der Schlüssel des Nekromanten passen könnte. Wir öffnen mit Hilfe des Nekromanten-Schlüssels die Gittertür zum Mausoleum und begeben uns ins Innere des Gemäuers. Und siehe da, im Inneren werden wir bereits von Morlinde erwartet, die uns allerdings zuerst für einen ihrer Peiniger hält. Nachdem wir die Sachlage erklärt und vom unfreiwilligen Ableben des Nekromanten berichtet haben, wird sie deutlich freundlicher.

Nachdem wir Morlinde vom Büttel, der harmlose Reisende hinrichten lassen wollte, erzählen, macht sich Morlinde umgehend auf den Weg zurück nach Moorbrück. Wir bemächtigen uns noch der Gegenstände in den Särgen der Gruft und machen uns dann ebenfalls auf den Weg zurück ins Dorf.



### **Suche Morlinde in Moorbrück auf & Der Hinterhalt des Büttels**

Sollte man bereits vor Morlindes Befreiung tiefer ins Sumpfgebiet vorgedrungen sein und danach versucht haben zurück ins Dorf zu reisen, wurde man bereits vom Büttel und seinen Milizen unfreundlich in Empfang genommen. Ein nachfolgender Kampf und der Tod des Büttels waren in diesem Fall unumgänglich und wir können nun natürlich ungehindert ins Dorf marschieren, um die Geweihte am Boron-Tempel zu treffen.

Ganz anders sieht die Sache aus, wenn wir die erste Rückreise ins Dorf erst nach der Befreiung von Morlinde antreten. In diesem Fall werden wir zwar ebenfalls vom Büttel und seinen Milizen überfallen, jedoch kommt Morlinde herbeigeeilt und gebietet dem Treiben des Büttels Einhalt. Darüber hinaus erhalten wir die Möglichkeit den Büttel als Verräter zu entlarven.

Man kann drei Hinweise darauf finden - durch ein Gespräch mit Ilra in der Taverne, durch die Grabräuber Trastan und Kiesel in der Gruft an Punkt (17) und indem man den Nekromanten in der Ruine belauscht, bevor man ihn angreift. Eine dieser Möglichkeiten reicht, um den Büttel zu überführen und wir bekommen Extra-Abenteuerepunkte gutgeschrieben.

Nachdem sich die Versammlung aufgelöst hat, setzen wir den Weg zum nördlich des Dorfes gelegenen Boron-Tempel fort und unterhalten uns erneut mit Morlinde. Je nachdem wie wir die Sache mit dem Büttel gelöst haben, werden wir nun von Morlinde belohnt. Neben einigen Dukaten gibt es einen Heiltrank wenn Burgumil noch lebt, einen Zauberschnabel, wenn Burgumil tot ist, ohne dass wir ihn als Verräter entlarven konnten, oder einen Rabenschnabel (einhändige Hiebwaaffe), wenn man Burgumil als Verräter entlarven konnte.

Anschließend erteilt sie uns noch die Nebenaufgabe "Die Reinigung der Gräfte" im Moorbrücker Sumpf.

### **Suche Bredo Bento auf**

Wir erzählen Morlinde noch, dass Bredo Bento auf dem Steg des verlassenen Hauses wartet und machen uns danach selbst auf den Weg zu Bredo. Berichten wir dem Händler, dass wir

Morlinde sein Anliegen vorgetragen haben, lässt er sich dazu überreden, sich wieder ins Dorf zu wagen und Morlinde einen Besuch abzustatten. Als Belohnung gibt es ein Parfumfläschchen.



## Weitere Nebenquests

### Die Wolfsratten von Moorbrück

Wenn man sich im Gasthaus "Schlammiger Stiefel" mit dem Wirt Schotterbier unterhält und ihn nach Arbeit fragt, berichtet er, dass seine Vorratskammer in letzter Zeit immer von Wolfsratten heimgesucht wird.

Falls wir uns dem Problem nicht schon zuvor angenommen haben, ist es nun an der Zeit die Taverne zu verlassen und rechts um das Gebäude herum zum an der Rückseite gelegenen Steg zu gehen. Dort zücken wir das Schwert und machen den sieben Plagegeistern den Garaus.

### **Gib dem Wirt Bescheid**

Nachdem wir die Ratten eliminiert haben, erstatten wir Schotterbier Bericht und erhalten unsere Belohnung. Spielt man den edlen Ritter und verzichtet auf die Belohnung, wird man mit zusätzlichen Abenteurpunkten belohnt.



### **Der Schmied Bleifinger**

Nachdem man im Moor den Untoten Rufus getroffen hat, ist der Schmied Bleifinger fortan auch wieder an seinem Arbeitsplatz anzutreffen. Dieser handelt nach dem Motto "Spaten zu Schwerter". Hat man also eine Schaufel im Inventar (in einer der Gräfte findet man einen Spaten), kann er daraus ein hübsches Breitschwert schmieden. Natürlich kann man mit ihm auch handeln und an seinem Amboss selbst Hand anlegen, wenn man das nötige Talent dazu besitzt.

### **Der Boltan-Trick**

In Ferdok, beim Verlassen des Hesinde-Tempels, wurden wir vom Wirt des Wirtshauses "Sanfte Sau" Ibrom Speckstein gebeten, ihm seine Schatulle von der Diebin Thalya zurückzuholen, die angeblich nach Moorbrück reiste.

### **Finde die Diebin**

Haben wir den Auftrag angenommen, können wir die hustende Frau in der Taverne von Moorbrück auf das Problem ansprechen. Da Thalya bereits ahnt, dass wir in Specksteins Auftrag zu ihr kommen, redet sie gar nicht lange um den heißen Brei herum. Offenbar hat sie Specksteins Schatulle nur deshalb gestohlen, weil sie sich selbst in einer misslichen Lage befand. Da sie sich immer noch in dieser misslichen Lage befindet, bietet sie uns einen Handel an. Wie es scheint, hat sich Thalya bei einem ihrer Beutezüge eine verfluchte Halskette eingehandelt, die sich nun nicht mehr abnehmen lässt. Da sie alleine zu schwach ist, sollen wir ihr dabei helfen, die Kette zurück in die Grabkammer zu bringen, aus der sie das Schmuckstück damals entwendet hatte. Wie zu erwarten, handelt es sich um eine alte Gruft in Moorbrücks Sümpfen. Danach will sie uns Specksteins Schatulle gerne wieder zurück geben.

### **Beseitige die Untotenplage**

Da Thalya sich nicht aus der Taverne wagt, solange die Sümpfe von Untoten heimgesucht werden, müssen wir uns zuerst um dieses Problem kümmern. Die Untotenplage gilt es nicht nur in Thalyas Auftrag zu beseitigen, sondern auch in Rakoriums Auftrag im Zuge der Hauptquest (Im Auftrag Rakoriums - Beseitige die Untotenplage). Nachdem wir den Nekromanten in der alten Tempelruine zur Strecke gebracht haben, machen wir uns auf den Rückweg um Thalya Bericht zu erstatten.

### **Berichte Thalya vom Erfolg**

Sobald wir Thalya berichten, dass die Untotenplage erfolgreich beseitigt wurde, erklärt sie sich bereit, mit uns gemeinsam zu reisen und schließt sich vorübergehend unserer Gruppe an. Die Streunerin wird uns auf dem Weg durch den Sumpf zwar in Kämpfen unterstützen, handelt aber eigenständig und kann nicht von uns gesteuert werden.

### **Geleite Thalya sicher durchs Moor**

Mit Thalya im Schlepptau machen wir uns auf den Rückweg in die Sümpfe und begeben uns zur südwestlichen Halbinsel. Wenn wir die hintere der beiden Gräfte (18) erreichen, erklärt uns Thalya, dass wir am Ziel angelangt sind. Diese Gruft hat sie damals nach ihrer überstürzten Flucht zur Sicherheit verschlossen, um die dort hausenden Kreaturen einzusperren. Sobald wir uns bereit erklären, der Ursache für die verfluchte Halskette auf den Grund zu gehen, öffnet Thalya die Gruft und wir betreten das Innere des alten Gemäuers.

## **Eine Geisel für die Ewigkeit & Erlöse den Verfluchten**

Im Inneren der Gruft treffen wir auf Thalyas ehemaligen Komplizen Alrico Farfara, dem die letzten Jahre in der Gruft nicht so gut bekommen zu haben scheinen. Im Glauben, dass Alrico tot sei, hat sie ihn damals lebendig in der Gruft eingeschlossen, weshalb der Untote nun nicht mehr besonders gut auf Thalya zu sprechen ist. In seinen letzten Atemzügen als Lebendiger hat er damals Thalya verflucht und konnte seitdem selbst keine Ruhe mehr finden.

Jetzt, nachdem seine ehemalige Partnerin wieder hier ist, stellt er uns vor die Wahl ihm entweder 27 Dukaten zu bezahlen, dem Wert der damaligen Beute, oder Thalya wird auf ewig in dieser Gruft gefangen gehalten. Alrico Farfara lässt sich leider weder auf ein Gefecht, noch auf sonstige Drohungen oder Überredungsversuche ein, weshalb wir die 27 Dukaten wohl oder übel berappen müssen, wenn wir diese Aufgabe erfolgreich beenden wollen.

Sobald wir bezahlt haben, ist der Fluch gebrochen und Alricos Geist findet nun ebenfalls seine Ruhe. Thalya verabredet sich nun mit uns in der Taverne in Moorbrück, wo sie uns Specksteins Habe zurückgeben will. Als Vorschuss sollen wir den Rapier des toten Streuners an uns nehmen. Der Farfara-Rapier ist eine sehr gute Fechtwaffe (1W + 5; 25%-Chance Wunden zu schlagen), die wir uns auf keinen Fall entgehen lassen sollten.

## **Treibe die offenen Schulden ein**

Im Moorbrücker Wirtshaus werden wir gleich von Schotterbier in Empfang genommen, der uns berichtet, dass er von Thalya ausgeraubt wurde. Danach soll die Streunerin in Richtung der alten Mühle geflohen sein. Da wir ebenfalls noch eine Kleinigkeit mit Thalya zu klären haben, machen wir uns auf die Suche nach ihrem Versteck.

## **Das Gesetz der Serie**

Wir laufen über die Brücke im Südosten des Dorfes und begeben uns zur alten Mühle (26). Dort werden wir von Thalya schon "sehnsüchtig" erwartet und sie behauptet, dass der Fluch die komplette Beute samt der verfluchten Kette gestohlen habe. Schotterbier habe sie nur deshalb ausgeraubt, um uns die versprochene Belohnung geben zu können. Danach verabschiedet sich Thalya und verspricht uns später in unserem Ferdoker Anwesen zu besuchen, um ihre Schulden zu begleichen.

## **Bringe den Wirten das gestohlene Gut**

Als "ehrbarer" Held bringen wir Thalyas Beute natürlich umgehend ihren Besitzern zurück. Andererseits kann man das Geld auch einfach behalten.

## **Der großzügige Schotterbier**

Geben wir Schotterbier sein gestohlenen Gut zurück, erzählt er uns, dass er in Thalyas Zimmer ein Schmuckstück gefunden hat, dass die Diebin bei ihrer Flucht wohl vergessen haben muss. Da wir ihm sein Geld zurückgegeben haben, überlässt er uns anschließend die goldene Kette. Fragen wir nach einer Belohnung, gibt er uns noch zusätzlich 12 Silbertaler



und eine Silberkette, fragen wir nicht nach einer Belohnung gibt er uns 35 Silbertaler und eine Silberkette.

### **Der glückliche oder knausrige Speckstein**

Zurück in Ferdoks "Sanfter Sau" müssen wir nun auch Speckstein Bericht erstatten.

Übergeben wir ihm nur die Schmuckschatulle, ist der Wirt sichtlich enttäuscht und belohnt uns mit 9 Silbertalern und 5 Heller.

Übergeben wir ihm die Schatulle und die wertvolle Kette, ist er erfreut und belohnt uns mit 3 Dukaten, 2 Silbertalern und 5 Hellern.

### **Reinigung der Gräfte**

Sobald man von Morlinde eine Belohnung für ihre Rettung erhalten hat, bittet sie uns um einen kleinen Gefallen. Wir sollen zurück in den Sumpf reisen und dort alle acht Gräfte von dem durch den Nekromanten freigesetzten Übel reinigen. Zu diesem Zweck übergibt sie uns eine Flasche mit Weihwasser, die wir an den Altaren der Gräfte benutzen sollen.

### **Reinige die Gräfte um Moorbrück**

Da Morlinde alle Gräfte auf unserer Karte markiert hat, sollte es keine Schwierigkeit sein, sie alle zu finden. Für die südwestliche Gruft (21) benötigt man den Schlüssel, den man bei der Ankunft von Bredo Bento erhielt und für die Gruft auf der südlichen Halbinsel (18) benötigt man die Hilfe der Diebin Thalya um sie zu öffnen (Nebenquest - Der Boltan-Trick) Alle anderen Gräfte sind entweder unverschlossen oder lassen sich mit Hilfe des Talents Schlösser knacken öffnen.

Nachdem man eine der Gräfte betreten hat, muss man sich zunächst einmal der darin hausenden untoten Kreaturen entledigen. Nach dem Kampf begibt man sich auf die Suche nach dem Altar mit einer kleinen Schale. Sobald man etwas Weihwasser in die Schale füllt, gilt die Gruft als gereinigt.

Wir machen uns also an die Arbeit und reinigen Stück für Stück alle acht Gräfte von Moorbrück. Bei der Gelegenheit plündern wir natürlich auch alle Sarkophage. Manchmal kann es passieren, dass der soeben bestohlene Tote sauer wird und aus dem Grab gesprungen kommt. Nachdem man die Gruft gereinigt hat, passiert das nicht mehr, da geben die Toten Frieden. Will man also Kämpfen ausweichen, reinigt man die Gruft bevor man plündert. Will man möglichst viele Abenteurpunkte sammeln, plündert man bevor man die Gruft reinigt.

### **Die Grabräuber Kiesel und Trastein**

Im Inneren einer im südlichen Moor gelegenen Gruft (17) treffen wir nicht auf Untote, sondern auf die Grabräuber Kiesel und Trastein, die dann auch noch die Unverfrohenheit besitzen, uns ausrauben zu wollen.

Je nach Talent können wir nun entscheiden, ob wir einfach 2 Dukaten bezahlen oder die Kerle lieber einschüchtern, überreden, angreifen oder unser Charisma einsetzen wollen, um die Situation zu meistern. Schlägt der Überzeugungsversuch fehl, kommt es zum Kampf. Schaffen wir es hingegen die Grabräuber von ihrem Vorhaben abzubringen, bekommen wir die Chance mit einer Menschenkenntnis von 12 oder höher, die beiden zum Gestehen all ihrer Missetaten zu bringen und sie auf den rechten Weg zurück zu führen.

Wir erfahren, dass sie im Auftrag des Nekromanten Morlinde einsperrten und natürlich auch noch in welche der Gräfte. Auch können wir in Erfahrung bringen, dass die beiden den Büttel in der Nähe des Nekromanten sahen, er muss also mit ihm im Bunde stehen. Außerdem kann man ihnen den erbeuteten Grabschmuck abschwätzen.

Die Burschen besitzen danach dennoch noch die Dreistigkeit zehn Dukaten zu verlangen, bevor sie mit der Grabräuberei aufhören. Ein paar angedrohte Schläge sollten ihnen den Kopf zurecht rücken.

Die nunmehr Ex-Grabräuber machen sich auf den Weg in die Taverne von Moorbrück, wo man sich bei Bedarf noch einmal mit ihnen unterhalten kann. Vielleicht wollen wir ihnen auch, bei ihrem wiedererlangten tugendhaften Pfad, ein wenig finanziell unter die Arme greifen.

Hat man den erbeuteten Grabschmuck erlangt, erscheint ein neuer Auftrag im Questbuch.

### **Der Grabschmuck**

Den Grabschmuck kann man nun Morlinde übergeben und ein paar Abenteuerpunkte kassieren, oder wir zeigen sie dem Wirt Schotterbier. Letzterer bietet uns 8 Dukaten für den Schmuck. Besitzt man viel Überzeugungskraft, kann man ihn auf 12 Dukaten hochhandeln. Schlägt der Versuch fehl, gibt es nur 6 Dukaten.

### **Alle Gräfte sind gereinigt**

Nachdem wir alle acht Gräfte mit dem Weihwasser gereinigt haben, kehren wir zum Boron-Tempel zurück und erstatten Morlinde Bericht. Als Belohnung gibt es 7 Dukaten und 2 Heiltränke. Eine Elfe in Not & Gwendala als Mitglied der Heldengruppe

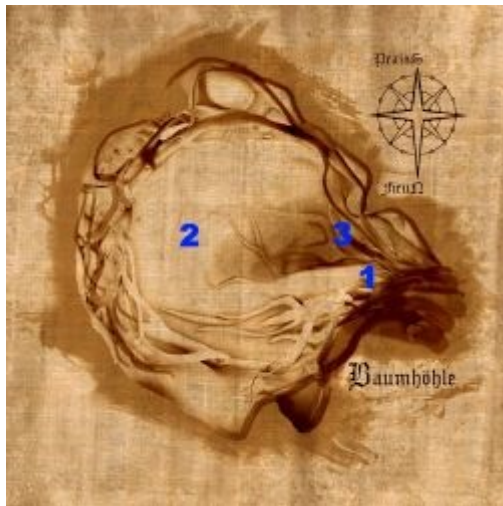
Auf der Halbinsel im Nordosten der Sümpfe treffen wir die Elfe Gwendala, die hier von einem böartigen Baum gefangen gehalten wird und verzweifelt um Hilfe ruft.

Nähern wir uns ihr, erzählt sie, dass sie von den Wurzeln des Baumes am Boden festgehalten wird. Um die Elfe aus dieser misslichen Lage befreien zu können, müssen wir den Baum schwächen und so dafür sorgen, dass die Wurzeln an Kraft verlieren.

Bevor wir uns allerdings auf den Baum stürzen, sollten wir uns zuerst um die vier Feuerfliegenester kümmern, die hier in der Gegend herumhängen. Ansonsten fallen uns pausenlos Schwärme von Feuerfliegen in den Rücken, während wir uns um den Baum kümmern.

### **Besiege den bösen Baum**

Der Kampf mit dem Baum erweist sich als relativ gefährliches Unterfangen. Sobald man den Baum angreift, werden auch die um ihn herum wachsenden Drachenpflanzen aktiv und verteidigen den Baum. Am besten ist es nun, alle Mitstreiter auf defensive Verhaltensmuster zu stellen, damit die Nahkämpfer nicht auf den im Nahkampf enorm starken Baum losstürmen. Stattdessen eliminiert man eine Drachenpflanze nach der anderen, bis man nur noch den Baum als Gegner hat. Hat man Feuerfliegenester und Drachenpflanzen allesamt zerstört, ist der Baum ein leichtes Ziel. Diesen kann man nun gemütlich mit Fernkampfwaffen und Schadenszaubern aus sicherer Distanz besiegen. Wem das zu lange dauert, schickt die Nahkämpfer an die Front, allerdings sollte immer ein Heiler auf sicherer Distanz bleiben und bei Bedarf die Recken bei guter Gesundheit halten.



### Legende

- (1) Eingang
- (2) Elfengeist
- (3) Elfenskelett

Da, auch nachdem man den Baum bereits besiegt hat, die Wurzeln des Baumes die Elfe immer noch nicht loslassen, müssen wir nun auch noch durch ein großes Astloch ins Innere des Baumes vordringen und die Seele besänftigen, die im Inneren des Baumes wohnt. Dazu bedarf es laut Gwendala einer magischen Flöte, die uns Gwendala übergibt. Hierbei handelt es sich um ein Seeleninstrument, das als Halskette getragen einen Bonus von +2 auf das Charisma gewährt.

### **Beschwichtige die rastlose Seele**

Im Inneren des Baumes angelangt gilt es nun, den Geist von Gwendalas Vorfahren zu finden. Wir begeben uns ins Zentrum der Baumhöhle, wo wir auch prompt von einem Elfengeist angesprochen werden.

### **Versöhne, überzeuge, oder besiege den Elfengeist**

Wir haben nun die Wahl, ob wir dem Elfengeist die Flöte übergeben, um ihn zu besänftigen, oder ob wir ihn angreifen und den nützlichen Gegenstand einfach behalten. Besitzt einer der Helden genug Überzeugungskraft, kann man dem Geist die Flöte erst anbieten und anschließend zwei Mal versuchen, ihn dazu zu überreden, uns das gute Stück zu überlassen. Hat man Erfolg, dürfen wir das Instrument behalten und der Geist zieht sich kampflös ins Licht zurück.

Nachdem wir uns um den Geist gekümmert haben, sollten wir uns noch ein wenig in der Höhle umsehen. Ein wenig versteckt, direkt unterhalb des Weges zum Ausgang, findet man die sterblichen Überreste des Elfengeistes. Darunter sind Elfenhandschuhe (CH + 3), ein Elfenbogen und eine Elfenrobe.



### Berichte Gwendala vom Erfolg

Wir verlassen die Baumhöhle wieder und erstatten Gwendala Bericht. Als Dank für Ihre Rettung bietet uns Gwendala nun ihre Dienste an.

Will man Gwendala sofort mitnehmen, sie ist immerhin eine fähige Zauberweberin, muss die Heldengruppe aktuell aus weniger als 4 Helden bestehen, ansonsten kann man sie ins Ferdoker Anwesen schicken oder sie beim Baum einen Moment warten lassen, bis man einen anderen Mitstreiter ins Anwesen geschickt hat.

Vorsicht: Verlässt man Moorbrück, ohne Gwendala aufgenommen oder ins Ferdoker Anwesen geschickt zu haben, ist sie als Begleiterin verloren.

### Krobbers Schatz

Redet man in der Taverne von Moorbrück mit Wigur, erfahren wir nebenbei, dass der Torfstecher Krobber im Sumpf einen Schatz versteckt haben soll.

Wenn man Krobber darauf anspricht, will dieser absolut nicht mit der Sprache herausrücken. Erst wenn man die Boron-Geweihte Morlinde befreit hat, vertraut er uns genug, um seine Zunge zu lockern.

### Eine alte Schatzkarte

Krobber verrät uns, dass sein Urgroßvater vor langer Zeit eine Schatzkarte gefunden hat, die zum Versteck einer legendären Diebesbande führen soll. Da er die Karte nicht lesen kann, bittet er uns die Karte zu holen und den Schatz der Banditen zu bergen.

### Finde die Schatzkarte

Krobber hat die Karte in einer kleinen Höhle am Ufer nördlich der Turmruine des Boron-Tempels versteckt. Der Abgang zum Ufer ist leicht zu übersehen, er befindet sich links neben einer kleinen Grabkammer, in der Nähe des Boron-Tempels. Im Inneren der Höhle bergen wir die Karte aus der mittleren der drei Schnapsflaschen, die neben der Truhe auf dem Boden liegen.

## **Löse das Rätsel der Reime**

Sieht man sich die Schatzkarte im Inventar genauer an und liest sich den Text durch, wird man schnell erkennen, dass die Sache kompliziert werden kann. Um an den Schatz zu gelangen, müssen wir das Rätsel der Reime lösen.

### **Der erste Reim**

Der erste Reim bezieht sich auf die drei Söldnergräber auf der Insel mit dem Harpyiennest. Dem Text nach zu urteilen, finden wir das vierte Grab nördlich des Harpyienhügels. Gemeint ist das Grab des namenlosen Söldners, direkt am Fuße des Hügels. Nehmen wir den Grabstein etwas genauer unter die Lupe, erkennen wir eine Randbemerkung, "kaum leserliches Gekritzeln", die uns beim entschlüsseln des Rätsels hilfreich sein wird.

Wenden wir uns nun dem zweiten Reim zu.

### **Der zweite Reim**

Dem zweiten Reim zufolge sollen wir uns vom Grab des namenlosen Söldners zum Platz mit den Steinrädern begeben. Die Inschrift des vierten Söldnergrabes deutet darauf hin, dass es sich um die Insel des Valonion handeln sollte. Die Steinräder beschreiben die Boron-Halbräder, die sich hier und am weiter nördlich gelegenen Friedhof befinden. Bevor wir uns dem dritten Reim zuwenden sollten wir die Boron-Räder zählen. Es sind insgesamt sieben.

### **Der dritte Reim**

Der dritte Reim beschreibt das Grab mit den 8 Knöpfen, die in Form einer Schlange angeordnet sind. Es befindet sich westlich von Rakoriums Lagerplatz auf einem kleinen Felsplateau.

Jetzt gilt es, den richtigen Schalter zu drücken. Erwischen wir den falschen, werden wir mit einer Vergiftung bestraft.

Da wir aber die Boron-Räder gezählt haben, wissen wir, dass der 7. Schalter (der unterste) betätigt werden muss. Sobald wir den Knopf gedrückt haben, öffnet sich das Grab und wir können einen Schlüssel und das fehlende Stück der Schatzkarte an uns nehmen.

### **Das fehlende Stück**

Lesen wir also das Pergament durch und begeben uns zu den 3 Soldatengräbern unterhalb des Harpyiennestes zurück. Nicht die erste, sondern die etwas weiter westlich gelegene Gruft (21) sollen wir betreten.

### **Finde das passende Schloss**

Im Inneren der Gruft begeben wir uns zum großen Grab mit der Ritterfreske. Wir stecken den Schlüssel in den steinernen Mund des Kriegers (nicht in den Sarhophag) und finden letztendlich Krobbers Schatz.

Nachdem wir den Schatz geborgen haben, erscheint plötzlich auch Krobber auf der Bildfläche.

Er wusste also, wo der Schatz verborgen war und suchte nur einen Dummen, der für ihn die Fallen aus dem Weg räumt.

Für diese Niedertracht behalten wir den Schatz kurzerhand für uns selbst und lassen den Kerl laufen.

Die wertvolle Belohnung besteht aus dem Bogenbau-Rezept "Tenobals Pfeile" und 5 Stück dieser äußerst mächtigen Geschosse. Um die Pfeile selbst herstellen zu können, benötigt man unter anderem Harpyienfedern, die es auch in Moorbrück zu finden gibt.

Füchsin versehentlich durch oder können sie wegen zu geringer Talente nicht entlarven, schlägt die Aufgabe fehl.

### Die Feuerfliegeneier



Sehen wir uns nach der Rückkehr aus dem Sumpf in Fuhrmannsheim um, stellen wir fest, dass sich an verschiedenen Stellen lästige Feuerfliegen eingenistet haben.

Bevor die giftigen Biester harmlose Passanten belästigen, sollten wir uns der Sache annehmen. Sobald wir das erste Nest zerstört haben, kommt ein Anwohner aus dem Haus gelaufen und bedankt sich bei uns. Um uns die Suche nach den restlichen Nestern zu erleichtern, verzeichnet er netterweise alle verbliebenen Standorte auf unserer Karte.

Zerstöre die Nester

Nachdem wir alle 5 Nester zerstört und samt der frisch geschlüpften Feuerfliegen eliminiert haben, gilt die Aufgabe als erledigt.

### Die Schnupftabakdose



Im Ferdoker Hafenviertel treffen wir einen reichen Städter, der verzweifelt in einer Gasse nahe des Piers herumsteht. Sprechen wir ihn an, erklärt er uns, dass er seine Schnupftabakdose bei einer Frau namens Iriane vergessen hat und bittet uns, die Dose für ihn zurückzuholen.

Mit etwas Menschenkenntnis finden wir natürlich prompt heraus, dass Iriane dem horizontalen Gewerbe angehört, was den verheirateten Mann in eine sehr prekäre Situation bringen könnte.

Hole die Schnupftabakdose von Iriane

Machen wir uns also auf den Weg zu Iriane, die ihre Arbeit gewöhnlich gegenüber des Flinken Frettchens verrichtet. Dort angekommen erleben wir, wie sie gerade von einem übelriechenden Kerl belästigt wird.



Sobald wir Iriane ansprechen, mischt sich der Kerl gleich ein und wir müssen versuchen, ihn einzuschüchtern oder, falls das nicht klappt, mit ein paar Schlägen zu vertreiben. Sucht der Kerl das Weite, dankt uns Iriane und gibt uns auch die Schnupftabakdose für ihren "Hasen" mit. Als geschickter Taschendieb könnten wir den Ärger auch umgehen, indem wir einfach in Irianes Taschen langen.

Bringe die Tabakdose zurück

Mit der Tabakdose im Gepäck machen wir uns auf den Rückweg zu unserem Auftraggeber, der mittlerweile Gesellschaft von seiner Frau bekommen hat. Nun können wir entscheiden, ob wir ihm das gute Stück mit besten Grüßen von Iriane übergeben und für einen handfesten Ehekrach sorgen, oder behaupten die Schnupftabakdose gefunden zu haben. Bei ersterem kann man sich auch noch mit genug Überredungskunst aus der Affäre ziehen. Wie dem auch sei, lassen wir den Mann ungeschoren davongehen, belohnt er uns mit einem Dukaten.

## **Sonstige Aufgaben**

### **Der krumme Otto & Ein Wühlschrat für den Keller**



Nach unserer Rückkehr aus Moorbrück sollten wir uns unbedingt das neue Angebot des Händlers anschauen. Für 50 Dukaten können wir uns einen echten Wühlschrat kaufen und anschließend in unser Anwesen liefern lassen. Will man einen vollständigen Keller, ist das wohl eine unverzichtbare Investition.

## Nebenquests und sonstige Aufgaben in Ferdok

Nachdem wir aus Moorbrück zurückgekehrt sind und Dorion im Hesinde-Tempel vom Erfolg unserer Suche nach Rakorium berichteten, ergeben sich in Ferdok neue Ereignisse und Aufträge, die wir uns nicht entgehen lassen sollten.

### **Nebenquests**

#### Das besorgte Mütterchen

Laufen wir nach dem Gespräch mit Dorion und dem Orakel im Hesinde-Tempel über die Brücke im Praiosviertel, treffen wir auf die besorgte Gunelde. Ihr Mann ist offenbar von der höhergelegenen Türschwelle seines Hauses abgestürzt und liegt nun mit schmerzverzerrtem Gesicht vor ihr auf dem Boden.

##### **Hole den Heiler**

Um Hugold zu helfen, bittet uns Gunelde, den Peraine-Geweihten vom großen Marktplatz in der Grafenstadt hierher zu bringen. Erklären wir dem Geweihten die Sachlage, empfiehlt uns dieser, Hugold zum Schein mit Gulmondtee zu versorgen, um Gunelde zu beruhigen.

##### **Bringe dem Mütterchen Gulmondtee**

Mit Gulmondtee im Inventar begeben wir uns zurück zur Unfallstelle und überreichen Gunelde das Wundermittel. Damit ist der Auftrag erfolgreich abgeschlossen.

#### Die Wachablösung



Am Südtor der Grafenstadt treffen wir auf einen verzweifelten Soldaten, der dringend das stille Örtchen aufsuchen müsste, aber nicht kann, da seine Wachablöse sich offenbar verspätet. Da er das Tor, auch in dieser Notlage, nicht unbewacht lassen kann, bittet er uns, kurz seine Aufgabe als Torwache zu übernehmen.

Da wir keine Unmenschen sind, erklären wir uns natürlich bereit zu helfen und bekommen eine kurze Beschreibung der aktuell auf der Fahndungsliste befindlichen Personen.

Kurz nachdem der Soldat verschwunden ist, kommen auch schon die ersten Passanten, die wir nun der Reihe nach aufhalten. Mit Menschenkenntnis und Gassenwissen lässt sich schnell erkennen, ob jemand zu Recht oder Unrecht verdächtigt wurde.

Nach einiger Zeit taucht eine rothaarige Frau namens Perdia Gundhaus auf, die vom Aussehen genau der Beschreibung der „Füchsin“ entspricht. Mithilfe von Gassenwissen Stufe 10, oder Menschenkenntnis Stufe 10 können wir sie auch als die Füchsin entlarven und müssen nun entscheiden, wie wir mit ihr verfahren wollen. Wir können der Füchsin den Zutritt verwehren oder ihr freundlich nahelegen, sich vorerst besser nicht mehr hier blicken zu





### **Zeige den Überfall an**

Die Auftraggeber sind beunruhigt wegen des Überfalls, hinter dem sie das konkurrierende Handelshaus der Neisbecks vermuten und geben uns daher den Auftrag, den Überfall beim Stadtgardisten Taschmann anzuzeigen.

Diesen finden wir im östlichen Teil des Hafens, kurz hinter der Position an der wir zuvor den Hopfen übernahmen.

Wir sprechen mit Taschmann über die Angelegenheit und "überzeugen" ihn, sich der Sache anzunehmen.

Misslingt der Versuch ihn mit Worten zu überreden, bleibt nichts anderes übrig als in die Tasche zu greifen und bare Münze der Argumentation beizufügen. Je nachdem, wie talentiert wir im Feilschen sind, kostet Taschmanns Zusage 10, 30 oder gar 60 Dukaten.

Hat man den korrupten Gardisten schlussendlich überzeugt, machen wir uns auch gleich auf den Weg, um die Schuldigen zu verhaften.

### **Finde den Schuldigen**

Wir folgen Taschmann zur Vorderseite des Flinken Frettchens und dann noch ein paar Meter die Straße entlang, wo uns Taschmann zwei Trunkenbolde als "Die üblichen Verdächtigen" präsentiert. Die beiden streiten natürlich alles ab und am Ende des Gesprächs mit Taschmann, das wir nicht beeinflussen können, kommt es unweigerlich zum Kampf. Da die beiden Taugenichtse schnell den kürzeren ziehen, ist für Taschmann der Fall somit abgeschlossen.

### **Berichte vom zweifelhaften Erfolg**

Der Stoorrebrandt-Vorarbeiter nimmt diesen "Erfolg" sehr gelassen auf und belohnt uns mit 12 Dukaten.

### **Für eine Handvoll Dukaten: Ein exklusiver Deal**

Nachdem der Ärger mit dem Weizengebräu geklärt ist, hält Laran Deikmolder bereits den nächsten Auftrag für uns bereit. Die Stoorrebrandts wollen einen Exklusivvertrag mit der Brauerei des Hafenviertels abschließen, was den Neisbecks natürlich sehr missfallen dürfte.



### **Eskortiere den Unterhändler**

Da die Neisbecks diese Verhandlungen sicher verhindern möchten, ist es unsere Aufgabe, den Unterhändler sicher zur Brauerei zu eskortieren. Wir nehmen den Auftrag an und der Unterhändler tritt sogleich aus der Tür, um sich auf den Weg zu machen. Wir sprechen ihn an und folgen ihm anschließend in seinem gemächlichen Tempo. Der Weg zur Brauerei verläuft glücklicherweise ohne Zwischenfälle.

### **Überwache die Verhandlungen**

Während der Verhandlung tauchen plötzlich drei Schwarzaugen auf, die wohl für die Neisbecks arbeiten und versuchen einen positiven Abschluss zu verhindern. Der Brauereibesitzer und der Unterhändler beschließen, sich in Sicherheit zu bringen, während wir die drei Banditen ausschalten. Hat man die drei schwächlichen Störenfriede zur ewigen Ruhe gebettet, sind auch die Verhandlungen abgeschlossen.

### **Bringe den Unterhändler sicher zurück**

Nun müssen wir dem Unterhändler erneut folgen, diesmal zurück zum Lager der Stoerrebrandts. Auch hier passiert während des gemächlichen Spaziergangs nichts und wir bekommen anschließend 20 Dukaten für das erfolgreiche Ende dieser Aufgabe.

Laran Deikmolder teilt uns nun mit, dass es momentan keine weiteren Aufgaben für uns gibt.

### **Neisbeck-Variante**

#### **Für eine Handvoll Dukaten: Hopfen und Malz**

Unser nächster Auftrag besteht darin, eine Warenlieferung der Stoerrebrandts aus dem Hafen abzuholen.

#### **Besorge den Lieferschein**

Da die Waren eigentlich den Stoerrebrandts gehören, müssen wir uns zuerst den Lieferschein besorgen, um die Ware in Empfang nehmen zu können. Den Boten, der den Lieferschein besitzt, kann man in der Nähe des „Flinken Frettchen“ finden, wo er gerade mit der sanften Sanna flirtet. Es gibt nun die Möglichkeit ihn mittels dem Feilschen-Talent zu bestechen, einzuschüchtern, oder mit dem Taschendiebstahl-Talent den Lieferschein einfach zu stehlen. Schlägt alles fehl, hilft nur noch Gewalt und wir müssen die Waffen sprechen lassen.



#### **Hole die Ladung am Hafen ab**

Mit dem Lieferschein im Gepäck, begeben wir uns nun zu den Stoerrebrandt-Mitarbeitern in die Nähe des Bootshändlers und verlangen die Übergabe der Ware.

#### **Bringe die Ladung zum Lagerhaus**

Nachdem wir die Ladung erhalten haben, machen wir umgehend kehrt, liefern das Päckchen bei Pagol Babak ab und kassieren 10 Dukaten Belohnung.

#### **Für eine Handvoll Dukaten: Ärger mit dem Weizengebräu**

Sprechen wir Pagol erneut an, nachdem wir das Päckchen abgeliefert haben, gibt er uns einen neuen Auftrag. Diesmal gilt es, den Ärger mit dem gestohlenen Gut aus der Welt zu schaffen.

#### **Bestich den Obergardisten**

Nachdem wir den Stoerrebrandts die Lieferung abgeluchst haben, haben sie den Diebstahl offenbar bei der Vogtin in der Grafenresidenz gemeldet. Um die Wogen zu glätten, sollen wir den Obergardisten aufsuchen, um ihn zu "bitten", die Sache zu Gunsten der Neisbecks zu klären. Als kleine Hilfe bekommen wir 60 Dukaten, mit denen wir Taschmann "überzeugen" sollen.

Machen wir uns also auf den Weg und suchen im Nordosten des Hafenviertels den korrupten Gesetzeshüter. Dieser ist zuerst nicht besonders gut auf uns zu sprechen, was sich allerdings

ändert, wenn man ihm erzählt, dass man von den Neisbecks geschickt wurde. Übergibt man die 60 Dukaten Bestechungsgeld, erklärt uns Taschmann, dass man die Sache am einfachsten klärt, wenn man den Raub der Warenlieferung zwei Trunkenbolden in die Schuhe schiebt. Folgen wir Taschmann, der mit uns gemeinsam auf die Suche nach den "Schuldigen" geht.

### **Finde den Schuldigen**

Taschmann führt uns ins Zentrum des Hafenviertels, wo seine beiden auserkorenen Schuldigen verweilen. Da sich die beiden Trunkenbolde nicht freiwillig unschuldig einsperren lassen wollen, kommt es zu einer blutigen Auseinandersetzung. Wir helfen Taschmann bei seinem schmutzigen Handwerk und strecken die beiden mit vereinten Kräften nieder.

Taschmann dreht die Geschichte nun so als hätten die Trunkenbolde die Ware der Storrebrandts gestohlen und ihn anschließend angegriffen, als er sie verhören wollte. Die Täter wurden damit gestellt und die Angelegenheit kann zu den Akten gelegt werden.

### **Berichte vom zweifelhaften Erfolg**

Während sich Taschmann um die Leichen kümmert, erstatten wir Pagol Babek Bericht und lassen uns mit 12 Dukaten belohnen.

### **Für eine Handvoll Dukaten: Ein exklusiver Deal**

Nach dieser unerfreulichen Geschichte erwartet uns bereits der nächste Auftrag. Die Storrebrandts wollen einen exklusiven Vertrag mit der Brauerei aushandeln, den es auf jeden Fall zu unterbinden gilt.

### **Unterbinde die Vertragsunterzeichnung**

Ein Exklusivvertrag der Storrebrandts mit der Brauerei wäre ein herber Rückschlag für die Neisbecks. Deshalb gibt uns der Vorarbeiter den Auftrag, den Unterhändler zu schnappen und dafür zu sorgen, dass der Vertrag nicht zustandekommt.

Wir machen uns auf den Weg zum Ende des westlichen Piers, wo die Verhandlungen bereits in vollem Gange sind. Wir lassen uns von den Wachen nicht irritieren und verlangen den Unterhändler zu sprechen. Da sich die Angelegenheit leider nicht friedlich klären lässt, müssen wir den Kopf des Unterhändlers fordern und uns Storrebrandts Männern zum Kampf stellen. Hat man die Kerle zu Boden gestreckt, winselt der Brauereibesitzer um Gnade und verspricht uns hoch und heilig zukünftig nur mit den Neisbecks zu arbeiten. Diesen Exklusivvertrag mit den Neisbecks lassen wir uns schriftlich bestätigen und machen uns auf den Rückweg.

### **Bringe den Vertrag zurück**

Nachdem wir die Sache mit dem Brauereibesitzer geklärt haben, überreichen wir Babek den Vertrag und erhalten 12 Dukaten als Belohnung.

Vorerst gibt es nun keine Aufgabe mehr, aber der Handelskrieg geht weiter - im nächsten Kapitel.

# Kapitel 5: Hexen im Dunkelforst

## Hauptquest: Das gestohlene Wissen Teil 1 - Der Dunkelforst



- Legende:
- (1) Start; Zugang zur Weltkarte
- (2) Josome
- (3) Hinterhalt der Banditen
- (4) Hauptlager der Praioten; Warina
- (5) Zeugwart
- (6) Großinquisitor Da Vanya
- (7) Kampftainer der Praioten
- (8) Bursche Danos
- (9) Gut Dunkelforst; Morla, Firiane, Koch; Werkbank
- (10) Holzfäller Hodwin
- (11) Holzfällerlager
- (12) Alwenes Lager
- (13) Allwiss; Salmenteich

- (14) Fette Feuerfliege
- (15) Saphiras Hütte; Alchemietisch
- (16) Kleines Praiotenlager; Saphiras Kochtopf
- (17) Bendrichs Lager
- (18) Ronkwers Räuberlager
- (19) Humberts Räuberlager; Werkbank; Amboss
- (20) Höhle zum Hexentanzplatz
- (21) Hexentanzplatz
- (22) Hexenbaum
- (23) Burgruine Blutberge
- (24) Verschlussener Hinterausgang der Burgruine

Nachdem Dorion uns ausführlich über die Geschehnisse der Vergangenheit und die nun vor uns liegende Aufgabe aufgeklärt hat, treten wir die Reise zum Dunkelforst an.

### **Die Reise zum Dunkelforst**

Der Dunkelforst grenzt direkt an das südlich von Ferdok gelegene Dorf Avestreu. Der Weg ist zwar nicht weit, aber trotzdem gefährlich. Unterwegs treffen wir vermutlich auf allerlei Getier, wie ein paar Feuerfliegen, einen ausgewachsenen Oger und eine Smaragdspinne, sofern wir das Problem nicht umgehen.

Sieht man sich in dem Gebiet ein wenig genauer um, dann entdeckt man einen hölzernen Unterstand, einen Kräutergarten und einen Hexenkreis aus Krötenschemeln gebildet. Betritt jemand den Kreis wird der entsprechende Charakter geheilt und am nördlichen Teich, nahe des Wasserfalls mit den Feuerfliegen, erscheint eine Truhe, in der sich ein Ausdauerling befindet. Diese taucht allerdings nur ein einziges Mal auf. Verlassen wir den Bereich ohne nach der Tuhe gesucht zu haben, ist sie für immer verloren.



### **Überwinde den magischen Schutzwall**

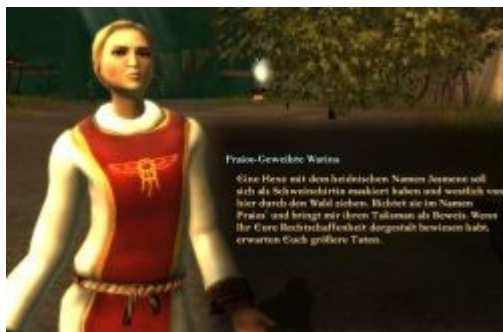
Im Dunkelforst angelangt, begeben wir uns über die direkt vor uns gelegene Brücke und sehen im Vorübergehen eine magische Kuppel in den Gipfeln der Blutberge, welche die Blutberge-Ruine einhüllt.



Auf der anderen Seite der Brücke stehen wir nun der Schweinehirtin Jasmene gegenüber. Von ihr erfahren wir, dass mit der Ruine in den Blutbergen irgend etwas nicht zu stimmen scheint und dass wir es momentan wohl nicht schaffen werden, die Ruine zu betreten. Läuft man den Weg hinauf zur Burg, wird man schnell merken, dass Jasmene die Wahrheit sprach, denn die Ruine ist in einen magischen Schutzwall eingeschlossen, den wir nicht überwinden können. Unsere erste Aufgabe besteht nun wohl darin, diesen magischen Schutzwall zu überwinden. Unterhalten wir uns weiter mit Jasmene, erfahren wir, dass sie nicht nur eine einfache Schweinehirtin ist, sondern eine Tochter Satuarias. Kurz, Jasmene ist eine Hexe. Jasmene erzählt uns, dass praiotische Sonnenanbeter im Dunkelforst aufgetaucht sind und mit ihrem Fanatismus den Hexen und dem Wald arg zusetzen. Die Hexen könnten möglicherweise helfen, den magischen Schutzwall zu überwinden, allerdings müssten wir zuerst das Vertrauen aller Dunkelforst-Hexen erlangen. Um Josmenes Vertrauen zu erlangen, sollen wir den Messwein aus dem Praiolenlager stehlen.

### **Konkurrierende Räuberbanden im Dunkelforst**

Setzen wir den Weg fort in Richtung Praiolenlager, geraten wir automatisch in einen Hinterhalt zweier Räuberbanden. Da diese beiden Banden auch untereinander verfeindet zu sein scheinen, können wir uns nun entscheiden, mit Ronkwer oder Humbert zusammenzuarbeiten - oder lieber gleich gegen beide Räuberbanden antreten. Siehe **Nebenquest - Räuber und Banditen**.



### **Die Stunde der Entscheidung - Hexen oder Praiolen**

Am Lager der Praiolen angekommen werden wir von der fanatischen Warina aufgehalten. Warina lässt uns erst ins Lager, nachdem wir ihr versprochen haben, die Hexe Jasmene zu töten. Momentan bleibt uns keine andere Wahl, wir müssen den Auftrag zwangsläufig annehmen, um Zutritt zum Lager zu erlangen. Ob wir es in die Tat umsetzen, ist wiederum eine andere Frage.

**Tipp:** Die Entscheidung, ob wir nun dem Weg der Hexen oder dem Weg der Praiolen folgen, beeinflusst den weiteren Verlauf in diesem Gebiet enorm. Bevor wir uns einer Seite

anschließen, sollten wir das gesamte Gebiet erkunden, mit allen Personen sprechen und alle Aufgaben erfüllen, die wir erfüllen können, ohne endgültig Partei zu ergreifen. Möglicherweise bekommen wir danach keine Gelegenheit mehr dazu.

Schließt man sich den Praioten an, erhält man durch den Praiotischen Kampftrainer Zugriff auf diverse Kampftalente. Schließt man sich den Hexen an, kann man von den Töchtern Satuarias einige nützliche Zauber und Talente erlernen. Allerdings finden wir in den nächsten Kapiteln ebenfalls Trainer und Lehrmeister die uns alles, was hier unterrichtet wird, ebenfalls beibringen können.

## Variante 1: Der Weg der Hexen

### Hilf der Hexe Josmene

Ergreifen wir Partei für die naturliebenden Hexen, müssen wir das Vertrauen der Töchter Satuarias erlangen.

Um Josmenes Vertrauen zu erlangen müssen wir den Messwein aus dem Lager der Praioten stehlen und ihn zu Josmene bringen.



### Entwende den Messwein aus dem Praiotenlager

Da wir uns nach dem Gespräch mit Warina zunächst noch völlig frei im Lager der Praioten fortbewegen dürfen, können wir uns ungestört auf die Suche nach dem Messwein begeben. Der Messwein wird im Lagerzelt, vor dem der Zeugwart steht, aufbewahrt. Es gibt nun mehrere Möglichkeiten an dem jungen Zeugwart vorbeizukommen. Bestechung mit 3 Dukaten, eine weibliche Heldin (Kladdis) betört ihn mit dem entsprechenden Talent oder wir öffnen das nördlich gelegene Hühnergatter und erklären dem Lagerist anschließend, dass die Hühner entlaufen sind. Danach gelangen wir ungehindert in das Lagerzelt und können den Messwein aus der Kiste stibitzen.

### Bringe den Wein zu Josmene

Sobald wir der Hexe den Messwein übergeben, haben wir Josmenes Vertrauen gewonnen und erhalten von ihr neben einem neuen Auftrag (Nebenquest: Die Hexenbäume) ihren Eulenschädel überreicht.





Nachdem das Gespräch mit Jasmene beendet ist, kommt auch schon Warina mit drei Praioten des Weges, die natürlich alles andere als erfreut ist. Sie schickt einen ihrer Begleiter zum Lager zurück, um die anderen von unserem "Verrat" zu unterrichten und greift uns mit dem Rest sofort an.

Nun ist die Entscheidung endgültig gefallen und der Auftrag "Schließ dich dem Sonnenzug an" gilt als gescheitert. Die Praioten sind von nun an feindlich gesinnt und patrouillieren auf der Suche nach unserer Abenteurergruppe im gesamten Wald umher. Dafür sind nun einige der im Wald ansässigen Tiere nicht mehr so angriffslustig.

Nach Warinas Tod ist es an der Zeit, die anderen drei Hexen des Dunkelforstes zu finden und auch ihr Vertrauen zu gewinnen.

### **Die Hexen des Dunkelforstes: Gewinne das Vertrauen der Hexen**

Da Jasmene so nett war, den Aufenthaltsort der anderen Hexen auf unserer Karte zu markieren, sollte es nicht schwer fallen, sie zu finden. Wir begeben uns als erstes zu Alwenes kleinem Lager.



### **Erlange Alwenes Vertrauen**

Wir marschieren vom Weg aus nach Norden und finden hinter dem Holzfällerlager (**Nebenquest - Brotzeit**) Alwenes kleinen Lagerplatz.

Im Gespräch mit Alwene erfahren wir, dass ihr ehemaliger Geliebter Danos nun ein Techtelmechtel mit der Magd Firiane hat. Um sich zu rächen, will sie Danos einen verhexten Armreif unterjubeln.

### **Überbringe Danos den Armreif**

Danos befindet sich südwestlich des Gutshofs nahe dem Fluss. Haben wir ihn gefunden, gibt es drei Möglichkeiten ihm den Armreif anzudrehen.

- 1) Mit ausreichender Klugheit können wir ihm den Armreif verkaufen.
- 2) Mit Überredungskunst können wir ihn überzeugen, der Armreif wäre ein Versöhnungsgeschenk von Alwene
- 3) Wir bedrohen den Burschen und zwingen ihn den Armreif anzulegen.

Wie auch immer wir ihn "überzeugt" haben, nach dem Anlegen verwandelt sich Danos in eine Kröte. Kurz darauf kommt auch Alwene des Weges und freut sich über ihre gelungene Rache. Zum Dank bekommen wir ihren Eulenschädel als Zeichen ihres Vertrauens.

Die Geschichte mit Frosch Danos ist natürlich noch nicht zu Ende. Siehe **Nebenquest - Der Froschjunker**.

### **Erlange Morlas Vertrauen & Hinterhalt im Gutshof**

Unser nächstes Ziel ist der Gutshof im Dunkelforst, in dem die Hexe Morla als Magd arbeitet.

Hinterhalt im Gutshof: Hat man Alwenes Aufgabe erfüllt und Danos in eine Kröte verwandelt, gerät man in einen Hinterhalt. Bevor wir also den Gutshof betreten, sollten sich die Helden auf einen Kampf einstellen.

Sobald wir das Tor öffnen, bekommen wir gerade noch mit, wie Danos' Geliebte Firiane einigen Praioten erklärt, dass wir mit den Hexen im Bunde stehen. Kurz darauf kommt es zum Kampf. Wir bekommen es mit 5 Praioten zu tun, deren Nahkämpfer ganz schön kräftig austeilen können.

Nachdem der Kampf vorüber ist, wenden wir uns der Hexe Morla zu, die direkt neben dem Tor auf der Wiese herumsteht.



### **Bringe Allwiss zurück**

Morla erzählt uns, dass ihre Kröte Allwiss seit einigen Tagen verschwunden ist. Unsere Aufgabe ist es nun, Allwis zu finden und den Kröterich zu Alwenes Lager zu bringen, wo sich Morla mit uns treffen will.

Wir machen uns auf und marschieren zum nordwestlich vom Gutshof gelegenen Salmenteich, wo wir hoffen, den Kröterich zu finden. Am Ziel angelangt, werden wir auch schon vom Praios-Geweihten Berndrich und einigen seiner Männer in Empfang genommen (außer man hat ihn schon zuvor im Lager besucht und während des Kampfes mit den Geisterbären ins Jenseits geschickt).

### **Rette Allwiss vor den Praioten**

Hat man Berndrich zuvor im Kampf mit den Geisterbären unterstützt (**Nebenquest - Berndrichs Problem mit den Geisterbären**), stehen die Chancen sehr gut, die Angelegenheit kampflos zu lösen. Hat man Berndrich zuvor noch nicht getroffen, kann man auch versuchen, ihm zu schmeicheln, ihn zu überreden oder ihn zu belügen, indem wir behaupten von De Vajna geschickt worden zu sein. In diesem Fall muss man aber einige Fragen beantworten (Dialogauswahl 1-3-3), danach macht er sich auf den Weg ins Praiotenlager, um dort mit Da Vanja zu sprechen.

Nachdem die Praioten entweder freiwillig abgezogen oder von uns getötet wurden, können wir uns endlich mit dem Kröterich unterhalten, der auf einem Baumstumpf am Ufer des Sees hockt. Zum Dank für seine Rettung hüpfert er freiwillig in unseren Rucksack, damit wir ihn zu Morla bringen können.

Im südwestlich gelegenen Lager Alwenes wartet bereits sehnsüchtig Morla, die uns zum Dank

dafür, dass wir Allwiss sicher zur ihr brachten, nicht nur ihr Vertrauen, sondern auch ihren Eulenschädel schenkt.

### **Erlange Saphiras Vertrauen**

Unser nächstes Ziel ist die Hexe Saphira. Wir marschieren über die nördlich des Salmenteiches gelegene Brücke und laufen anschließend in östlicher Richtung am Ufer entlang, bis wir auf das Baumhaus der Hexe stoßen.



Im Gespräch mit Saphira erfahren wir, dass die Praioten ihren magischen Hexenkessel gestohlen und in eines ihrer Lager verschleppt haben sollen. Um Saphiras Wohlwollen zu erlangen, müssen wir diesen Kochtopf finden und ihr zurückbringen.

### **Finde Saphiras Kessel**

Das gesuchte Praiotenlager befindet sich nordwestlich von Saphiras Hütte. Vor dem Lager befindet sich ein Wachposten, der sofort Alarm schlägt, sobald er uns erblickt. Um an den gestohlenen Kessel zu kommen, bieten sich nun verschiedene Möglichkeiten an:

Entweder: Wir stürzen uns mit Kampfgebrüll auf den Wachmann und versuchen ihn zu eliminieren, bevor er ins Innere des Lagers flüchten kann.

Oder: Wir warten am Zugang des Lagers, bis der Wachposten seinen Posten verlässt und schleichen uns ins Innere des Lagers, holen den Kessel aus dem hinteren Teil des Lagers und schleichen wieder unbemerkt hinaus.

Entdeckt uns die Wache und gelangt ins Zentrum des Lagers, kommen die restlichen Praioten aus den Zelten gestürmt und wir müssen uns mit 6 Bannstrahlern messen, um an den Kessel zu gelangen.

### **Bringe Saphira ihren Kessel zurück**

Haben wir den Kessel zurück erlangt, machen wir uns wieder auf den Weg zu Saphiras Baumhaus und übergeben das gute Stück der weißhaarigen Hexe. Zum Dank erhalten wir Saphiras Eulenschädel und eine kleine Nebenaufgabe (**Nebenquest - Eine feine Gewürzmischung**).

## Die Hexen des Dunkelforstes: Sprich mit Heidruna auf dem Hexentanzplatz



Nachdem wir das Vertrauen aller vier Dunkelwaldhexen und noch wichtiger ihre vier Eulenschädel erlangt haben, können wir uns nun zum Hexentanzplatz begeben und die Zeremonie zur Herbeirufung der mächtigen Hexe Heidruna abhalten.

### Rufe Heidruna

Wir marschieren zum Hexentanzplatz, einem großen Felsplateau im Nordosten des Dunkelforstes.

Dort angekommen legen wir alle Eulenschädel in die dafür vorgesehenen Sockel der steinernen Hexenmonumente, woraufhin Heidruna in einer Rauchwolke am Lagerfeuer erscheint. Von Heidruna erfahren wir, dass die magische Barriere, mit der die Burgruine abgeriegelt wurde, von einem mächtigen Magier erschaffen worden ist. Töten wir den Magier, fällt auch der Schutzwall.

Kurz darauf erscheint auch schon der Großinquisitor auf der Bildfläche. Die Hexe Heidruna zerstört den Illusionszauber und wir erfahren, dass Da Vanja in Wirklichkeit ein mächtiger Mantra'ke ist. Dieser streckt die Hexe mit einem Zauber nieder und wendet sich nun uns zu.



### Töte den Großinquisitor

Uns bleibt nun nichts anderes übrig als den Mantra'ke und seine Begleiter schnellstmöglich zur Strecke zu bringen.

Dieser kann eine ganze Menge einstecken und wir sollten uns zuerst mal um die schwächeren Drachenkultisten kümmern. Hat man diese aus dem Verkehr gezogen, lassen wir alles auf das echsenartige Monstrum los, was die Recken an Spezialfähigkeiten zu bieten haben. Wie immer ist es ratsam, einen Heiler in zweiter Reihe zu postieren, der die angeschlagenen Kämpfer rechtzeitig vor dem Ableben kurieren kann.

Haben wir den Mantra'ke bezwungen, fällt auch der magische Schutzwall der Burgruine. Außerdem erhalten wir die magischen Armschienen der Flammen, der zweite Teil der mächtigen magischen Rüstung, die ausschließlich von unserem Haupthelden getragen werden kann. Die Armschienen bieten nicht nur Schutz, sondern steigern auch die Fingerfertigkeit um einen Punkt.

Nachdem Heidruna wieder auferstanden ist, lassen wir uns von der weisen Hexe weitere Details zur Burgruine, dem Drachenkult und den Mantra'ke erklären. Da nun nichts mehr im Wege steht um das geheimnisvolle Gemäuer selbst unter die Lupe zu nehmen, machen wir uns auf den Weg dorthin. Unterwegs treffen wir die vier Hexen des Dunkelforstes wieder, die

uns zum Dank für unsere Taten noch ein paar Geschenke geben oder uns tierische Wegbegleiter zur Seite stellen, die uns beim Aufstieg zur Burgruine tatkräftig unterstützen werden.

Morlas Belohnung: Ein Amulett der Konstitution (KO +1) oder großer Zaubertrank und großer Heiltrank, wenn wir Berndrich getötet haben.

Alwenes Belohnung: Die Wölfin Graupfote als Wegbegleiter oder 15 Jagdpfeile wenn man Danos gedroht hat.

Josmenes Belohnung: Ein Wildschwein als Kampfgefährte oder einen Olginsud, wenn wir es im Lager der Praioten auf einen Kampf angelegt haben.

Saphiras Belohnung: Einen Schattengeist als Kampfgefährte oder ein Mutelexier, wenn wir die Wache im Lager getötet haben.

**Weiter mit der Hauptquest geht es im Abschnitt "Das gestohlene Wissen Teil 2".**

## Variante 2: Der Weg der Praioten

### Schließe dich dem Sonnenzug an

Wollen wir der Inquisition bei ihrer Hexenjagd behilflich sein und ein echter Fanatiker werden, dann gilt es Warinas Bitte nachzukommen und die Hexe Josome zu eliminieren. Zum Beweis unserer Tat sollen wir Josmenes Talisman an Warina übergeben.



### Töte die Hexe Josome

Wir begeben uns zu Josome und ihren Schweinen und teilen ihr mit, dass wir ihrem frevelhaften Treiben nun ein Ende bereiten werden. Daraufhin verwandeln sich die Schweine in rasende Wildschweine, die umgehend zum Angriff übergehen, während Josome mit Zaubern nach uns zu werfen beginnt.

Wir machen der Hexe den Garaus und schnappen uns anschließend ihren Talisman - einen Eulenschädel.

Die Entscheidung ist nun endgültig gefallen, wir kämpfen von nun an auf Seiten der Inquisition. Die im Wald befindlichen Waldgeister und Hexenbäume werden uns von nun an feindlich gesinnt sein.

### Überbringe Warina den Talisman Josmenes

Mit unserer Beute kehren wir zu Warina zurück. Sobald wir ihr den Eulenschädel zeigen, gilt der Auftrag als abgeschlossen.

Wir besitzen nun das Vertrauen der Praioten und erhalten die Erlaubnis mit dem Großinquisitor zu sprechen. Außerdem können wir unsere Fertigkeiten beim hiesigen Kampftrainer verbessern.



## Die Sonnendiener im Dunkelforst

### Sprich mit Da Vanja

Da wir nun die Erlaubnis haben, uns mit Da Vanja zu unterhalten, sollten wir das auch umgehend tun. Schildern wir ihm unser Problem mit dem magischen Schutzwall der Burgruine, verspricht er, uns zu helfen, sofern wir zustimmen, ihn bei seinem Problem mit den Dunkelforst-Hexen zu unterstützen. Zumindest werden wir vom Großinquisitor mit einer Praiotenrobe und einem Praiotenkettenshirt ausgestattet.

### Töte die Hexen

Auf dem Weg aus dem Lager sprechen wir noch einmal mit Warina und holen uns den Tipp, dass wir uns an den Praioten Berndrich wenden sollten (17). Außerdem sollten wir uns im Gut Dunkelforst umhören, um mehr Anhaltspunkte zum Verbleib der Hexen zu bekommen.

### Finde das Gut Dunkelforst

Wir folgen vom Praiotenlager aus dem Verlauf der Straße nach Osten bis wir zum Gut Dunkelforst gelangen. Das Tor lässt sich ohne weiteres öffnen, also treten wir ein und schauen uns ein wenig um. Im Gut können wir uns bei der Händlerin mit Ausrüstung versorgen sowie von den Bewohnern noch ein paar allgemeine Infos zur Gegend einholen. In welcher Reihenfolge wir die Hexen aus dem Weg räumen ist völlig gleich. Am Ende benötigen wir alle 4 Eulenschädel.

### Töte Alwene

Damit wir Alwene beseitigen können, müssen wir zuerst ihre Schwäche finden.

### Finde Alwenes Schwäche

Um Informationen zu Alwene zu bekommen, setzen wir am besten die Magd Firiane im hinteren Teil des Hofes unter Druck. Drohen wir ihr, erfahren wir, dass ihr Verlobter, der Knecht Danos, zuvor mit Alwene liiert war und dass Alwene offenbar immer noch Gefühle für Danos hegt. Laut Firiane würde die Hexe alles tun, um Danos wieder zurückzubekommen.

Alternativ dazu können wir auch in Alwenes Lager, in einer Truhe, ihr Tagebuch finden, um etwas über Alwenes Schwäche für den Burschen Danos herauszufinden.



### **Verhafte Danos**

Danos befindet sich südlich des Gutes (8). Wir stellen Danos zur Rede und unabhängig vom Gesprächsverlauf kommt es kurz zum Kampf. Hat man Danos mit ein,zwei Schlägen genug eingeschüchtert, ergibt er sich und will bereitwillig zum Lager der Praioten laufen.

### **Bringe Danos zum Lager der Praioten**

Wir folgen Danos natürlich um sicherzugehen, dass er wirklich zum Praiotenlager geht und werden auf halbem Weg von seiner Freundin Firiane und einer Handvoll von Humberts Banditen aufgehalten, die Danos aus unseren Fängen befreien wollen.

### **Schlage den Hinterhalt nieder**

Wir können nun den Räubern drohen, sie bestechen oder einfach kämpfen. Haben wir zuvor Räuberhauptmann Humbert geholfen Ronkwer zu beseitigen (**Nebenquest - Erledige Ronkwer**), genügt ein entsprechender Hinweis, um die Angelegenheit friedlich zu lösen.

Am Ende des folgenden Gesprächs geht Danos freiwillig mit ins Lager und wird von Bannstrahler Arnel in einen Käfig gesperrt.

Verlässt man nun erneut das Lager, stehen wir plötzlich Alwene und ihren Wölfen gegenüber, die fuchsteufelswild ist, dass wir ihren geliebten Danos den Praioten ausgeliefert haben. Im nachfolgenden Kampf schalten wir Alwene und die Wölfe aus und nehmen ihren Eulenschädel an uns.

### **Töte Morla**

Auch für Morla gilt, bevor wir sie eliminieren können, müssen wir ihre Schwäche herausfinden.

### **Finde Morlas Schwäche**

Der Praiot Berndrich (17) hat dazu nützliche Informationen.

Betreten wir Berndrichs Lager nun zum ersten Mal, sollten wir uns auf einen Kampf einstellen. Berndrich und seine Leute kämpfen mit 6 Naturgeistern in Bärenform und benötigen dringend unsere Unterstützung.



### **Sprich mit Berndrich**

Herrscht in Berndrichs Lager wieder Ruhe und Ordnung, kann man den Geweihten zu seinem Wissen über die Hexen und den Dunkelforst befragen. Wir erfahren so, dass Morlas Schwäche angeblich ihr Kröterich ist, der sich momentan am Salmenteich aufhalten soll.

### **Töte die Kröten am Teich**

Um Morla anzulocken, müssen wir die Kröte Allwiss und ein knappes Dutzend seiner Trollkrötenfreunde am Salmenteich töten. Da die Kröten keine allzu schweren Gegner sind, sollten wir damit kaum Probleme haben. Ist Allwiss Geschichte, erscheint auch schon die wütende Hexe Morla auf der Bildfläche. Wir stellen sie sofort im Nahkampf, um sie am Zaubern zu hindern und kümmern uns später um die herbeieilenden Kröten. Nachdem wir Morla schlussendlich bezwungen haben, schnappen wir uns ihren Eulenschädel und machen uns auf den Weg zur letzten der Dunkelwald-Hexen.

### **Töte Saphira**

Nun müssen wir noch Saphiras Schwäche finden und uns die letzte verbliebene Hexe vorknöpfen.

### **Finde Saphiras Schwäche**

Dazu sollten wir uns in der Küche des Gutshofes mit dem Koch unterhalten, der zwar alles andere als redefreudig ist, letztendlich aber unter Einsatz der entsprechenden Talente (Überreden, Menschenkenntnis) ein paar Details zur Hexe Saphira preisgibt. Sollten unsere Überredungskünste nicht ausreichen, müssen wir uns ein wenig in der Küche umschauchen. Im hinteren Teil findet man einen magischen Kessel. Hat man das Stück gefunden, gibt der Koch endlich zu, gelegentlich mit Saphira zu tun zu haben und wir bekommen eine weitere Chance den Koch zu überreden Saphiras Schwäche zu offenbaren. Klappt das immer noch nicht, muss man zu Gewalt greifen und dem Koch einen kräftigen Hieb versetzen. Danach gibt er rasch auf und verrät uns, was wir wissen wollen. Laut dem Koch besitzt Saphira im Nordosten des Waldes eine kleine Hütte, die ihr ganzer Stolz ist.





### **Zerstöre Saphiras Hütte**

Wir begeben uns über die Brücke in den Nordabschnitt des Dunkelforstes und orientieren uns am Ufer entlang nach Osten bis wir in den Wipfeln eines Baumes eine kleine Hütte entdecken können.

Am schmalen Pfad zur Hütte versperrt uns noch ein Hexenbaum den Weg, den wir zuvor noch eliminieren sollten. Greift man den Hexenbaum an, erscheinen zwei Bärengeister, die den Baum verteidigen: Also ist ein wenig Vorsicht angebracht!

Direkt vor dem Steg des Baumhauses befindet sich ein großer Feuerkessel. Wir geben dem Kessel einen kräftigen Stoß, sodass er umkippt und sehen zu, wie das kleine Baumhäuschen in Flammen aufgeht. Kurz darauf erscheint auch schon die wütende Hausbesitzerin, die uns gemeinsam mit einigen Schattengeistern angreift. Vor den Schattengeistern sollten wir uns in Acht nehmen und einen nach dem anderen eliminieren bevor wir uns der Hexe zuwenden. Nachdem wir die Hexe bezwungen haben, nehmen wir ihren Eulenschädel an uns und begeben uns zurück zum Praioten-Hauptlager.

### **Erstatte Da Vanja Bericht**

Nachdem wir alle Hexen ausgeschaltet und die vier Eulenschädel in unseren Besitz gebracht haben, sprechen wir erneut mit dem Großinquisitor.

Bevor uns Da Vanja bei der Sache mit der magischen Barriere behilflich ist, gilt es noch die letzte und mächtigste Hexe des Waldes aufzuspüren. Die alte Heidruna soll angeblich auf dem großen Felsplateau im Nordosten des Dunkelforstes zu finden sein (21).



### **Besiege Heidruna auf dem Hexentanzplatz**

Um Heidruna zu finden, muss man sie mithilfe der Eulenschädel am Hexentanzplatz anlocken. Bevor wir dorthin aufbrechen, sollten wir uns allerdings noch für einen schwierigen Kampf ausrüsten.

### **Finde den Hexentanzplatz**

Zum Hexentanzplatz gelangen wir durch einen natürlichen Tunnel (20) im Nordosten der Karte. Folgt man dem Trampelpfad hinauf zum Felsplateau, gelangt man an ein Lagerfeuer, um das mehrere steinerne Hexenmonumente stehen. Wir stecken die Eulenschädel in die 4 leeren Sockel der Hexenmonumente und kurz darauf erscheint auch schon die alte Hexe Heidruna.

Im folgenden Gespräch versucht die klapprige aber äußerst mächtige Hexe uns klarzumachen, dass wir auf der falschen Seite stehen. Unabhängig von unserer Reaktion erscheint plötzlich Da Vanja mit einigen Begleitern. Anstatt der fälligen Beglückwünschung für unseren Erfolg Heidruna aufgespürt zu haben wird der Großinquisitor von der alten Hexe enttarnt, worauf dieser sein wahres Gesicht zeigt. Der Mantra'ke streckt die Hexe mit einem Fulminictus nieder und geht dann umgehend auf uns los.



### **Besiege Da Vanja**

Zuerst sollten wir die Drachenkultisten ausschalten und danach unsere gesammelte Stärke auf den zähen Mantra'ke richten. Als Belohnung für das besiegte Echsenwesen erhalten wir die magischen Armschienen der Flammen, den zweiten Teil der mächtigen magischen Rüstung, die ausschließlich von unserem Haupthelden getragen werden kann. Die Armschienen bieten nicht nur Schutz, sondern steigern auch die Fingerfertigkeit um einen Punkt.

In einer kurzen Sequenz sehen wir, dass der Schutzschild, der die Burg umgeben hat, verschwunden ist und auch die Hexe Heidruna steht wieder auf und klärt uns über unseren Irrglauben auf.

Sobald der Kampf am Plateau vorüber und das Gespräch mit Heidruna beendet ist, gilt die Questreihe als erfolgreich abgeschlossen. Wir laufen den Berg hinunter und werden zum Hauptlager der Praioten teleportiert. Hier finden wir einen zerknirschten Berndrich, der uns bei Bedarf einige Soldaten für die Erkundung der Burg zur Verfügung stellt.

## **Hauptquest: Das gestohlene Wissen Teil 2 - Die Burgruine Blutberge**

### **Lüfte das Geheimnis der Ruine und hole das Buch**

Nun, da sich die Barriere in Luft aufgelöst hat, erklimmen wir den Blutberg ein weiteres Mal. Zuvor können wir bei Bredo Bento, der ebenfalls aufgetaucht ist, überschüssiges Inventar verkaufen, bzw. Nützliches einkaufen.



### **Dringe in die Ruine ein**

Auf dem Weg zur Burg stellen sich uns bis zu sieben Mann starke Gruppen von Drachenkultisten entgegen. Mit Hilfe der Bannstrahler (auf Seiten der Praioten) und dem ein oder anderen tierischen Helfer (auf Seiten der Hexen) stellen diese keinerlei Problem dar. Sobald wir die Burgruine durch das Tor betreten haben, geraten wir im zerfallenen Innenhof erneut in einen Hinterhalt von Kultisten. Auch diese stellen keine echte Gefahr mehr dar.

Nach dem Kampf begeben wir uns zum nördlichen Teil des Burghofes, steigen dort die Treppe hinunter und betreten das Innere der Burgruine.

### **Finde das Buch der Schlange & Wie ein Schatten**

Da es im Inneren der Ruine von Kultisten wimmelt, ist es ratsam, sich von nun an wie ein Schatten fortzubewegen. Solange die Drachenkultisten nicht wissen, dass wir eingedrungen sind, werden sie uns auch nicht behelligen. Hat man Forgrimm in der Gruppe, ist es etwas schwieriger die Gruppe unbemerkt durch die Gänge zu manövrieren.

Werden wir von den Drachenkultisten entdeckt, weil wir an den Kultisten nicht vorbeigeschlichen sind, weil wir eine Falle ausgelöst haben oder weil wir vielleicht diese ganze Heimlichtuerei nicht mögen, gilt der Auftrag "Wie ein Schatten" als gescheitert. In diesem Fall müssen wir uns den kompletten Weg freikämpfen und auch der Endkampf wird schwieriger, weil mehr Gegner bezwungen werden müssen.

### Ruine Blutberge - Ebene 1



Legende:

- (1) Ausgang zum Burghof
- (2) Treppe zu Ebene 2

In der ersten Ebene können wir uns noch völlig normal bewegen, da es hier keinerlei Wachen gibt. Wir folgen der Treppe nach unten, öffnen das Tor und begeben uns in die zweite Ebene der Ruine.

## Ruine Blutberge - Ebene 2



Legende:

- (1) Treppe zur Ebene 1
- (2) Wachraum der Kultisten
- (3) Tempelraum
- (4) Anführer der Drachenkultisten
- (5) Vorratslager
- (6) Seilwinde
- (7) Treppe zur Ebene 3

Da der rechts neben der Treppe gelegene Zugang verschlossen ist und sich das Schloss auch nicht knacken lässt, müssen wir nach einer anderen Möglichkeit suchen, das Schloss zu öffnen. Ab jetzt ist Schleichen angesagt! Den Wachraum mit den darin schlafenden Kultisten sollten wir vorerst nicht antasten, sofern wir keinen Alarm auslösen wollen.

Es empfiehlt sich generell, auch alle Kisten und Fässer unberührt zu lassen, bis die Quest "Wie ein Schatten" abgeschlossen ist. Danach können wir die Ruine leer räumen und die restlichen Kultisten eliminieren, um alle Abenteurpunkte mitzunehmen.

Mit dem Gruppenmitglied, das am besten darin ist, sich unbemerkt fortzubewegen, schleichen wir uns durch den Tempelraum ins Vorratslager und betätigen die Seilwinde. Dadurch wird das Gitter, das uns den Weg zur nächsten Ebene versperrte, hoch gezogen. Da die restlichen Gruppenmitglieder ebenfalls folgen, wird die Sache recht heikel. Speziell Forgrimm sollte man im Auge behalten, damit er sich nicht zu weit in den Tempelraum hineinwagt und so die Quest scheitern lässt. (Eventuell sollte man mit Forgrimm soweit als möglich an der Wand entlang schleichen, bis er gerade noch nicht entdeckt wird. Dort lässt man ihn dann stehen, während ein anderes Gruppenmitglied die Seilwinde betätigt.)

Der Anführer der Kultisten besitzt auch einen Schlüssel, der die Tür zu Josts Gefängnis öffnet. (**Nebenquest: Der Gefangene**) Den kann man aber auch später holen, wenn wir unbemerkt bis ins Herz der Ruine eingedrungen sind.

Ist das Gittertor oben, schleichen wir wieder hinaus und begeben uns in die 3. Ebene der Ruine.

### Ruine Blutberge Ebene 3



#### Legende:

- (1) Treppe zur Ebene 2
- (2) Wachraum 1
- (3) Wachraum 2
- (4) Wachraum 3
- (5) Josts Gefängnis
- (6) Abgang zu Ebene 4
- (X) Verschütteter Gang
- (F) Falle

Da der westliche Gang verschüttet ist, öffnen wir die hölzerne Tür und schleichen am ersten Wachraum vorbei. Im vor uns gelegenen Gang befinden sich 2 Fallen, die wir entschärfen müssen, um unbemerkt weiter zu kommen. Im nächsten Abschnitt zieht eine Kultistenwache ihre Runden durch die nahe des zweiten Wachraums gelegenen Gänge. Wir warten, bis die Wache vorbeigelaufen und um die Ecke gebogen ist (Minikarte beobachten). Danach geht es im Laufschrift (nicht schleichen) in den südlich gelegenen Gang. Das Timing ist hier wichtig. Läuft man zu früh, oder zu spät weg, wird man von der patroullierenden Wache entdeckt. Wir öffnen die Gittertür und entschärfen die Falle am Ende des Raumes. Danach geht es am dritten Wachraum vorbei, Falle entschärfen und vorbei an einer verschlossenen Zelle, in der der Kampfmagier Jost eingesperrt ist. Wir unterhalten uns kurz mit Jost und vertrösten ihn auf später. **(Nebenquest - Der Gefangene)**

In Josts Gefängnis befindet sich auch der Räuberschatz, zu dem Humberts Schlüssel passt.

#### **(Nebenquest - Räuber und Banditen)**

Von Josts Kerker geht es weiter den Gang entlang bis zur Wache, die wir eliminieren können, ohne dass Alarm ausgelöst wird. Haben wir uns des Wachpostens entledigt, betreten wir den Tunnel zur vierten Ebene der Burgruine.



- Legende:
- (1) Aufgang zu Ebene 3
- (2) Steinerner Treppe
- (3) Kasten Wagnitz
- (4) Buch der Schlange
- (5) Hinterausgang der Burgruine

Wir laufen geradewegs über den hölzernen Steg und folgen dem linken Weg nach unten. Wir folgen dem Verlauf der Tunnel, bis wir in eine große Höhle kommen. Über die breite Steintreppe gelangen wir noch ein Stück nach unten. Hier treffen wir plötzlich auf den Hauptverantwortlichen für die Morde in Ferdok - Kastan Wagnitz!

Je nachdem, ob wir bis zu diesem Punkt unentdeckt geliebt sind oder nicht, bekommen wir nun unterschiedliche Zwischensequenzen zu sehen. Haben wir es unbemerkt bis hierher geschafft, bekommen wir Extra-Abenteurpunkte und stehen im folgenden Gefecht deutlich weniger Gegnern gegenüber.



### **Töte Kastan Wagnitz**

Kastan Wagnitz befindet sich gerade in einem Streit mit dem Nekromanten Noldrokon. Am Ende ist letzterer verschwunden und wir nehmen uns Wagnitz zur Brust.

Der Kampf gegen Wagnitz und dessen Kultistenbande ist nicht ganz einfach, vor allem wenn man nicht unbemerkt hierher gelangen konnte. Am besten ist es, man schaltet alle

Drachenkultisten aus und widmet sich abschließend dem Edelmann. Wagnitz ist zwar kein Magier, aber mit seinem Schwert kann er kräftig austeilen und Nahkampfangriffe blocken. Sonderfertigkeiten wie "Finte" und "Umwerfen" sind hier sehr hilfreich.

Nachdem der Kampf gewonnen ist, bemächtigen wir uns der Überreste unserer Gegner und schnappen uns das Schlangenbuch, weswegen wir eigentlich in den Dunkelforst gereist sind.

Nun steht es uns offen, die anderen Kellerebenen nach Schätzen abzusuchen, die restlichen Kultisten zu verjagen und den Gefangenen Jost zu befreien, sofern wir das noch nicht erledigt haben.

### **Der Weg zum Hinterausgang**

Haben wir alles in der Burgruine erledigt, laufen wir über das Rinnsal und folgen dem Kanal bis wir zu einer Tür mit einer Winde gelangen. Wir betätigen diese und verlassen die Burgruine durch den Hinterausgang.

Nun können wir noch unseren alten Freunden einen Besuch abstatten, alle noch offenen Aufgaben erledigen und anschließend wieder nach Ferdok reisen.

**Achtung:** Verlässt man nun den Dunkelforst, kann man nicht mehr zurück in dieses Gebiet.

### **Kehre zum Hesinde-Tempel zurück**

In der Hauptstadt des Fürstentums Kosch angekommen, bringen wir das Buch der Schlange zu Dorion, der uns nun erklärt, welche Aufgabe uns im dritten Teil der Drachenquest erwartet.

Weiter mit der Hauptquest geht es im **Kapitel 6: Befreiung der Burg Grimmzahn**



## Nebenquests

### Der Gefangene & Jost als Mitglied der Heldentruppe



In der dritten Ebene der Burgruine finden wir eine verschlossene Zelle, in der der Kampfmagier Jost eingeschlossen wurde. Unterhalten wir uns mit ihm, bittet er uns, ihn aus dieser misslichen Lage zu befreien.

#### **Nimm dem Priester den Schlüssel ab**

Der Schlüssel, der Josts Gefängnis öffnet, befindet sich im Besitz des Kultistenanführers im Tempelraum der zweiten Ebene.

Sind wir auf dem Weg (im Zuge der Hauptquest - Wie ein Schatten) zu Josts Kerker unbemerkt geblieben, steht der Kultist mittlerweile alleine im Tempelraum. Ein guter Taschendieb könnte den Schlüssel nun einfach stehlen. Dadurch würde auch die Aufgabe "Wie ein Schatten" nicht scheitern, sofern man diese Quest noch nicht abgeschlossen hat. Hat man die Hauptquest bereits erledigt oder wurde ohnehin bereits entdeckt, kann man sich den Schlüssel auch mit Gewalt aneignen.

#### **Befreie den Magier aus der Schatzkammer**

Mit dem Schlüssel im Gepäck geht es zurück zu Jost. Nachdem wir ihn befreit haben, bietet er uns zum Dank seine Dienste an.

## Sonstige Aufgaben

#### **Der Koch und die Koschammernzungen**

Hat man die Koschammernzungen noch im Inventar, die man sich in Avestreu angeeignet hat, kann man sie dem Koch im Gutshof des Dunkelforstes für 10 Dukaten verkaufen. Allerdings ist das nicht der beste Preis, den man dafür erzielen kann.

#### **Der Räuberschatz in der Burgruine Blutberge**

Sobald wir die Tür zu Josts Kerker geöffnet haben, können wir nicht nur den Kampfmagier befreien, sondern auch die restlichen Schätze von Humberts Räuberbande bergen. (**Nebenquest - Räuber und Banditen**)



## Nebenquests und sonstige Aufgaben im Dunkelforst

### Räuber und Banditen

Auf dem Weg zwischen Josome und dem Hauptlager der Praioten werden wir von Handlangern zweier rivalisierender Räuberbanden des Dunkelforstes aufgehalten. Wir haben nun die Wahl, uns mit einer der beiden Banden zu verbünden oder uns beiden entgegenzustellen.



### **Besiege die Handlanger der Räuberbanden**

Wie wir uns auch entschieden haben, einen Kampf gibt es auf jeden Fall. Nachdem das Gefecht mit den Banditen beendet ist, werden auf unserer Karte automatisch die Standorte der beiden Räuberlager markiert. Da die beiden Lager sehr abgelegen im Nordwesten des Dunkelforstes liegen, müssen wir nahezu den kompletten Wald durchqueren, um zu den Räuberlagern zu gelangen.

### **Option 1: Suche Humbert in seinem Lager auf**

#### **Eindringlinge & Erledige Ronkwer**

Sprechen wir am Eingang zu Humberts Räuberlager mit den Wachen und bitten darum mit Humbert zu sprechen, dürfen wir ungehindert das Lager betreten. Spricht man Humbert an, bekommt man von ihm den Auftrag Ronkwer zu töten. Kommen wir dem nach, indem wir in Ronkwers Lager marschieren und das ganze Nest ausheben, erhalten wir von Humbert zur Belohnung einen Schlüssel, mit dem sich eine Truhe in den Untergeschossen der Burgruine öffnen lässt. (**Sonstige Aufgabe: Der Räuberschatz in der Burgruine Blutberge**)



### **Option 2: Suche Ronkwer in seinem Lager auf**

#### **Eine neue Macht & Erledige Humbert**

Ronkwers Räuberlager liegt ganz im Nordwesten des Dunkelforstes. Wenn wir uns mit Räuberhauptmann Ronkwer unterhalten, haben wir die Wahl, ob wir seinen Auftrag Humbert

zu eliminieren annehmen oder ihm selbst den Garaus machen wollen. Entscheiden wir uns Ronkwer zu unterstützen, müssen wir zu Humberts Lager, ihn und seine Räuberbande eliminieren und uns danach Humberts Räuberschlüssel schnappen.

Bei unserer Rückkehr verlangt Ronkwer nun die komplette Beute von uns. Weigern wir uns, kommt es umgehend zum Kampf mit Ronkwer und seiner gesamten Räuberbande.

Auf die Räuberhauptmänner ist ein Kopfgeld ausgesetzt, das man später bei Graf Growin in Ferdok einfordern kann.

## **Der Froschjunker (Weg der Hexen):**



Haben wir in Alwenes Auftrag den Burschen Danos in eine Kröte verwandelt und den praiotischen Hinterhalt im Gut Dunkelforst bereits bezwungen, können wir beobachten, wie Firiane mit dem Vogt des Anwesens streitet. Sprechen wir Firiane anschließend an, können wir ihr unsere Hilfe anbieten und ihr versprechen, den Kröterich Danos zu ihr zurückzubringen, damit sie sich um ihn kümmern kann.

### **Hol die Kröte am Flußufer ab**

Wir begeben uns zu der Stelle zurück, wo wir Danos den Armreif angelegt haben und werden bereits von Alwene erwartet, die alles andere als begeistert ist, dass wir Firiane helfen wollen. Ist ein männliches Gruppenmitglied betörend genug oder haben wir einen talentierten Überredungskünstler, können wir Alwene dennoch davon überzeugen, uns Danos zu überlassen.

### **Bringe Danos zu Firiane**

Mit der Kröte im Gepäck geht es zurück zu Firiane, der wir ihren Geliebten Danos übergeben. Firiane wird ihn nun bis zu seiner Rückverwandlung mit Fliegen füttern.

Schaffen wir es nicht Alwene zu überzeugen, müssen wir Firiane die schlechte Nachricht überbringen. Die Frau macht sich dann umgehend selbst auf den Weg zu ihrem Geliebten. Wenn wir ihr folgen, können wir beobachten, wie Alwene auch Firiane in eine Kröte verwandelt. Der Auftrag gilt auch in diesem Fall als erfolgreich beendet, bringt aber deutlich weniger Abenteurpunkte.

## **Eine feine Gewürzmischung (Weg der Hexen):**

Nachdem wir Saphira ihren magischen Kessel zurückgebracht haben, will sie dem Koch des Guts Dunkelforst noch einen kleinen Denkwortchen verpassen, weil er so fahrlässig mit ihrem Eigentum umgegangen ist. Unsere Aufgabe besteht nun darin, dem Koch einen mit halluzinogenen Kräutern gefüllten Beutel als delikate Gewürzmischung unterzubeheln.



### **Bringe dem Koch die Gewürzmischung**

Wir begeben uns ins Innere des Gutshofes und steigen über die hölzerne Treppe zur Tür der Gutsküche hinauf.

Im Inneren der Küche unterhalten wir uns mit dem Koch, einem misstrauischen Zeitgenossen und haben nun unterschiedliche Optionen zur Auswahl.

Verraten wir dem Koch was sich in dem Beutel befindet, gilt der Auftrag Saphiras zwar als gescheitert, aber der Koch belohnt uns mit einem verzierten Langschwert, das er zum Zwiebelschneiden verwendet hat.

Wollen wir Saphiras Auftrag erfolgreich erledigen, müssen wir den Koch mit unseren Überredungskünsten dazu bringen, den Gewürzbeutel anzunehmen.

### **Erstatte Saphira Bericht**

Hat man den Koch überzeugen können, den Gewürzbeutel anzunehmen, wird es Zeit die Belohnung von Saphira einzustreichen. Für das erfolgreiche Erledigen erhalten wir Saphiras Kräutersichel (Pflanzenkunde +2), mit der sich die Erfolgsquote beim Ernten von Kräutern erhöhen lässt, solange sie sich im Inventar des jeweiligen Charakters befindet.

### **Brotzeit: Die Suche nach Holzfäller Hodwin:**

Im Waldgebiet knapp vor Alwenes Lager treffen wir auf ein kleines Holzfällerlager. Sprechen wir mit den Holzfällern, erfahren wir, dass sie ihren Kollegen Hodwin vermissen und sie bitten uns nach ihm Ausschau zu halten.

Alternativ kann man den Auftrag "Brotzeit" auch von Hodwin selbst bekommen, wenn man ihn bei den Streifzügen durch den Wald zuvor schon getroffen hat.



### **Finde den vermissten Holzfäller**

Vom Holzfällerlager schlagen wir uns in östlicher Richtung durch den Wald, wo wir direkt nördlich des Praiotenlagers auf den vermissten Holzfäller treffen, der gerade von Ronkwers Banditen bedrängt wird. Haben wir zuvor in Ronkwers Auftrag Humbert eliminiert, können wir die üblen Burschen überreden Hodwin in Frieden zu lassen, andernfalls müssen die Waffen sprechen.

Ist man die Banditen los, übergibt uns Hodwin ein Proviantpaket für seine hungrigen Kameraden und macht sich anschließend auf den Weg zum Gut Dunkelforst, um sich von dem Schrecken zu erholen.

### **Bringe den Holzfällern ihr Essen**

Mit dem Paket geht es zurück zum Holzfällerlager, wo wir Hodwins Ausbleiben erklären und die Essensration übergeben. Zum Dank bekommen wir 10 Dukaten.

## **Berndrichs Problem mit den Geisterbären:**



Im Nordosten des Dunkelforstes finden wir das Lager von Berndrich. Wenn wir uns dem Lager nähern, können wir beobachten, wie das Lager plötzlich von Geisterbären überfallen wird und der Geweihte uns um Unterstützung bittet.

Haben wir uns den Praioten angeschlossen, müssen wir Berndrich natürlich helfen, da er Informationen für uns bereit hält (**Hauptquest: Finde Morlas Schwäche**), aber auch wenn wir den Hexen folgen wollen, ist es von Vorteil, da wir Morlas Quest dadurch ohne Blutvergießen lösen können (**Hauptquest: Erlange Morlas vertrauen**).

**Hinweis:** Sobald man sich den Hexen anschließt und von Morla den Auftrag erhält, Allwiss zu retten, macht sich Berndrich auf zum Salmenteich und der Überfall der Geisterbären findet nicht mehr statt.

## **Der Salmenteich:**

Sind wir mit den Hexen im Bunde und begeben uns in Morlas Auftrag auf die Suche nach dem Kröterich Allwiss, werden wir spätestens nach seiner Rückkehr zu Morla von der hungrigen Kröte gebeten, ihm etwas Fleisch einer fetten Feuerfliege zu bringen.

Will man sich den Praioten anschließen, kann man den Auftrag ebenfalls erledigen. Allerdings müssen wir Allwiss am Salmenteich ansprechen und den Auftrag zu Ende bringen, bevor Josome getötet wird.

### **Finde Feuerfliegenfleisch für Allwiss**

Die fette Feuerfliege findet man nördlich des Guts Dunkelforst (14). Wir erledigen sie prompt und machen uns mit dem Fleisch wieder auf den Rückweg zum hungrigen Kröterich.



### **Bringe Allwiss Feuerfliegenfleisch**

Sobald wir ihm das Fleisch der fetten Feuerfliege übergeben, belohnt uns Allwiss mit einem magischen Ring, den er beim Tauchen im Salmenteich gefunden hat. Der Ring ist sehr wertvoll und um ihn identifizieren zu können, braucht man ein Magiekunde-Talent von mindestens 15. Allwiss' Ring gewährt dem Träger einen Bonus auf Fingerfertigkeit (+1) und Gewandtheit (+1).

## **Die Hexenbäume:**

### **Der Weg der Hexen: Verteidige die Hexenbäume**

Nachdem man Josome den Messwein gebracht hat, bittet sie uns die Hexenbäume vor dem Zugriff der Praioten zu schützen und zu verhindern, dass sie von den Fanatikern gefällt werden.

- Beschütze den Baum im Herzen des Waldes**
- Beschütze den Baum an der Brücke**
- Beschütze den Baum nahe des Hochplateaus**

Insgesamt gibt es 5 Hexenbäume, allerdings werden nur 3 von den Praioten bedroht (22). Sobald man sich einem der Bäume nähert, muss man mit ansehen, wie eine Gruppe von Praioten versucht, den Baum zu fällen. Wir stürzen uns umgehend auf den Praioten-Trupp und nehmen als erstes die beiden mit Äxten bewaffneten Praioten-Holzfäller ins Visier, um

diese daran zu hindern dem Hexenbaum weitere Wunden zuzufügen. Schaffen wir es, die Praioten niederzustrecken, bevor der Baum fällt, gilt der Baum als gerettet und wir marschieren zum nächsten.

Insgesamt darf nur einer der drei Bäume fallen, damit Josmenes Auftrag erfolgreich abgeschlossen werden kann.

### **Erstatte Josmene Bericht**

Hat man mindestens 2 Bäume gerettet, geht es zurück zu Josmene, die uns mit einem Kriegshammer, den sie aus dem Praioten-Lager gestohlen hat, belohnt.

## **Der Weg der Praioten: Fälle die Hexenbäume**

Wenn wir mit Warina am Eingang des Praiotenlagers sprechen, nachdem wir Josmene getötet haben, erteilt sie uns den Auftrag, drei der im Dunkelforst herumstehenden Hexenbäume (22) zu fällen und die Hexen auf diese Weise zu schwächen. Insgesamt befinden sich 5 Hexenbäume im Wald, allerdings sind die anderen beiden für diesen Auftrag nicht von Relevanz. Es kann allerdings nicht schaden, auch die restlichen beiden zu fällen, da auf diese Weise verhindert wird, dass weitere Geisterbären emporsteigen.



**Zerstöre den Baum im Herzen des Waldes**

**Zerstöre den Baum an der Brücke**

**Zerstöre den Baum nahe des Hochplateaus**

Beim Kampf gegen die Hexenbäume sollten wir zuerst die beiden Geisterbären, die der Baum als Wächter herbeiruft, aus seiner Reichweite herauslocken. Erst wenn wir die Bären erledigt haben, sollten wir uns dem Baum zuwenden. Der bequemste Weg ist den Baum mit Fernkampfaffen und Zaubern zu bekämpfen.

### **Erstatte Warina Bericht**

Sobald alle drei Bäume gefällt sind, geht es zurück zur Praios-Geweihten, um ihr Bericht zu erstatten. Weilt Warina nicht mehr unter den Lebenden, können wir die frohe Kunde auch Berndrich überbringen, der nun ihren Platz am Tor des Praioten-Lagers eingenommen hat.

## **Nebenquests und sonstige Aufgaben zurück in Ferdok**

Nachdem wir aus dem Dunkelforst zurückgekehrt sind und Dorion im Hesinde-Tempel das Buch der Schlange überreicht haben, sollten wir noch einige Aufgaben erledigen, bevor wir uns der 3. Aufgabe der Drachenqueste widmen.

## **Die Mactaleänata:**



Wenn wir nach der Rückkehr aus dem Dunkelforst unser Haus am Praiosplatz betreten, werden wir im Inneren bereits von der Amazonenkriegerin Aydan erwartet. Rhulana und Aydan hatten nach der Zerstörung ihres Zuhauses versucht, die Schuldigen aufzuspüren und zur Strecke zu bringen. Nun hat Aydan offenbar herausgefunden, wo sich die Mactaleänata versteckt halten. Laut Aydan haben sich die schwarzen Amazonen in der verlassenen Taverne "Zur Goldenen Lanze" in der Grafenstadt eingerichtet.

Sobald wir uns bereit fühlen, sollten wir uns gemeinsam mit Rhulana auf den Weg in die Grafenstadt machen, wo sich Aydan mit uns treffen will.

### **Triff Aydan am großen Haus**

Wir begeben uns zum Eingang des geschlossenen Rondra-Tempels, wo Aydan bereits auf uns wartet. Die Amazone bittet uns, mit ihr gemeinsam die Taverne zu stürmen und den Mactaleänata den Garaus zu machen.

Da es sich hier um eine Amazonenangelegenheit handelt, ist neben Rhulana nur der Hauptheld eingeladen, an dieser Mission teilzunehmen. Befinden sich derzeit noch andere Mitglieder außer Rhulana in unserer Gruppe, müssen wir sie vorübergehend in unser Anwesen schicken.



### **Besiege die Mactaleänata**

Im hinteren Teil der Taverne angekommen finden wir die Anführerin der Schwarzen Amazonen. Im folgenden Gespräch wird schnell klar, dass Aydan eine Verräterin ist, die uns in einen Hinterhalt geführt hat. Die beiden schwarzen Amazonen versuchen Rhulana ebenfalls auf ihre Seite zu ziehen, worauf sich unsere ehrenhafte Gefährtin glücklicherweise nicht einlässt und es kommt unweigerlich zum Kampf.

Dummerweise verstecken sich im Hinterhalt noch weitere Schwarze Amazonen, wodurch der

Kampf durchaus anspruchsvoll wird.

Wir sollten uns im Kampf zuerst auf die Anführerin der Bande konzentrieren und diese ausschalten, da sie immer wieder versucht uns zu Boden zu werfen. Danach widmen wir uns der Verräterin Aydan, die sehr gute Parafertigkeiten besitzt. Sonderfertigkeiten wie Finte, die nicht parierbar sind, erweisen sich gegen sie als besonders hilfreich. Danach kümmern wir uns noch um die beiden restlichen Gegnerinnen und stecken nach dem Kampf Aydans Schlüssel ein, den sie nach ihrem Ableben fallen lässt.

### **Finde die Rüstung Kurkums**

Mithilfe des Schlüssels lässt sich die Kiste, auf dem Podest ohne weiteres öffnen und darin befindet sich eine mächtige Kurkum-Rüstung, die ausschließlich von Amazonen getragen werden kann.

## **Des Elfentrainers Bestellung:**



Im Praiosviertel, auf der Rückseite des Hauses zwischen Südtor und Brücke, nahe dem Festplatz vor dem Hesinde-Tempel, sitzt der Elf Laurelin auf einem Holzstapel herum. Schicken wir Gwendala vor (sofern der Hauptheld selbst kein Elf ist oder ein Bogenbau-Talent von mindestens 12 besitzt), um mit ihm zu sprechen, erzählt er uns, dass er sehnsüchtig auf die Holzlieferung zum Bau seiner Bögen wartet. Da diese nun schon große Verspätung hat, bittet er uns, für ihn im Hafenviertel danach Ausschau zu halten.

### **Hole die Lieferung im Hafen ab**

Begeben wir uns auf das Pier im Hafenviertel, sehen wir auch schon das Problem. Drei Stoorrebrandt-Arbeiter versuchen verzweifelt eine übel gelaunte Riesenkrabbe in Schach zu halten, die, wie sich herausstellt, das Tiik-Tok-Holz für den Elfen Laurelin gefressen hat.



### **Besiege die Krabbe**

Um an das wertvolle Holz zu kommen, müssen wir nun wohl oder übel der Krabbe ihr Mittagessen aus dem Leib prügeln. Krabben, obwohl sie mit ihren Scheren schwere Verwundungen hinterlassen können, sollten für unsere Heldentruppe kein Problem mehr darstellen und das Holz ist schnell in unserem Besitz.



### **Bringe das Holz zurück**

Mit der Holzlieferung geht es wieder zu Laurelin im Praiosviertel, der uns zum Dank ein wenig von dem wertvollen Holz und auch gleich noch ein Rezept zum Bau eines Tiik-Tok-Langbogens überlässt.

## **Berichte Graf Growin von Wagnitz' Tod:**

Nachdem wir Kastan Wagnitz in der Ruine Blutberge aufgespürt und eliminiert haben, sollten wir auf keinen Fall vergessen, den Grafen in seiner Residenz aufzusuchen und ihm die frohe Kunde vom Ableben des Übeltäters zu überbringen. Als Dank gibt es 50 Dukaten und eine Robe der Stadt Ferdok.

### **Kopfgeld für die Räuberhauptmänner**

Bei den Räuberhauptmännern Humbert und Ronkwer lassen sich nach deren Ableben Steckbriefe finden. Hat man einen oder beide eliminiert, kann man nun bei Graf Growin die Belohnung einfordern.

## **Der Handelskrieg - Variante Stoerrebrandt**

### **Die Balance der Kräfte**



### **Der Seitenwechsel - Ein lukratives Angebot der Konkurrenz**

Kehren man ins Hafenviertel zurück, nachdem man Dorion das Buch der Schlange gegeben hat, wird man von einem Mitarbeiter der Neisbecks angesprochen. Er bietet uns 20 Dukaten, wenn wir die Seite wechseln. Mit einem Feilschen-Talent von 15 kann man den Preis bis auf 100 Dukaten hochtreiben. Da es sich hier um ein einmaliges Angebot handelt, muss man sich sofort entscheiden, danach gibt es kein Zurück mehr.

Geht man darauf ein, muss man nun zu Pagol Babek gehen, lehnen wir ab, bleibt alles beim Alten und wir machen uns auf den Weg zu Laran Deikmolder.

## **Für eine Handvoll Dukaten: Der neue General**



### **Hole Regolan am Hafen ab**

Laran Deikmolder erklärt uns nun, dass fortan Regolan Storrebrandt die Führung über das Handelshaus übernehmen soll. Da er gerade erst am Hafen angekommen ist, sollen wir uns zum Pier begeben (wo Ardo ermordet wurde) und ihn sicher zum Lagerhaus geleiten.

### **Begleite Regolan auf seiner Informationssuche**

Am Pier angekommen hat Regolan allerdings eigene Pläne. Bevor er mit uns zum Lagerhaus geht, will er erst einmal Informationen einholen. Wir folgen Regolan, der sich als erstes mit dem Händler Cupinez unterhalten will.

Dieser eröffnet ihm, dass ihm ein Säufer namens Tarosch Halmbüttel weiter helfen könne, also führt der nächste Weg zur Hafenkneipe "Flinkes Frettchen".

Wir helfen Regolan dabei, aus dem sturzbetrunkenen Kerl etwas herauszubekommen und erfahren, dass in Fuhrmannsheim ein geheimes Treffen stattfindet und das Viertel von den Schwarzaugen, im Auftrag der Neisbecks, abgeriegelt wurde.

Wir laufen zum Tor im Nordosten des Hafenviertels und treffen dort auf Radulf Kramer. Da das Schwarzauge den Schlüssel für das Tor nicht freiwillig herausrücken will, kommt es zum Kampf und wir nehmen Kramer den Schlüssel mit Gewalt ab. Nachdem wir den Torschlüssel haben, beschließt Regolan, dass es sicherer wäre, sich in Fuhrmannsheim unauffällig einzuschleichen und wir müssen unsere restlichen Gruppenmitglieder ins Anwesen zurück schicken.



### **Stellt Nachforschungen an & Bleibt unentdeckt**

In Fuhrmannsheim angekommen kann man aufgrund des plötzlich aufkommenden Nebels kaum noch die Hand vor Augen sehen. Unser Ziel ist es nun, das Treffen zwischen den Anführern der Schwarzaugen und der Neisbecks zu belauschen. Nun gilt es, uns bloß nicht erwischen zu lassen. Schlägt einer der Schwarzaugen Alarm, bekommen wir es nicht nur mit den Patrouillen zu tun, sondern auch mit den Schwarzaugen, die sich in der "Sanften Sau" befinden.

Wir folgen der gegenüber des Tores gelegenen Treppe nach oben und zerstören die 4 Fässer, um weiter zum westlichen Teil des Krämermarktes zu kommen. Am Marktplatz wechseln wir in den Schleichmodus und versuchen unbemerkt an der Schwarzaugenwache vorbeizuschleichen, um auf den Balkon zu gelangen.



### **Finde eine bessere Aussichtsposition**

Auf dem Balkon angekommen muss Regolan leider feststellen, dass die Aussicht versperrt ist. Unser neues Ziel ist nun der Balkon östlich von hier. Wir schleichen uns also am verlassenen Stand der Fischverkäuferin zur Straße, die zur "Sanften Sau" führt. Da es in der Taverne vor Schwarzaugen wimmelt, sollten wir uns von der Tür fern halten und uns vorbei am nächsten Händlerstand nach Süden bewegen. Haben wir uns hinter dem Rücken der an der Mauer sitzenden Schwarzaugen vorbeigeschlichen, ist das Ziel endlich erreicht.

Hier können wir nun Frau Neisbeck, Obergardist Taschmann, den Anführer der Schwarzaugen und einen seltsamen Magier beobachten. Nachdem Regolan gesehen hat, was er sehen wollte, geht es schleichend den ganzen Weg wieder zurück zum Tor und ins Hafenviertel. Nun ist Regolan auch bereit, mit uns zum Lagerhaus zu gehen, wo wir mit 25 Dukaten belohnt werden.

## **Der Handelskrieg - Variante Neisbeck**

### **Die Balance der Kräfte**



### **Der Seitenwechsel - Ein lukratives Angebot der Konkurrenz**

Keht man ins Hafenviertel zurück, nachdem man Dorion das Buch der Schlange gegeben hat,

wird man von einem Mitarbeiter der Stoorrebrandts angesprochen. Er bietet uns 20 Dukaten, wenn wir die Seite wechseln. Mit einem Feilschen-Talent von 15 kann man den Preis bis auf 100 Dukaten hochtreiben. Da es sich hier um ein einmaliges Angebot handelt, muss man sich sofort entscheiden, danach gibt es kein Zurück mehr. Geht man darauf ein, muss man nun zu Laran Deikmolder gehen, lehnen wir ab, bleibt alles beim Alten und wir machen uns auf den Weg zu Pagol Babek.

### **Für eine Handvoll Dukaten: der neue General**

Als alter, oder neu eingekaufter Mitarbeiter der Neisbecks unterhalten wir uns mit Pagol Babek, der erfreut ist uns zu sehen, den Wagen zur Seite schiebt und uns den Weg zum Lagerhaus freigibt. Dort sollen wir uns mit dem Neffen der Chefin Ulwine Neisbeck, Vito Neisbeck, unterhalten. Vito erzählt uns, dass die Stoorrebrandts offenbar Spione ausgeschildet haben, um mehr über die Aktivitäten der Neisbecks zu erfahren. Das ist ihnen anscheinend auch gelungen, weil ein Trunkenbold und ehemaliges Mitglied der Schwarzaugen den Mund nicht halten konnte. Unsere Aufgabe ist es nun, den redseligen Trinker dafür bezahlen zu lassen.

#### **Stelle Tarosch im Flinken Frettchen**

Wir begeben uns in den Schankraum des "Flinken Frettchens" und finden dort den ziemlich betrunkenen Tarosch Halmbüttel an der Theke vor. Schon nach einem kurzen Gespräch ist klar, dass er die Gegenseite mit brisanten Informationen gefüttert hat. Wir erfahren, dass die Stoorrebrandts nach Radulf Kramer gesucht haben und dass ein bisher unbekanntes Gesicht am Gespräch beteiligt war. Nach dem Gespräch strecken wir Tarosch nieder und verlassen die Kneipe.

#### **Suche Radulf Kramer auf**

Laufen wir in den Nordosten des Hafens, wo ein verschlossenes Tor den Hafen von Fuhrmannsheim trennt, finden wir Kramer, der gerade von mehreren Stoorrebrandt-Mitarbeitern bedrängt wird. Neben drei einfachen Mitarbeitern ist auch Regolan Stoorrebrandt dabei, der Sohn des Oberhauptes der Familie Stoorrebrandt. Letzteren müssen wir laufen lassen, doch die Arbeiter strecken wir gemeinsam mit Kramer nieder. Nach dem Kampf sprechen wir noch kurz mit Radulf Kramer und machen uns auf den Weg zurück zum Lagerhaus der Neisbecks.

#### **Erstatte Vito Bericht**

Erklärt man Vito was vorgefallen ist, wird man mit 25 Dukaten belohnt. Spricht man Vito erneut an, erhält man zunächst keine neue Aufgabe, sprechen wir ihn allerdings ein zweites Mal an, wird die nächste Questreihe gestartet.

### **Für eine Handvoll Dukaten: Der harte Griff**

Vito hat erfahren, dass Regolan Stoorrebrandt überall Stimmung gegen die Neisbecks macht. Dies kann sich die ehrenwerte Familie nicht gefallen lassen und wir werden beauftragt, dem Konkurrenten eine Lektion zu erteilen, indem wir drei Gruppen von Arbeitern niederstrecken.



### **Ärger am Flinken Frettchen**

Zuerst geht es zur Südseite des "Flinken Frettches", wo wir eine Gruppe von 3 Arbeitern finden, die schnell niedergestreckt sind.

### **Überfall auf den Docks**

Nun geht es zwischen den Lagerhäusern hindurch zu den Docks, wo weitere 4 Arbeiter darauf warten von uns verprügelt zu werden.

### **Ärger an der Brücke**

Zuletzt geht es noch einmal zur Brücke, wo wir vor kurzem Radulf Kramer beistanden, um weitere drei Arbeiter der Storrebrandts niederzustrecken.

### **Berichte Vito**

Hat man die schmutzige Arbeit erledigt, geht es zurück zu Vito, wo wir mit 30 Dukaten belohnt werden.

Weiter mit dem Handelskrieg geht es, wenn wir von der Burg Grimmzahn zurückgekehrt sind.

## **Kapitel 6: Befreiung der Burg Grimmzahn**

## Hauptquest: Das Auge des Drachen



- Legende:
- (1) Startpunkt
- (2) Hügelboldt und seine Verfolger
- (3) Pfad zur Umgehung der Orkpatrouille
- (4) Orkpatrouille
- (5) Kleine Hütte
- (6) Kleiner Orktrupp
- (7) Orklager mit Gefangenem Gundwein
- (8) Friedhof und Geheimgang zur Burg

Nach der Sequenz im Hesinde-Tempel unterhalten wir uns mit Dorion und den anderen Awesenden, um weitere Informationen zur bevorstehenden Aufgabe zu erhalten.



### **Suche Gerling auf**

Um zu erfahren, wie man zur Burg Grimmzahn gelangen kann, müssen wir einen gewissen Gerling, seines Zeichens Chefdiplomat des Grafen, aufsuchen. Wir finden ihn im Südwesten der Grafenstadt, am Tor zum Zwergenviertel, wo er mit einem Zwerg über die Absperrung der Zwergenstadt diskutiert.

Nachdem der Dialog mit dem Zwerg geendet hat, sprechen wir Gerling an. Er beschreibt uns den Weg zu einem Geheimgang, über den wir die Burg möglichst unbemerkt betreten können sollten. Zudem warnt er uns vor den Orks, die in dieser Gegend häufig ihr Unwesen treiben. Darüber hinaus empfiehlt er uns den Söldner Nasreddin, den wir im Hafenviertel antreffen und anheuern können.

Um Nasreddin anzuheuern, müssen wir uns zum kleinen Markt im Hafenviertel begeben und 200 Dukaten investieren.

### **Der Weg zur Burg Grimmzahn**

Nachdem wir alle Vorbereitungen abgeschlossen haben, verlassen wir die Stadt in Richtung Burg Grimmzahn. Diese befindet sich ganz im Westen von Kosch und eventuell verläuft die Reise nicht ohne Zwischenfälle.

In der Region um die Burg angekommen bleibt uns leider nicht viel Zeit, um die herrliche Aussicht zu genießen, denn über der Burg können wir bereits Rauchschwaden aufsteigen sehen. Wir folgen dem Pfad und treffen schon nach wenigen Metern auf den Söldner Hügelboldt, den wir bereits aus Avestreu kennen.



### **Ein Bote mit schlechten Nachrichten**

Der außer Atem gekommene Söldner berichtet uns, dass er von Orks verfolgt wird und er unbedingt Hilfe holen muss, da die Burg überrannt wurde. Hügelboldt bittet uns deshalb, dass wir uns um seine Verfolger kümmern.

### **Halte Hugelboldts Verfolger auf**

Die Verfolger lassen auch nicht lange auf sich warten. Zuerst treffen zwei Orks ein, die wir schnell aus dem Weg rumen. Kurz darauf kommen noch drei Orks und ein Oger angelaufen, die fur unsere gut gerustete Truppe allerdings ebenfalls kein Problem mehr darstellen. Prinzipiell empfiehlt es sich immer, die Fernkampfer moglichst rasch in den Nahkampf zu zwingen, da sie sich so sehr rasch erledigen lassen, bevor sie unserer Gruppe ernsthaft schaden konnen.

### **Begib dich zum Geheimgang**

Wir folgen dem Pfad auf der Suche nach dem Geheimgang weiter und werden bereits ein kurzes Stuck nach unserem ersten Kampf mit den Orks von einer weiteren Orkpatrouille uberrascht. Diese Gegner-Truppe stellt schon eine kleine Herausforderung dar, da wir hier neben einem Ork-Unteranfuhrer auch auf funf Bogenschutzen treffen. Es empfiehlt sich, die Recken mit Magie zu starken, bevor wir uns der Gruppe stellen. Zuerst sollten wir die Bogenschutzen ausschalten und danach unsere geballte Angriffskraft den Unteranfuhrer spuren lassen. Eine gute Taktik ist es auch, den Unteranfuhrer mit einem Versteinerungs- oder Schlafzauber kurzfristig auer Gefecht zu setzen, damit wir uns zuerst ungestort um die Bogenschutzen kummern konnen.



Sollte der Kampf zu schwierig sein oder hat man einfach keine Lust zu kampfen, kann man die Orkpatrouille auch uber den kleinen Pfad rechts des Hauptweges umgehen. Dieser fuhrt durch einen kleinen naturlichen Tunnel zu einer kleinen Hutte mit einigen leicht zu besiegenden Orks. Um nicht von der Patrouille entdeckt zu werden, warten wir bis sie auer Reichweite ist und greifen dann die Orks in dem kleinen Lager an. Am besten lockt man sie in den naturlichen Tunnel, um nicht von der zuruckkehrenden Patrouille uberrascht zu werden.

Ist man an der Patrouille und dem kleinen Lager vorbei, trifft man kurz vor der Grimmscharte auf weitere vier Orks, die sich lautstark uber einen Gefangenen unterhalten, der moglicherweise "etwas zuviel abbekommen" hat. Auch diese Gruppe lasst sich kampfflos umgehen, wenn man den Orks in entsprechendem Abstand schleichend folgt. Auf der rechten Seite, in einem kleinen Gebusch, konnen wir die Leiche des Mannes finden, mit dem bei der Gefangennahme ein "wenig zu grob" umgegangen wurde.

Nachdem wir uns auch erfolgreich um dieses Problem gekummert haben, entweder durch erfolgreiches Schleichern oder im siegreichen Kampf, laufen wir weiter, bis wir eine kleine Lichtung erreichen, auf der ein gefangener Soldner unserer Hilfe bedarf.



### **In den Händen der Orks**

Auf der Lichtung befindet sich der Söldner Gundwein, der gefesselt von mehreren Orks und einem Oger bedrängt wird.



### **Befreie den Söldner Gundwein & Töte Gundweins Peiniger**

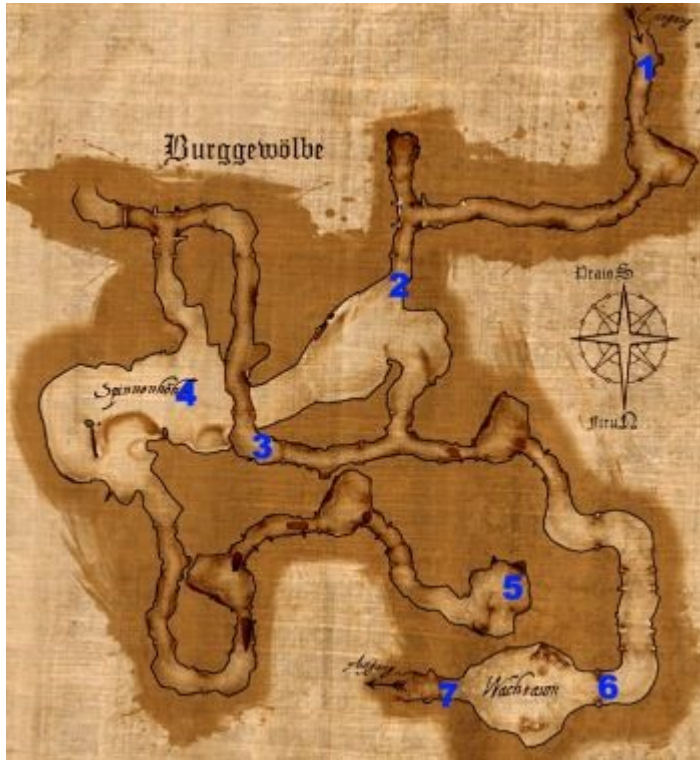
Am besten lockt man zuerst die vier Orks von dem Oger weg. Wie immer ist es hilfreich, den einen oder anderen Gegner mit einem Versteinerungs- oder Schlafzauber temporär kampfunfähig zu machen. Der Unteranführer der Orks ist im Besitz des Schlüssels für Gundweins Beinschellen. Sobald dieser von uns niedergestreckt wurde, erhalten wir automatisch diesen Questgegenstand.

Haben wir alle Gegner einen nach dem anderen ausgeschaltet, befreien wir Gundwein und erhalten weitere Informationen zur Lage in der Burg. Nachdem wir das Lager geplündert haben, führt uns der Söldner einen gewundenen Bergpfad hinunter, der zum Geheimgang der Burg führt.

Wir gelangen auf einen kleinen Friedhof, wo wir auf weitere Orks treffen, die allerdings keine große Herausforderung darstellen. Nachdem der Ort wieder "befriedet" wurde, unterhalten wir uns noch kurz mit Gundwein und betreten das Burggewölbe.

## Hauptquest: Das Auge des Drachen

### Das Burggewölbe - Ebene 1



Legende:

- (1) Eingang
- (2) Orks vs. Spinnen
- (3) Gang mit Holzpalisaden zur Spinnhöhle
- (4) Spinnhöhle
- (5) Orkgespräch
- (6) Eingang zum Wachraum
- (7) Ausgang zur nächsten Ebene

Vorab: In den Ebenen der Burg gibt es so allerlei zu plündern. Leider gibt es keine Händler, um das Plündergut gewinnbringend abzusetzen. Man sollte sich also darauf beschränken, nur die wirklich wertvollen bzw. nützlichen Dinge mitzunehmen. Auch das Gewicht, dass man den Recken aufbürdet, sollte man im Auge behalten, da es bei Überladung zu Beeinträchtigungen kommt.

Wir betreten nun die unterste Ebene der Burg. Danach folgen wir dem Tunnel, bis wir zur ersten T-Kreuzung gelangen und wenden uns nach links. Wir gelangen in eine kleine Höhle, in der sich Orks mit einigen Smaragdspinnen einen Kampf liefern. Nachdem wir uns um den/die Überlebenden gekümmert haben, folgen wir dem Gang weiter zur nächsten T-Kreuzung. Wenden wir uns nach Westen, gelangen wir durch einen Gang in eine große Spinnhöhle, in der wir es mit einigen kleinen und einer großen Smaragdspinne zu tun bekommen.



Am Ende der Spinnenhöhle treffen wir auf zwei Orks, deren Gespräch wir belauschen können. Allerdings befinden sie sich eine Ebene höher und wir können sie erst später angreifen. Da man später nicht mehr hierher zurück kommt, empfiehlt es sich zuerst die Ebene von den Spinnen zu säubern. Fehlt dazu Lust und Laune, kann man sich die Begegnung mit den Spinnen auch sparen und wir nehmen an der T-Kreuzung gleich den östlichen Weg, der uns zu einem Wachraum führt.

### **Schleiche dich an den Orks vorbei**

Im Wachraum warten ein Oger und zwei Orks auf uns. Da wir mit diesen Gegnern nun schon einige Erfahrung sammeln konnten, sollte der folgende Kampf keine größere Herausforderung mehr darstellen. Sind die Gegner besiegt, verlassen wir über die Treppe den Geheimgang, um ins eigentliche Burgverlies zu gelangen.

### Das Burggewölbe - Ebene 2



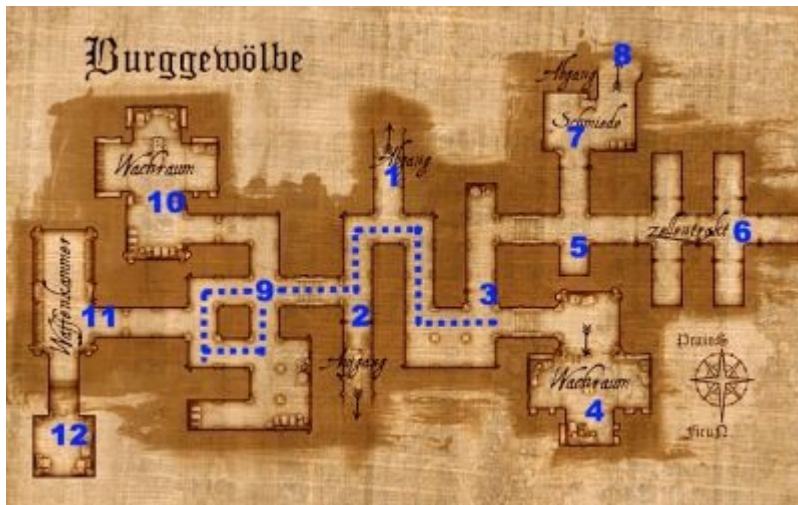
Legende:

- (1) Eingang
- (2) Geheime Alchemistenküche
- (3) patrouillierender Hundeführer
- (4) Werkstatt mit Werkbank
- (5) Geheimraum
- (6) Wachraum mit Orks
- (7) Ausgang zur nächsten Ebene
- (8) Ausgang zur Schmiede
- (F) Falle

In dieser Ebene angekommen gilt es nun dem patrouillierenden Hundeführer aus dem Weg zu gehen, um keinen Alarm auszulösen. Werden wir vom Hundeführer erwischt, stürmen alle im Wachraum (6) befindlichen Orks auf uns los und der Auftrag "Schleiche dich an den Orks vorbei" gilt als gescheitert. Auch auf die Fallen muss man achten, denn sie sorgen nicht nur für Verletzungen, sondern lösen ebenfalls den Alarm aus.

Am besten schlägt man sich vom Eingang zur geheimen Alchemistenküche durch und wartet dort, bis der Hundeführer Richtung Eingang marschiert. Danach folgt man dem Gang nach Norden zur Werkstatt und wartet bis sich der Hundeführer wieder in den südlichen Teil dieser Ebene begibt. Danach hat man genug Zeit, um den Geheimraum (5) zu plündern und an dem Wachraum vorbei über den Ausgang (7) in die nächste Ebene zu gelangen.

### Das Burggewölbe - Ebene 3



Legende:

- (1) Eingang
- (2) Gittertür (Schalterrätsel bei 4); Ausgang
- (3) Gittertür (Schalterrätsel bei 4)
- (4) Schalterrätsel für die Gittertüren bei 2 u. 3
- (5) Schalter zum Öffnen der Zellen
- (6) Zellentrakt
- (7) Schmiede
- (8) Abgang zur Ebene 2
- (9) Patrouillierender Hundeführer
- (10) Wachraum
- (11) Waffenkammer
- (12) Geheimer Teil der Waffenkammer

Nachdem man die dritte Ebene des Burggewölbes erreicht hat, gilt der Auftrag "Schleiche dich an den Orks vorbei" als erledigt. Für ein paar Extra-Abenteuerpunkte kann man nun wieder in die 2. Ebene steigen und den Hundeführer und die Orks im Wachraum töten.

### **Finde das Auge des Drachen**

In der 3. Ebene stoßen wir direkt an eine T-Kreuzung. Orientieren wir uns nach Westen, gelangen wir zu einer verschlossenen Tür, die uns den Zutritt in die nächste Ebene versperrt. Auffällig sind allerdings die Wappenschilder, die oberhalb der Tür angebracht sind. Diese Anordnung sollten wir uns gut einprägen.

Auch auf dieser Ebene patrouilliert ein orkischer Hundeführer (9). Kreuzen wir unachtsam die auf der Karte eingezeichnete Route, bekommen wir es mit einer ganzen Menge Orks zu tun. Da man den Wachraum (10) nicht selbst öffnen kann, gelangt man nur hinein, wenn man sich erwischen lässt.

Wir laufen zurück zur Treppe, über die wir diese Ebene betreten haben und dann weiter zum Wachraum (4) im Südosten. Sollte die Gitterwand verschlossen sein, kann man sie mit dem Hebel an der östlichen Wand öffnen.

Im Wachraum finden wir an der Südwand drei Hebel und darüber drei Schilde. Diese Schilde entsprechen den Schilden, die wir über dem verschlossenen Tor (2) entdeckt haben. Wir stellen den linken und rechten Schalter mit den kleinen Schilden nach oben und den mittleren mit dem großen Wappenschild nach unten. Dadurch öffnen wir die Gittertür zur Schmiede und zum Zellentrakt (3) sowie auch die Gittertür, die uns den Zugang zur nächsten Ebene verwehrt. Wir könnten nun sofort in die nächste Ebene gehen, was uns dem Auge des Drachen ein gutes Stück näher bringt, allerdings lohnt es sich, diese Ebene noch ein wenig näher zu untersuchen.

Im Zellentrakt finden wir 2 Überlebende der Burg, die sich hier verschanzt haben, allerdings gar nicht befreit werden wollen. Die Schmiede beherbergt eine Menge Orks und deshalb auch einige Abenteuerpunkte. Außerdem gelangt man hier zu den beiden Orks, die wir am Ende der Spinnenhöhle in Ebene 1 belauschen konnten. Auch die Waffenkammer (11) und vor allem der geheime Bereich der Waffenkammer (12) ist einen Besuch wert. Hier findet man neben einer Menge anderer Waffen, auch einen der besten Zweihänder (den Andergaster) im Spiel.

#### Treppe zu Ebene 4



Legende:

- (1) Abgang zu Ebene 3
- (2) Abgang zu Ebene 4

Hat man die Ebene genug durchstöbert, steigen wir über die nun zugängliche Treppe hinauf in die 4. Ebene des Burggewölbes. Am besten lässt man denjenigen vorangehen, der im Fallen erkennen die besten Erfolgsaussichten hat.

## Das Burggewölbe - Ebene 4



Legende:

- (1) Abgang zu Ebene 3
- (2) Speerfalle
- (3) Schalterrätsel
- (4) Orks und mehrere Fallen
- (5) Gang zum Statuenraum mit Fallen
- (6) Statuenraum und Fundort „Auge des Drachen“
- (7) Verschlussene Holztür zum Trainingsraum
- (8) Trainingsraum mit Orks
- (9) Abgang zu kleinem Lagerraum
- (10) Weinkeller
- (11) Aufgang zum Burghof
- (A,B,C,D) Fackelhalter

In der 4. Ebene angekommen geht es zweimal nach links, vorbei an einer tödlichen Speerfalle (2), bis wir an eine Gabelung gelangen. Im Westen befindet sich eine verschlossene Tür und im Norden erblicken wir zwei Gittertore, die von Orks gesichert werden. Als erstes erledigen wir die Orks und entschärfen danach die Fallen.

Um anschließend die Gittertore zu öffnen, müssen wir das Schalterrätsel (3) lösen. Die Fackelhalter entpuppen sich als Hebel die in der richtigen Reihenfolge benutzt werden müssen. Schalter A wurde bereits benutzt und sollte nicht mehr angerührt werden. Danach betätigen wir die Fackelhalter B,C und D, um die Gittertore zu öffnen. Betätigen wir einen falschen Hebel, bekommt unsere Gruppe einen garstigen Feuerball ab.



Nachdem alle Fackeln erloschen sind, gelangen wir in den Statuenraum, in dem das Auge des Drachen aufbewahrt wird. Allerdings, wie könnte es anders sein, ist das Podest in der Mitte leer. Um an das Auge zu kommen, müssen wir erst noch das Rätsel der Statuen lösen. Ziel ist es, alle Statuen so zu drehen, dass sie in die Mitte zum Podest schauen. Hierfür gibt es mehrere Möglichkeiten. Eine davon ist die Statue im Osten 3x, die Statue im Norden 2x und dann die Statue im Süden ebenfalls 2x zu drehen. Schauen alle Statuen auf das Podest in der Mitte, erscheint das Auge des Drachen.

Mit diesem begehrten Objekt im Inventar gilt es schnellstmöglich in den Hesinde-Tempel zurückzukehren. Bevor wir allerdings diesen Raum verlassen, sollten wir noch die Kisten plündern. In einer davon befindet sich die Robe der Astralkraft, die einem magisch begabten Helden eine verdoppelte Regenerationsrate seiner Astralenergie gewährt.

### **Kehre zum Hesinde-Tempel zurück**

Kehren wir durch die Gittertore zum Schalterrätsel zurück, stellen wir fest, dass die vormals verschlossene Tür zur Trainingshalle nun offen steht. In besagter Halle dürfen wir nochmals beweisen, wie gut wir mittlerweile im Töten von Orks und Oger sind. Nachdem wir alle Gegner bezwungen haben, gönnen wir unseren Recken eine kurze Verschnaufpause, denn der Endkampf um die Burg Grimmzahn steht nun kurz bevor.



Legende:

- (1) Abgang zu Ebene 4
- (2) Ausgang zum Burghof

Wir laufen die Treppe nach oben und gelangen über eine kleine Zwischenebene zum Burghof. Bevor wir nun endgültig den Burghof betreten, sollten wir uns versichern, nichts Wichtiges vergessen zu haben, denn es wird keine Möglichkeit mehr zur Rückkehr in das Burggewölbe geben.

### Der Burghof



Legende:

- (1) Endkampf mit Noldrokon
- (2) Traldar, Traldars Sohn, Söldner Gundwein
- (3) Feuerwand
- (4) Ausgang

Sobald man den Burghof betritt, startet eine Zwischensequenz, an dessen Ende Malgorra das Auge des Drachen von uns fordert und damit droht, den Burgherren und seinen Sohn umzubringen. Egal ob man sich weigert oder nicht, Malgorra kommt in den Besitz des Drachenauges. Danach folgt eine Diskussion zwischen Malgorra und ihrem Partner Noldrokon, den sie nun verrät und seinem Schicksal überlässt. Es kommt wie es kommen muss und während sich die Verräterin mit ihrer Magie aus dem Staub macht, müssen wir gegen Noldrokon kämpfen.

Obwohl wir auf Ritter Traldars Hilfe zählen können und die verbliebenen Orks nicht in den Kampf eingreifen, ist dieser Gegner eine harte Nuss, die wir knacken müssen. Nach und nach ändert Noldrokon sein Erscheinungsbild. Erst wenn er seine wahre Gestalt, die eines Mantra'ke, annimmt, können wir ihm endgültig den Garaus machen.



Durch den Sieg über Noldrokon, verschaffen wir uns derartig viel Respekt bei den ebenfalls getäuschten Orks, dass diese kampflös abziehen. Auch Ritter Traldar ist überaus dankbar und eröffnet uns, dass Malgorra nur im Besitz einer Fälschung des Drachenauges ist. Das wahre Auge des Drachen übergibt er uns, wenn wir bewiesen haben, der wahre Streiter der Drachenqueste zu sein.

Nachdem er uns seinen Schatz ausgehändigt hat, beschließt der Ritter, bei Graf Growin Bericht zu erstatten und in der Grafenresidenz auf uns zu warten, falls wir seine Hilfe in Anspruch nehmen möchten. Wir verlassen ebenfalls den Burghof (4), um zum Hesinde-Tempel nach Ferdok zu reisen.

Nachdem wir Dorion von unserem Erfolg bei der Beschaffung des Drachenauges berichtet haben, erhalten wir als Belohnung den Schild des Fendral und der nächste Abschnitt unseres Abenteuers beginnt.



## Nebenquests und sonstige Aufgaben in Ferdok

Nach unserem Bericht im Hesinde-Tempel, ergeben sich neue Aufgaben in Ferdok, die wir uns auf keinen Fall entgehen lassen sollten.

### Trolle in der Taverne



Vor der Taverne "Zum Silberkrug" am Praiosplatz können wir dem Gespräch zweier Soldaten lauschen, die darüber diskutieren, ob sich tatsächlich Trolle in der Schenke befinden. Da empfiehlt es sich selbst nachzusehen und tatsächlich, in der Taverne haben sich wirklich drei riesige Trolle "breit" gemacht. Der um seine Schenke besorgte Wirt bietet uns 2 Dukaten als Belohnung an (talentierte Helden können bis zu 6 Dukaten herausschlagen), wenn wir die Trolle dazu bewegen können, die Schenke zu verlassen. Sprechen wir also den Troll Humba an der Theke an, doch egal was wir versuchen, die Trolle wollen nicht hungrig und durstig abziehen. Mit einer gesunden Portion Menschenkenntnis, viel Geschick in der Überredungskunst oder einem ausgeprägten Talent im Feilschen können wir zwar nicht die Trolle, wohl aber den Wirt zum Einlenken bewegen.

Er sieht ein, dass eine neue Einrichtung mehr kostet als Bier und Schweinebraten. Sobald wir uns mit dem Wirt einig sind und die Trolle haben was sie wollen, ziehen sie zufrieden ab und wir können beim Wirt unsere Belohnung abholen.

### Eine Schabe in der Schenke

Vor der Schenke in Fuhrmannsheim treffen wir auf den Wirt der Sanften Sau wie er mit zwei seiner Stammgäste diskutierend vor seiner Taverne steht. Speckstein berichtet, dass sich ein Magier über das viele Ungeziefer in der Taverne beschwert hat, und, um zu demonstrieren wie dreckig es in der Sanften Sau ist, hat er eine der Schaben groß gezaubert. Unsere Aufgabe scheint nun klar. Wir dürfen für Speckstein den Kammerjäger spielen.

#### **Bringe die Schabe zur Strecke**

In der Taverne befindet sich in der Tat eine überdimensionale Küchenschabe mit einem harten Panzer und giftigem Gebiss. Letztendlich ist die Schabe aber keine große Bedrohung für unsere Abenteurergruppe.

#### **Informiere den Wirt**

Nachdem wir das lästige Insekt erledigt haben, geht es wieder hinaus vor die Schenke und wir erhalten neben Abenteurerpunkten noch Dankesworte von Speckstein.

## **Der Handelskrieg - Variante Stoerrebrandt**



### **Für eine Handvoll Dukaten: Der Gang der Dinge**

Wenn wir von der Burg Grimmzahn zurück sind und den dritten Teil der Drachenqueste abgeschlossen haben, geht der Handelskrieg in die letzte, alles entscheidende Phase. Sprechen wir wie gewohnt den Vorarbeiter Laran Deikmolder an, bittet uns dieser, sofort in das Lagerhaus zu gehen, wo wir erstmalig auf den Chef Emmeran Stoerrebrandt selbst treffen. Dieser hat keine erfreulichen Neuigkeiten für uns parat. Sein Sohn Regolan wurde ermordet und der Obergardist der Wache - Taschmann - ist in diesen Mord verwickelt. Dieser hat bestimmt im Auftrag der Neisbecks gehandelt und nun dürstet Emmeran nach Rache.

#### **Finde Taschmann**

Wir begeben uns auf die Suche nach dem Obergardisten. Da dieser jedoch untergetaucht ist, müssen wir zuerst nach Hinweisen zu seinem Aufenthaltsort suchen.



#### **Sammle Informationen**

Wir sprechen zunächst mit dem Händler Calandor Cupinez an seinem Stand im Hafen. Wenn wir ihm berichten, warum wir Nachforschungen anstellen, verrät er uns bereitwillig sein Wissen. Er erzählt uns von einer Person in Fuhrmannsheim, die Flüchtlingen zu Plätzen auf Frachtschiffen verhilft, um heimlich aus Ferdok zu verschwinden.

#### **Finde die Schleuserin**

Wir marschieren zum beschriebenen Brunnen in Fuhrmannsheim und können schon aus der Ferne erkennen, dass Taschmann gerade mit der Schleuserin verhandelt. Sobald der ehemalige Obergardist auf uns aufmerksam wird, hetzt er seine zwei Schergen auf uns und sucht das Weite. Wir bezwingen die Gegner und reden anschließend mit der Schleuserin. Nach ein wenig Überzeugungsarbeit verrät sie uns, dass Taschmann mit einem Schiff namens Horasia noch heute Ferdok verlassen will.

### **Stoppe Taschmann**

Wir eilen zurück ins Hafenviertel, zum Steg an dem Ardo ermordet wurde, und finden dort auch prompt den flüchtigen Taschmann. Im folgenden Gespräch erfahren wir mehr über die Ausführung der Morde, als plötzlich auch der sadistische Magier Yandrik auf der Bildfläche erscheint. Dieser schildert uns weitere grauenvolle Details zu Ardos Tod und tötet daraufhin Taschmann. Anschließend will er auch uns an den Kragen.



### **Besiege Yandrik**

Der Kampf gegen Yandrik entpuppt sich als durchaus anspruchsvoll. Hilfreich im Kampf gegen Magier ist das Talent Niederwerfen, dass wir so oft als möglich einsetzen sollten. Zwingt man Yandrik letztendlich in die Knie, stürzt er sich vor seinem endgültigen Ende ins Wasser.

Wir erhalten nun Ardos Schlüssel, der uns Zugang zu seinem bisher verschlossenen Arbeitszimmer im ersten Obergeschoß ermöglicht. Darin finden wir eine Truhe mit Ardos Schwert, einen Bericht aus dem Aventurischen Boten und 80 Dukaten.

### **Erstatte Emmeran Bericht**

Dieser ist nicht ganz glücklich über den Ausgang der Angelegenheit. Aus Emmerans Sicht kann mit Taschmanns Tod der Gerechtigkeit nicht genüge getan werden, jedoch verrät er uns, wo wir Ulwine Neisbeck, die Drahtzieherin der ganzen Verbrechen, antreffen können, um selbst Rache für die Ermordung von Ardo zu nehmen.

Die Handelsquest für die Familie Stoerrebrandt ist hiermit beendet.

## **Der Handelskrieg - Variante Neisbeck**

Kehren wir nach unserem Abstecher auf die Burg Grimmzahn als Verbündeter der Neisbecks zurück, teilt uns Vito mit, dass Ulwine Neisbeck uns nun endlich persönlich kennenlernen will. Wir betreten das Lagerhaus und gehen bis ans Ende, wo wir neben Ulwine Neisbeck auch auf den Magier Yandrik von Andergast und den Kopf der Schwarzaugen Lares Wackernagel treffen.

Ulwine möchte, dass wir den gierigen Hauptmann der Stadtwache Taschmann beseitigen. Hier geht es wohl nicht nur um Geld, sondern auch darum, dass Taschmann zu viel über die Verwicklungen der ehrenwerten Familie in den Mord an Regolan Stoerrebrandt weiß. Bevor wir aufbrechen, erhalten wir ein Giftfläschchen, mit dessen Inhalt wir Taschmann erledigen sollen.

### **Vergifte Taschmann**

Taschmann können wir im Flinken Frettchen, der hiesigen Hafenkneipe, antreffen. Wir

zerschlagen das Bierfass das hier im Raum steht und während sich der Wirt und die Schankmaid Aline streiten, füllen wir das Gift in die Karaffe mit Bier auf der Theke. Sobald der Wirt wieder hinter der Theke erscheint, geben wir unserem alten Freund Taschmann ein Bier aus und harren der Dinge, die nun passieren.



### **Verfolge Taschmann**

Dem Hauptmann wird nach dem schlecht bekömmlichen Gebräu übel und er verlässt den Schankraum. Wir verlassen ebenfalls die Schenke und folgen Taschmann, der sich zum Bootsanleger schleppt. Auf dem Steg angekommen folgt ein Dialog mit Taschmann, in dem wir einige eindeutige Hinweise auf Ardos wirklichen Mörder bekommen.

Zudem bekommen wir nun endlich Ardos Schlüssel. Mit diesem Schlüssel lässt sich endlich das verschlossene Arbeitszimmer in der ersten Etage des Anwesens öffnen. Darin befindet sich eine Kiste mit Ardos Schwert, ein Auszug aus dem Aventurischen Boten und 80 Dukaten.

Nach dem Tod Taschmanns erscheint plötzlich Yandrik von Andergast auf der Bildfläche und in einer weiteren Zwischensequenz werden nun alle Zweifel zur Identität von Ardos Mörder beseitigt.

### **Besiege Yandrik**

Es kommt nun wie es kommen muss und wir beweisen dem sadistischen Magier aus Andergast unsere Fähigkeiten im Kampf. Hilfreich im Kampf gegen Magier erweist sich das Talent Niederwerfen, gegen das sich auch Yandrik als anfällig erweist. Zwingt man ihn in die Knie, macht der Magier einen Abgang über den Rand des Stegs ins Wasser.

Der Handelskrieg der beiden Familien ist hiermit beendet und wir können nun Rache für die Ermordung Ardos nehmen.

## Nach dem Handelskrieg

### Rache für Ardo

Wenn wir den Handelskrieg beendet haben, wissen wir nun, wer die Hauptverantwortliche für Ardos Ermordung ist: Ulwine Neisbeck!



### **Stelle Ulwine Neisbeck**

Ulwine Neisbeck hat sich in ihr Haus im Praiosviertel zurückgezogen. Wir sprechen mit den Wachen am Eingang, um in das Haus zu gelangen. Sobald wir in den Hof treten, stellt sich uns Ulwine bereits entgegen. Jedoch ist sie nicht allein, auch Yandrik von Andergast ist plötzlich wieder da und es kommt unweigerlich erneut zum Kampf.

### **Der letzte Widerstand**

Was die Zahl der Gegner betrifft, steht uns nun wohl einer der bisher schwierigsten Kämpfe bevor. Dummerweise können wir uns nicht sofort auf Ulwine Neisbeck stürzen, um der Sache ein schnelles Ende zu bereiten, wir müssen uns gegen den Magier Yandrik und jeweils vier Leibwächter-Wellen aus Nah- und Fernkämpfer stellen. Zwei der Leibwächter sind jeweils mit schweren Armbrüsten ausgerüstet und deshalb nicht ungefährlich.



Geht Yandrik zu Boden, verursacht er mit einem Ignispäro-Zauber Schaden in seiner unmittelbaren Umgebung und dort wo wir Yandrik bezwungen haben, entsteht nun ein Feuerelementar, welchen wir ebenfalls noch erledigen müssen.

Die Neisbeck-Schergen rücken immer sofort wieder nach, bis wir am Ende alle erledigt haben - und das sind eine ganze Menge. Es empfiehlt sich, zuerst einen oder zwei am Leben zu lassen, am besten in versteinerte Form, um zu verhindern, dass ein neuer Schwall den Hof

betritt. Erst wenn wir Yandrik und später den Feuerelementar erledigt haben, sollten wir uns um den Rest der Leibwächter kümmern.

Haben wir letztendlich den Kampf für uns entschieden, wird es Zeit, dass wir uns Ulwine persönlich vorknöpfen. Wir laufen die Treppe nach oben und sobald wir uns dem Neisbeck Oberhaupt nähern, startet eine Zwischensequenz. Hier werden wir Zeugen davon, wie die Größenwahnsinnige ein höchst unerwartetes Ende findet. Am Ende der Sequenz ist die Aufgabe erledigt und wir befinden uns wieder auf der Hauptstraße im Praiosviertel.

### **Der verhexte Hocker**



Nach dem Abschluss der Handelsquest wird eine neue Nebenquest im Handelsviertel freigeschaltet. Sobald wir uns ins Flinke Frettchen begeben, treffen wir auf ein Streitendes Ehepaar. Der Grund für den ehelichen Zwist ist, wie könnte es anders sein, die lose Zunge der weiblichen Hälfte in dieser Beziehung. Eine Hexe hat, nachdem sie von der Frau unfreundlich behandelt wurde, den Hocker, auf dem der Ehemann saß, verzaubert, worauf dieser nun mit dem Hocker in der Luft schwebt und nicht aufstehen kann.

Nehmen wir die Aufgabe an, müssen wir uns zunächst in unser Haus im Praiosviertel begeben und Rakorium um Rat fragen. Rakorium verspricht zu helfen, wenn wir ein Leinenhemd, ein helles Ferdoker und eine Portion Alraunenpulver besorgen. Alle drei Dinge lassen sich flott auf dem kleinen Markt direkt vor unserem Anwesen erstehen. Wir übergeben die drei gewünschten Dinge an Rakorium und erhalten von ihm ein spezielles Pulver, mit dem sich der Hocker wieder in seinen Normalzustand versetzen lässt.

Mit dem Pulver im Inventar begeben wir uns wieder zur unglückseligen Ehefrau im Flinken Frettchen und kassieren 5 Silberstücke als Belohnung für unsere Mühen.

### **Alle Quests entdeckt**

Nun haben wir alle Quests, die in Ferdok freigeschaltet werden können, entdeckt. Einzig Auralias Aufgabe "Das Rezept für den Meistertrank" sollte noch offen sein. Diese Aufgabe lässt sich im Zuge des nächsten Kapitels abschließen. Wir können aber natürlich auch weiterhin jederzeit nach Ferdok und in unser Anwesen zurückkehren, auch wenn unsere Aufgaben zukünftig in anderen Gebieten erledigt werden müssen.

## **Sonstige Aufgaben**

### **Ardos Arbeitszimmer**

Nach dem Ableben Taschmanns, im Zuge des Handelskrieges zwischen den Stoorrebrandts und den Neisbecks, erhalten wir den Schlüssel zu Ardos Arbeitszimmer im ersten Stock unseres Anwesens. In besagtem Zimmer befindet sich eine Kiste mit Ardos Schwert, ein Auszug aus dem Aventurischen Boten und 80 Dukaten.

### **Cupio**

Nachdem wir den dritten Teil der Drachenqueste abgeschlossen haben, gibt es bei Cupio, dem Chef der Diebesgilde in Fuhrmannsheim, weitere Lernmöglichkeiten. Außerdem erweitert sich auch sein Sortiment an Waren.

### **Geheimes Kellergewölbe**

Hat man sich in einem der vorigen Kapitel beim Krummen Otto einen Wühlschrat für seinen Keller gekauft, dann sollte man den Keller in Ardos Anwesen nochmals genauer inspizieren.

# Kapitel 7: Tallon

## Hauptquest: Der Weg nach Murolosch



- Legende:
- (1) Startpunkt
- (2) Edelfrau Ingania
- (3) Toter Kutscher
- (4) Goblinplünderer
- (5) Osttor
- (6) Pilgerbrücke
- (7) Marktplatz
- (8) Westtor
- (9) Gruft am Boronanger
- (10) Peraine-Tempel
- (11) Klippe - Jungfrauenopferung
- (12) Kobold
- (13) Holzfällerlager; Jäger (Lehrer)
- (14) Alraune
- (15) Eingang zum Zwergenturm
- (16) 1. Begegnung mit Archon Megalon; Ancoron
- (17) Lager der Plünderer
- (18) Verwundeter Bauer
- (19) Rattelshof
- (20) Parzalon von Streitzig



- (21) Eingang zur Stinkenden Höhle
- (22) Goblinlager
- (23) 2. Begegnung mit Archon Megalon
- (24) Preshain; Prinz Arom; Gerling; Geweihte Ulinai
- (25) Eingang zur Verlassenen Mine



### **Das Adamantene Herz & Das Geheimnis des Drachenauges**

Nachdem uns Dorion im Tempel nicht weiterhelfen kann, werden wir an Rakorium verwiesen. Suchen wir also den Erzmagister in der Küche unseres Hauses auf, wo er sich gerade angeregt mit seinem Novizen unterhält. Rakorium kann uns zwar ebenfalls nicht verraten, wie wir zur Zwergenstadt kommen, verweist uns allerdings weiter an Graf Growin, der uns weiterhelfen können sollte.

#### **Sprich mit Graf Growin**

Dem Rat Rakoriums folgend laufen wir in die Grafenresidenz, um mit Graf Growin zu sprechen. Dieser unterhält sich gerade mit dem Ritter Traldar. Falls wir Traldar noch nicht angeheuert haben, so können wir das nun tun.

Von Graf Growin erfahren wir, dass in der Tat etwas Größeres im Gange sein muss und dass sich Chefdiplomat Gerling bereits in Tallon aufhält, wo er geheime, diplomatische Verhandlungen führen soll. Wir bekommen nun die Aufgabe Gerling für weitere Instruktionen aufzusuchen. Wir rüsten uns nochmal gut aus und machen uns schließlich auf die Reise nach Tallon.

#### **Der Diplomat Gerling**

Wir betreten die Region rund um Tallon im Nordwesten und folgen dem Weg Richtung Osten. Nach einigen Metern treffen wir auf den Schweinehirten Jargold, der auf uns zukommt. Er berichtet, dass man in diesen unsicheren Zeiten nicht so einfach in die Stadt kommt. Wenig später treffen wir auf die hochnäsige Edelfrau Ingania vom Berg, die mit ihrem Wagen verunglückt ist. Sprechen wir mit ihr (Etikette ist vorteilhaft), bekommen wir die Nebenquest: „Die Edelfrau Ingania“. Diese Aufgabe sollten wir annehmen, da sie eine gute Möglichkeit bietet, um in die Stadt zu kommen. Außerdem sind wir doch keine Unmenschen. Begibt man sich in die Stadt, ohne Ingania zu helfen, wird die Gute wohl umkommen. Folgen wir dem Weg weiter, treffen wir erst auf 3 Goblins und ein wenig später auf einige Goblins und ein halbes Dutzend Wildschweine, die sich aber allesamt flott ausschalten lassen. Sobald wir uns den Baumstapeln links und rechts des Weges nähern, werden wir von 6 Goblinplünderern (4) angegriffen, die hier einen Hinterhalt gelegt haben. Auch diese Plünderergruppe erledigen wir flott und laufen weiter bis an die Stadttore von Tallon.

Am Stadttor angekommen, will uns die Wache allerdings nicht so ohne weiteres einlassen. Haben wir Ingania dabei, dann springt sie ein und verschafft uns Zutritt. Andernfalls haben wir die Möglichkeit die Wache mit 15 Dukaten zu bestechen. Eine dritte Möglichkeit ist mit den Arbeitern an der Brücke zu sprechen. Dort finden wir den mürrischen Vorarbeiter Darian und den Arbeiter Viburn. Da Darian jedes Gespräch abbricht und auch jedes Gespräch mit Viburn unterbindet, warten wir, bis er sich weit genug entfernt hat und sprechen dann Viburn erneut an. Viburn verrät uns, dass man mit einer Parole an der Stadtwache vorbeikommt. Um an die Parole zu kommen, können wir Viburn mit 10 Dukaten bestechen, ihn betören, überreden oder einschüchtern. Achtung, scheitert man bei der Einschüchterung, verweigert Viburn jede weitere Konversation.

Egal wie wir die Stadt betreten haben, unser erstes Ziel ist der Marktplatz, wo sich auch die örtliche Taverne befindet. Ein guter Platz um nach Gerling zu suchen. In der Taverne treffen wir auf den Bürgermeister Stippwitz, der uns zum Apfelfest begrüßt. Dieser teilt uns mit, dass Gerling bereits wieder abgereist sei und zwar nach Prenshain, das nun auch unser nächstes Ziel ist.



### Finde Gerling

Bevor wir selbst die Stadt verlassen, sollten wir noch mit dem Kaufmann Eichrich reden, der Gerling ebenfalls gesehen hat. Außerdem lohnt ein Gespräch mit dem Abt im Peraine-Tempel, der uns mit ein wenig Überredungskunst das eine oder andere Wissenswerte über Prenshain erzählen kann. Weiterhin ist der Besuch bei einigen der Händler auf dem Marktplatz wärmstens zu empfehlen, sie haben nicht nur eine Fülle nützlicher Ausrüstungsgegenstände, sondern bringen uns gegen das entsprechende Kleingeld auch neue brauchbare Zauber oder Talente bei.

Unser nächstes Ziel sollte nun Prenshain, der vermeintliche Aufenthaltsort des königlichen Botschafters, sein. Da die Pilgerbrücke (6) zerstört ist, müssen wir den Umweg durch den Süden der Region nehmen. Begeben wir uns also zum westlichen Stadttor. Hier lässt uns der Hauptmann der Stadtwache leider nicht so einfach vorbei. Wegen der Goblinplünderer darf niemand die Stadt verlassen, auch wir nicht. Nur wenn wir uns dazu bereit erklären, der Stadtwache im Kampf gegen die Goblins beizustehen, will er uns ziehen lassen. Da uns keine andere Wahl bleibt, nehmen wir die Aufgabe an.

### Tarnelholz: Die Plünderer (Hauptquest)

Wir laufen (automatisch in einer Sequenz) den Soldaten zum Ort des Geschehens hinterher und erhalten vom Hauptmann unsere Befehle für den bevorstehenden Kampf.



### **Besiege die Goblinplünderer**

Gemeinsam mit der Stadtwache müssen wir nun einem knappen Dutzend Goblins den Garaus machen. Es empfiehlt sich, zuerst Schamanin und Bogenschützen aus dem Weg zu räumen, bevor wir uns um die Nahkämpfer kümmern. Nachdem wir einige der Goblins ausgeschaltet haben, bekommen die Plünderer Verstärkung. Wieder sollten wir die Schamanin umgehend ausschalten, damit sie keinen Schlafzauber über einen unserer Helden legen kann. Nach dem Kampf kann man vom Hauptmann einige Dukaten als Belohnung fordern. Verzichtet man auf die Belohnung, bekommt man stattdessen zusätzliche Abenteurpunkte. Außerdem erhalten wir die Aufgabe nach der Quelle der Unruhen zu suchen. (Siehe Nebenquest - Die Plünderer)

Nach dem erfolgreichen Kampf an der Seite der Stadtwache folgen wir dem Weg aus der Stadt heraus nach Süden, überqueren die erste Brücke und stehen erneut einigen Goblins gegenüber. Wir machen kurzen Prozess und setzen den Weg fort. Hinter der zweiten Brücke gilt es erneut einige Goblins zu eliminieren. Den Soldaten, die hier noch um ihr Leben kämpfen, können wir allerdings nicht mehr helfen.

Anschließend treffen wir erstmalig auf Archon Megalon, einem sehr mysteriösen und abenteuerlichen Forscher. Ganz gleich was wir ihm antworten, der Gute verschwindet sofort wieder und lässt uns so schlau wie vorher zurück. Auf der dritten Brücke treffen wir schließlich auf den Elfen Ancoron. Er verhilft uns zu einer weiteren Aufgabe, die genauer in der Nebenquest "Das Lager der Plünderer" beschrieben wird.

Unser Weg nach Preshain führt uns in weiterer Folge an einem abgebrannten Bauernhof, dem Rattelshof, vorbei, wo ein Drache ganze Arbeit geleistet hat. Sprechen wir den Bauern, dem das Gut gehört, an, startet eine weitere Reihe Nebenquests ("Der Rattelshof"). Nachdem wir den Bauern geholfen haben, oder auch nicht, geht es weiter zur nächsten Brücke. Hier treffen wir erneut auf Archon Megalon. Diesmal unterhält er sich länger mit uns. **Achtung:** Archon ist schnell beleidigt. Reagieren wir ungehalten, wird er uns in späterer Folge keinen Zugriff auf sein Warensortiment und sein Wissen gewähren.



Setzen wir schließlich den Weg über die Brücke fort, sehen wir einen Drachen, der über uns hinwegfliegt und sich unserem Ziel Preshain nähert. Nähern wir uns letztendlich selbst dem ansonsten beschaulichen Ort, sehen wir, dass die gesamte Anlage, samt des geheiligten Apfelbaums, in Flammen steht. Zum Glück hat Gerling überlebt und im folgenden Gespräch bittet er uns sogleich um unsere Hilfe. Gemeinsam mit Arom, dem Sohn des Zwergenherrschers, erzählt er uns von einem Schlüssel, den es zu finden gilt, damit man den alten Zwergenturm, der den Drachenhort versperrt, betreten kann. Die Geweihten des Klosters haben den Schlüssel vor langer Zeit verloren. Wir sollen ihn suchen und anschließend den Zwergen im Kampf gegen den Drachen beistehen.

Bevor wir aufbrechen, sollten wir noch mit der Geweihten Ulinai sprechen. Von ihr kann man die Nebenquest "Mord an einer Geweihten" bekommen, die sich sozusagen im Vorbeigehen miterledigen lässt.

## Der Respekt der Zwerge

### Verlassene Mine



Legende:

- (1) Eingang
- (2) Spinnennest
- (3) Hesperias Gebeine
- (4) Skelett mit Schlüssel
- (5) Truhe
- (6) Truhe
- (7) Truhe
- (8) Meredin mit Schlüssel zum Zwergenturm

### **Finde den Schlüssel zum Hort**

Wir verlassen ein brennendes Preshain und folgen dem Weg südlich und westlich an der Anlage vorbei, wenden uns dann nach Nordost und steuern den auf der Karte markierten Eingang zur Verlassenen Erzmine an. Auf dem Weg treffen wir mindestens einmal auf eine Gruppe aggressiver Harpyien, die wir aus dem Weg räumen müssen (Nicht vergessen, dabei die Überreste nach Federn zu durchsuchen. Diese können für die Herstellung der äußerst wirkungsvollen Pfeile Tenobalds benutzt werden). Wir betreten die Mine und werden nach wenigen Metern von einer Vielzahl kleiner Smaragdspinnen und seltener auch von ausgewachsenen Exemplaren angegriffen. Die größeren schienen mir anfällig für Wunden zu sein, so dass meine Gruppe es bei geschickter Fertigkeitenwahl im Kampf oftmals schon schaffte, diese Insekten ins Jenseits zu befördern, lange bevor die immerhin 250 Lebenspunkte auf Null sanken. In der großen Spinnenhöhle lauern wie erwartet weitere Spinnen. Dem Gang, der nach Osten führt, müssen wir nur folgen, wenn wir im Rahmen der Nebenquest "Mord an einer Geweihten" nach den Gebeinen Hesperias suchen. Am Ende finden wir einen Schutthaufen mit den gesuchten Knochen.

Auf der Suche nach dem Schlüssel zum Zwergenturm folgen wir dem Gang weiter nach Süden. Hier stoßen wir ein weiteres Mal auf eine Vielzahl kleiner Smaragdspinnen. Eine weitere Gruppe der lästigen Achtbeiner greift uns aus östlicher Richtung an, sobald wir uns der T-Kreuzung in südlicher Richtung nähern. An der Kreuzung folgen wir erst dem Gang nach Osten, wo die Mine in Flammen steht. Am Ende des Ganges finden wir ein Skelett, bei dem wir einen Schlüssel erbeuten können. Wir laufen wieder zurück, knacken die Truhe (5, Achtung Falle), folgen dem Gang wieder nach Norden und nehmen vor der Spinnenhöhle die Abzweigung, die nach Westen führt. Die Tür lässt sich mit dem Schlüssel öffnen und im Gang hinter der Tür werden wir sogleich von Skeletten angegriffen.

Wir sollten nun, wie auch in den folgenden Kämpfen mit Skeletten, zuerst die Bogenschützen aus dem Verkehr ziehen und uns erst danach um die mit Nahkampfwaffen ausgerüsteten Untoten kümmern. Wir folgen nun einfach schnurstracks den Gängen und metzeln alle Untoten nieder, die uns in den Weg kommen, bis wir schließlich auf ein halbes Dutzend gut gerüsteter und kampfstarker Skelette am südlichen Ende der Höhle treffen. Hier sollten wir uns unbedingt zuerst um den Boss Meredin kümmern und danach die restlichen Untoten ausschalten. Ist Meredin gefallen, erhalten wir den gesuchten Schlüssel wie auch den Brustpanzer der Flammen, einen weiteren Teil der legendären Rüstung, die nur vom Hauptcharakter getragen werden kann. Anschließend knacken wir noch Meredins Truhe, mit einigen netten Items (vorwiegend für den alchemistischen Gebrauch) und machen uns auf den Rückweg.

Bevor wir uns zu Arom und dem Drachenhort aufmachen, sollten wir noch einen Abstecher nach Tallon machen, wo nach den jüngsten Ereignissen eine Jungfrau geopfert werden soll, um den Drachen zu besänftigen. (Nebenquest: Eine Jungfrau für den Drachen)

### **Triff Arom am Turm**

Wir orientieren uns von Tallons Westtor nach Nordwesten, bis wir auf einen schmalen Pfad, der den Abhang hinunter führt, treffen. Auf dem Weg nach unten wird es immer nebliger und am Fuße des Berges wartet bereits Arom mit seinen Drachentöttern ungeduldig auf uns.

### Der Hort des Drachen



Legende:

- (1) Zugang durch den Zwergenturm
- (2) Harpyenschwarm
- (3) Archon Megalon
- (4) Der Drache
- (5) Prinz Arom

### **Töte den Drachen**

Nach dem Gespräch mit Arom wenden wir uns dem Zwergentor zu und öffnen dies mithilfe der Steinscheibe. Nun können wir den Hort des Drachen betreten. Arom schließt sich unserer Gruppe an und teilt mit uns die Ausrüstung, die er von Murolosch mitbrachte.

Besonders nützlich ist Brandsalbe, die uns jeweils für kurze Zeit vor dem Feueratem eines Drachen schützen kann. Die Brandsalbe sollten wir gerecht unter den Gruppenmitgliedern aufteilen (in der Kiste befindet sich noch mehr von der Salbe). Nachdem wir uns ausgerüstet haben, umrunden wir den Turm und steigen die Treppe hinab.

Am Boden angekommen, werden wir sofort von einem Schwarm Harpyien angegriffen. In

diesem Hort wimmelt es regelrecht von diesen Furien. Wir folgen weiter dem Weg und kämpfen uns durch weitere Harpyienschwärme bis wir schließlich wieder auf Archon Megalon treffen. Dieser berichtet uns, dass wir sogleich auf einen sogenannten Purpurwurm treffen werden. Die besten Waffen wären seiner Ansicht nach Lebensmüdigkeit und Leichtsinn. Falls wir damit noch nicht gut genug gerüstet sind, können wir beim Archon noch den einen oder anderen Trank besorgen, bevor wir das Plateau hinauf steigen, um uns dem Drachen zu stellen.



Erreichen wir endlich den Drachen, müssen wir mitansehen, wie Aroms Begleiter im wahrsten Sinne des Wortes gegrillt werden. Arom schwört Rache und dann liegt es an uns, dem feindseligen Purpurwurm die Lebenslichter auszublasen. Die Magier und Heiler sollten auf jeden Fall außerhalb der Reichweite des Drachenatems bleiben. Hat man bisher Heiltränke gespart, ist nun ein Zeitpunkt gekommen, wo man diese benutzen sollte. Auch die Brandsalbe leistet gute Dienste. Wenn man den Drachen mit allen möglichen Angriffszaubern und Sonderfertigkeiten beharkt und dabei die eigenen Recken mit Heiltränken rechtzeitig heilt, ist der Kampf eigentlich gar nicht schwer.

Nach dem Kampf sichert sich Arom sogleich den Karfunkel des Drachen, um diesen als Trophäe zu seinem Vater zu bringen.

Den Rest des Drachenhortes überlässt er uns. Darunter finden sich einige einzigartige Objekte, aus denen sich mächtige Waffen oder Tränke herstellen lassen. Zwerge wissen wie das geht. Wir sprechen danach mit Arom, der uns als wahren Drachentöter anerkennt und uns bittet, ihn in seine Heimat zu begleiten.

Wollen wir vor der Reise nach Murolosch noch einmal in unser Anwesen in Ferdok, um diverse Ausrüstungsgegenstände auszutauschen oder zu schmieden, können wir das ebenfalls tun. In diesem Fall erwartet uns Arom vor den Toren der Zwergenstadt. Murolosch wird künftig unseren neuen Startpunkt darstellen, allerdings kann man auch später jederzeit nach Ferdok zurück reisen.

## **Nebenquests in Tallon**

### **Die Plünderer (Nebenquestpart)**

Nachdem wir vor dem Westtor die Plünderer bezwungen haben, erhalten wir vom Hauptmann der Stadtwache die Aufgabe das Lager ausfindig zu machen.



### **Finde das Lager der Plünderer**

Nachdem wir Tallon verlassen haben, treffen wir an der dritten Brücke auf den Elfen Ancoron (16). Er erzählt uns von einem Goblinlager und einem Oger und fordert uns auf ihm zu folgen. Wir folgen Ancoron bis ans Ende der Brücke, müssen jedoch feststellen, dass ein Angriff auf die Plünderer alleine nicht möglich ist. Wir müssen den Hauptmann der Stadtwache überzeugen, uns dabei zu unterstützen, das Plündererlager und damit die ständigen Übergriffe durch die Goblins ein für alle Mal zu beenden.

### **Erstatte dem Hauptmann Bericht**

Wir laufen zurück zum westlichen Stadttor und geben beim Hauptmann unseren Bericht ab. Zwar ist dieser sofort von der Notwendigkeit unseres Vorhabens überzeugt, dafür aber nicht befugt seinen Posten zu verlassen. Der Stadtrat Tallons fürchtet um weitere Angriffe, sollte sich die Stadtwache zu weit entfernen. Der Hauptmann scheint zwar nicht gerade optimistisch im Hinblick darauf, dass wir die Mitglieder des Stadtrates überzeugen können, aber einen Versuch kann es nicht schaden.

### **Mobilmachung**

Unsere Aufgabe besteht nun, die drei Mitglieder des Stadtrates davon zu überzeugen, Männer der Stadtwache abzustellen, um die Plünderer auszuschalten. In welcher Reihenfolge wir die drei Ratsmitglieder ansprechen, ist dabei völlig egal.

### **Überzeuge den Obergeweihten**

Wir begeben uns in den Tempel der Peraine wo wir den Abt antreffen.



### **Sprich mit dem Obergeweihten**

Wir suchen also den Abt des hiesigen Tempels auf (10). Dieser reagiert einsichtig auf unser Argument, dass auch die Menschen außerhalb Tallons Stadtmauern endlich wieder ruhiger ihrem Tagesgeschäft nachgehen könnten, wenn wir die Basis der Plünderer mithilfe der



Stadtwache zerstören würden. Allerdings ist er momentan auf den Begleitschutz der Wache angewiesen, denn er ist auf der Suche nach einer seltenen Pflanze, der Alraune, die ihm als Zutat für einen Entgiftungstrank für das zuvor durch einen Goblin verseuchte Trinkwasser noch fehlt. Auf den Geleitschutz verzichtet der Abt, wenn wir ihm diese Pflanze bringen würden. Sie wächst nahe eines alten in einen Felsen gehauenen Tores nordwestlich der Stadt (14).

### **Finde die Alraune**

Wir verlassen Tallon durch das Westtor und wenden uns nach Westen (siehe Karte). Kurz vor der Fundstelle werden wir von Goblins aufgelaert, die allerdings keine ernsthafte Bedrohung darstellen. In einer kleinen Nische finden wir dann die Alraune neben einigen anderen Kräutern, die wir einsammeln können.

### **Übergib die Alraune**

Mit der Alraune im Gepäck machen wir uns auf den Rückweg und werden von einigen Harpyien angegriffen. Diese erledigen wir in gewohnter Manier und laufen dann rasch zum Tempel der Peraine, wo wir dem Abt die seltene Pflanze übergeben. Als Belohnung erhalten wir die Zustimmung des Obergeweihten.

### **Überzeuge den Bürgermeister**

Unser nächstes Ziel ist die Stadttaverne, wo wir auf Tallons Bürgermeister treffen.

### **Sprich mit dem Bürgermeister**

Bringen wir dem Bürgermeister unser Anliegen vor, will er uns nur seine Zustimmung geben, wenn wir die Stadtwache ein wenig entlasten. Er gibt uns die Aufgabe einen Kobold ausfindig zu machen, der einen bedeutenden Gast des Apfelfestes bestohlen haben soll. Beim Diebesgut handelt es sich um eine Sammlung wertvoller Miniaturfiguren, die wir zurück erlangen sollen.

### **Nimm dem Kobold das Diebesgut ab**

Wir laufen nach dem Westtor direkt nach links, noch vor der Brücke, wodurch wir auf die Felder vor der Stadt gelangen, wo sich der Kobold momentan aufhält (12). Dieser besitzt enorme magische Fähigkeiten, wodurch wir es gar nicht erst versuchen sollten, es mit ihm aufzunehmen. Uns bleibt wohl oder übel nichts anderes übrig als uns auf die Spielchen des schelmischen Kobolds einzulassen. Hierfür müssen wir zuerst die in der Nähe befindlichen Holzfäller als Mitspieler gewinnen.

### **Überrede die Holzfäller**

Wir sprechen den etwas abseits stehenden Holzarbeiter an, der zwar skeptisch auf die Bitte des Kobolds reagiert, aber da er um seine Harmlosigkeit und sein im Grunde kindlich-verspieltes Wesen weiß, mit etwas Überredungskunst oder einem betörenden Augenzwinkern, leicht als Mitspieler zu gewinnen ist.

### **Kehre zum Kobold zurück**

Mit den Holzfällern im Schlepptau sprechen wir den Kobold erneut an und lassen uns in aller Ruhe sein Spiel erklären. Daraufhin verwandelt der Kobold die Holzfäller in Hühner und will von uns, dass wir die Hühner in Katzen verwandeln.



### **Löse das Rätsel des Kobolds**

Berühren wir eines der Hühner, wird es zur Katze, berühren wir die Katze, wird diese zu einem Hund. Danach folgt ein Schwein und bei der vierten Berührung wird aus dem Schwein ein Reh. Das Problem besteht nun darin, dass bei jeder Berührung die anderen beiden Tiere um eine Tierart zurückverwandelt werden, sofern man sie mindestens einmal berührt hat.

Das Rätsel lässt sich einfach lösen, indem wir eines der Hühner in ein Reh verwandeln (4 mal anklicken). Anschließend klicken wir ein weiteres Huhn zweimal an und verwandeln es in einen Hund. Das dritte Huhn berühren wir nun genau einmal und alle drei Tiere verwandeln sich in eine Katze. Damit gilt das Rätsel als gelöst und der Kobold übergibt uns das Diebesgut, nachdem er die Holzfäller wieder zurückverwandelt hat.

Nach der Übergabe können wir den Kobold fragen, weshalb er eigentlich das ganze Elfenbein wollte. Es stellt sich heraus, dass der Kobold ein hervorragender Alchemist ist, der imstande ist Auralias Rezept zu korrigieren. (siehe Nebenquest Auralias Rezept)

### **Bringe Stippwitz das Diebesgut**

Mit den Elfenbeinfiguren geht es zum Bürgermeister, der uns danach seine Zustimmung gewährt.

### **Überzeuge den Kaufmann**

Der Letzte im Bunde ist der Kaufmann Eichrich, dessen Zustimmung wir einholen müssen.

### **Sprich mit dem Kaufmann**

Kaufmann Eichrich, offenbart uns, dass es ihm sehr unangenehm ist, seinen Sohn in einer Liaison mit einer einfachen Magd zu wissen. Er hat die Befürchtung, dass die beiden, da sie um seine Missgunst in dieser Angelegenheit wissen, durchgebrannt sein könnten, weil er seinen Sohn seit einiger Zeit nicht mehr angetroffen hat. Er würde gerne Näheres erfahren und bittet uns, mit der Mutter der Magd zu reden.

### **Sprich mit der Mutter**

Wir laufen zum Stand von Mutter Süßen, nahe dem Osttor (5) und sprechen sie auf ihre Tochter an. Mutter Süßen bestätigt, dass die beiden ein Paar sind, worüber sie ebenfalls nicht ganz glücklich ist und erzählt, dass sich die beiden jungen Leute neuerdings nahe einer Gruft auf dem Boronanger (9) aufhalten.

### Gruft der Eichrichs



Legende:

- (1) Eingang
- (2) Grufräume mit Tagebuchseiten
- (3) Dhanas Gruft mit Niam
- (4) Xindans Gruft mit Ulfing
- (F) Fallen

### **Untersuche die Gruft**

Wir betreten die "Krypta des Boronackers" im Südosten von Tallon (9). Jedoch treffen wir im Inneren nicht auf ein knutschendes Liebespärenchen, sondern auf angriffslustige Skelette. Nachdem wir das Begrüßungskomitee ausgeschaltet haben, dringen wir tiefer in die Gruft ein und finden jeweils links wie rechts zwei kleine Krypten, die durch Fallen geschützt sind. In jeder der Krypten erwarten uns 5 Skelette und ein Sarg, in dem wir Seiten eines Tagebuchs finden. Nachdem wir alle 4 Krypten besucht haben, betreten wir Dhanas Gruft in der Mitte des Gewölbes. Sobald wir die Tür öffnen, startet eine Zwischensequenz, in der wir eine vor Angst schlotternde Niam vorfinden, die um ihren Geliebten Ulfing bangt. Bevor wir uns von Niam alles erklären lassen können, erscheinen auch schon eine Reihe Skelette und greifen uns an.

### **Verteidige Niam**

Die angreifenden Skellette versuchen immer wieder an uns vorbeizukommen und Niam niederzustrecken. Wir sollten deshalb unbedingt vermeiden, den Kampf innerhalb der kleinen Kammer zu führen, in der sich das Mädchen aufhält. Insgesamt müssen wir drei Angriffswellen mit jeweils bis zu 4 Gegnern abwehren. Gelingt es uns nicht Niam am Leben zu halten, gilt diese Unteraufgabe zwar als gescheitert, die Hauptaufgabe lässt sich jedoch immer noch erfolgreich beenden.

Hat man die Untoten besiegt, erhält man den Gruftschlüssel zu Xindans Gruft, in der Ulfing zu finden ist, sowie die fünfte Tagebuchseite. Nun haben wir alle Seiten beieinander und sollten diese nun auch lesen, bevor wir zur nächsten Aufgabe schreiten. Wir erfahren einiges über den Händler Xindan Eichrich, der früher in Tallon lebte und heimlich die Künste der Nekromantie studiert hat.



### **Rette Ulfing**

Mithilfe des soeben erhaltenen Schlüssels begeben wir uns in die Gruft des Nekromanten Xindan Eichrich. In der Gruft müssen wir feststellen, dass Xindan zu einem untoten Magier wurde, der rastlos danach strebt seine verstorbene Frau als Untote wiederzuerwecken und über dem bewusstlos am Boden liegenden Ulfing Eichrich steht. Haben wir alle Seiten des Tagebuchs gelesen, können wir nun um das Leben des Jungen verhandeln. Die richtigen Antworten lauten:

- \* "Ich habe euer Tagebuch gelesen. Ich weiß von der Zeit, als ihr nach Tallon kamt. - "Ohne Belang? Ihr habt hier immerhin eine Heimat gefunden..."
- \* "Ich weiß von der Sache mit Hesperia" - "Und, hat der Tod das Unheil abwenden können?"
- \* "Ich habe von Eurem Ring gelesen" - "Nein ich will ihn nicht, seht nur, was er aus euch gemacht hat."
- \* "Es geht um den Tod Eurer Frau, oder?" - "Ich beschmutze ihr Andenken? Ihr habt euch doch nicht um sie gekümmert!"
- \* "Ihr wollt immer noch Dhana von den Toten zurückholen, oder?" - "Wollt ihr wirklich den Nachfahren eures Bruders und dessen Geliebte vernichten?"

Geben wir fünfmal die richtige Antwort, lässt der Magier Ulfing gehen. Antworten wir drei oder vielmal richtig, können wir es noch einmalig mit Überredung versuchen. Scheitern wir, oder antworten weniger als dreimal richtig, kommt es unweigerlich zum Kampf mit dem Magier und seinen 5 Schergen. Fällt der Magier, fallen auch seine Schergen. Im Falle eines Kampfes sollten wir also alle Angriffe auf den untoten Nekromanten konzentrieren. Zur Belohnung bekommen wir den magischen Stab Seelensplitter. Wie auch immer wir Ulfing befreit haben, nach einem kurzen Dialog sollten wir die Gruft verlassen.

### **Bringe die Kinder aus der Gruft**

Ist man wieder ans Tageslicht gelangt, startet eine kurze Zwischensequenz, in der der Kaufmann und Mutter Süßen glücklich sind, dass es den Kindern gut geht. Außerdem erhalten wir die Zustimmung des Kaufmannes für einen Angriff der Stadtwache auf das Lager der Plünderer. Damit haben wir nun alle erforderlichen Ratsstimmen beisammen.

### **Gib dem Hauptmann Bescheid**

Nachdem wir dem Hauptmann am Westtor über unseren Erfolg berichtet haben, lässt sich dieser nicht lange bitten und folgt uns umgehend zum Eingang des Tales, an dem Ancoron auf Verstärkung wartet. Nach einem kurzen Gespräch ist es nun an der Zeit den Soldaten in die Schlucht zu folgen.



### **Räuchere das Lager aus**

Wir folgen dem Hauptmann und seinen Mannen ins Lager der Goblins und müssen 3 Wellen von je 6-10 Angreifern abwehren. Wie immer gilt es zuerst die Schamaninnen und Bogenschützen auszuschalten, bevor wir die Nahkämpfer eliminieren. Nachdem wir die Angriffswellen abgewehrt haben, startet eine kurze Zwischensequenz und wir bekommen es nun mit der wahren Bedrohung zu tun. Es gilt 3 ausgewachsene Oger, darunter ein Oger-Anführer, zu bezwingen. Die Stadtwache hilft uns dabei leider nicht mehr und Ancoron liegt ebenfalls schon bewußtlos am Boden. Mit Hilfe von Sonderfähigkeiten und Magie lässt sich aber auch dieser Kampf gewinnen. Wird es zu heftig, kann man sich bis zu den Stadtwachen zurückziehen, die dann ebenfalls in den Kampf mit eingreifen. Sind auch diese Gegner bezwungen, gibt es eine weitere Zwischensequenz an deren Ende wir entscheiden können, ob wir Ancoron in unsere Heldengruppe aufnehmen.

Die Questreihe "Die Plünderer" ist nunmehr abgeschlossen.

### **Der Rattelshof**

Sobald wir von Tallon aus gesehen die vierte Brücke erreichen, hören wir einen um Hilfe rufenden Mann. Es handelt sich um einen Bauern vom nahegelegenen Gehöft, der verletzt direkt hinter der Brücke im Gras liegt.

#### **Hilf dem verwundeten Bauern**

Wir helfen dem Bauern mit einem Heilmittel, das wir im Inventar mitführen, oder mit der entsprechenden Heilfähigkeit. Schaffen wir es, ihn wieder auf die Beine zu bringen, erzählt er uns von einem Angriff auf den Hof des Bauern Ebergrütz. Um mehr darüber zu erfahren, sollen wir uns an besagten Grundbesitzer wenden.



### **Sprich mit Bauer Ebergrütz**

Folgen wir dem Weg einige Meter weiter, können wir auch bereits einen völlig niedergebrannten Hof sehen. Inmitten der Trümmer steht der Besitzer des Hofes Ebergrütz und erzählt uns, dass ein riesiger Wurm den Hof angegriffen und mit seinem Feueratem alles in Brand gesteckt habe. Sorgen bereiten Ebergrütz die ihm untergebenen Bauern, die beim Angriff geflüchtet sind und nun nicht mehr zurückkehren. Letztendlich bietet uns der Bauer 100 Dukaten dafür an, dass wir die Bauern finden und den Wurm töten.

### **Die verschwundenen Bauern**

Ebergrütz vermutet, dass die Bauern in eine nahegelegene Schlucht geflohen sind, in die sie sich immer zurück ziehen, wenn Gefahr droht.

### **Finde die Schlucht**

Wir verlassen durch den kleinen Torbogen hinter Ebergrütz den Hof und orientieren uns nach Osten, wo wir über eine kleine Kuppe in eine Schlucht gelangen, an deren Eingang wir von einigen Goblins erwartet werden. Diese sind vor dem Oger in dieser Region geflohen und haben sich ebenfalls in der Schlucht versteckt. Als ihnen die Bauern in die Hände gelaufen sind, haben sie diese nun kurzerhand gefangen genommen.

Wir haben nun die Wahl, uns friedlich zu verhalten und mit den Goblins zu verhandeln oder die ganze Gruppe anzugreifen. Letztere Möglichkeit ergibt sich später noch mehrfach, sofern wir im Verlauf der Quest unsere Meinung ändern. Entscheiden wir uns für den Kampf, startet die Quest "Besiege die Goblins" und wir müssen gegen das gesamte Lager, mehr als einem Dutzend Goblins, antreten.

Sind wir nicht auf eine Konfrontation aus, lassen wir uns von der Wache zur Anführerin der Goblins geleiten.



### **Befreie die Bauern**

Wir treffen auf die Schamanin Treescha Suula, die uns anbietet, die Bauern für den Preis von fünf Schweinen freizulassen. Wenn wir ihr erzählen, dass wir den Oger getötet haben, reduziert sich der Preis auf drei Schweine, die dringend benötigt werden, damit der Stamm überleben kann. Nun haben wir erneut die Wahl, die Goblins anzugreifen, oder uns auf den Handel einzulassen. Befindet sich gegenwärtig Ancoron in der Gruppe, fordert dieser vehement einen Angriff. Haben wir überdies auch noch Gwendala dabei, kann diese versuchen ihn zu beschwichtigen, ansonsten müssen wir selbst versuchen ihn umzustimmen. Dazu wählt man die zweite der drei Antwortmöglichkeiten.

### **Schweinehirten**

Haben wir uns für die friedliche Möglichkeit entschieden, müssen wir uns wohl an den nächsten Bauer wenden, um die geforderten Schweine aufzutreiben.

### **Organisiere drei/fünf Schweine**

Kehren wir zu dem niedergebrannten Rattelshof zurück und bitten Bauer Ebergrütz um die von der Orkschamanin geforderten Schweine. Dieser ist alles andere als glücklich und versucht seinen Verlust von unserer Bezahlung (15 Dukaten) abzuziehen. Wir können uns nun darauf einlassen, oder versuchen ihn zu überreden und die Schweine ohne Lohnverzicht auszuhändigen.

### **Übergib die Schweine**

Wie auch immer wir an die Schweine gekommen sind, nun müssen wir sie in Richtung der Schlucht treiben. Das geht grundsätzlich recht einfach, wir müssen nur darauf achten uns nicht zu weit von den Schweinen zu entfernen, wenn wir sie nicht einzeln wieder einfangen wollen. Auf halbem Weg werden wir plötzlich von einem Rudel bestehend aus sechs Wölfen angegriffen. Wölfe stellen nun wirklich keine Bedrohung mehr dar, zumindest für uns, Schweine sehen das bestimmt anders, und wir erledigen das Rudel möglichst rasch, bevor sie eines der Schweine bedrohen können. Nach dem kleinen Zwischenfall sammeln wir die grasenden Schweine wieder ein und treiben sie weiter zum Lager. Hat man dieses erreicht, übernimmt die Goblinwache die Schweine und unsere Aufgabe gilt als erfüllt.

*Anmerkung: Es kann passieren, dass eines oder mehrere der Schweine sich nicht mehr von eurer Gruppe in die gewünschte Richtung treiben lassen und stattdessen im Schleichtempo zurück zum Hof wandern. Dies scheint ein hin und wieder auftretender Bug zu sein, der sich leider nur durch erneutes Laden eines Spielstandes umgehen lässt.*

### **Sprich mit Treescha Suula**

Wir begeben uns erneut zur Schamanin des Stammes und berichten ihr, dass wir unseren Teil der Abmachung erfüllt haben. Die Schamanin hält ebenfalls Wort und gestattet den Bauern das Lager zu verlassen.

### **Sprich mit den Bauern**

Wir laufen zum Lager der Gefangenen Bauern hinüber und teilen ihnen die frohe Kunde mit, dass sie nun zu Bauer Ebergrütz auf den Rattelshof zurückkehren dürfen. Wir können uns nun entscheiden, ob wir ihnen automatisch folgen, oder noch ein wenig im Lager der Goblins bleiben wollen. Zu tun gibt es hier außer dem Durchstöbern einiger Kisten allerdings nichts mehr.

### **Kehre zu Ebergrütz zurück**

Ebergrütz zeigt sich erfreut über unsere Fortschritte, eine Belohnung gibt es aber erst, wenn wir auch den zweiten Teil der Aufgabe erledigt haben.

## Die Bestie

Beim Kampf gegen die Bestie, den Wurm, soll uns ein lokaler Held, Parzalon von Streitzig, zur Seite stehen. Diesen gilt es nun zu finden.

### Finde Parzalon

Wir verlassen den Rattelshof durch den Hinterausgang und folgen dem Weg einfach ein Stückchen weiter. Rechts im Feld, in der Nähe eines kleinen Unterstandes kämpft Parzalon gerade mit zwei Wölfen.



### Hilf dem großen Held

Da der große Held offensichtlich Mühe hat, gegen die beiden Wölfe zu bestehen, gehen wir ihm ein wenig zur Hand und erledigen die Angreifer. Im nachfolgenden Gespräch wird schnell deutlich, wo Parzalons wahre Stärke liegt. Hilfe können wir von ihm nicht viel erwarten, aber immerhin weiß er, wo sich die Bestie versteckt hält.

### Folge Parzalon zur Höhle

Parzalon läuft in Richtung Nordosten, auf den Eingang einer Höhle zu. Unterwegs stoßen wir auf eine Gruppe Goblins, die es zu erledigen gilt. Danach sprechen wir wieder Parzalon an, der behauptet ein interessantes "Ablenkungsmanöver" durchgeführt zu haben, um uns zu helfen und lassen uns weiter zur Höhle führen.

Dummerweise ist der Zugang zur Höhle durch einen Erdbeben verschüttet worden und wir benötigen Hilfe, um den ganzen Schutt wegzuschaffen.

### Hole Hilfe

Wir laufen zurück zum Rattelshof und bitten Ebergrütz, einige seiner Bauern abzustellen, um uns zur Hand zu gehen. Haben wir die Bauern bereits befreit, geht das problemlos und nach einer kleinen Zwischensequenz stehen wir vor der freigeräumten Höhle. Haben wir die Bauern noch nicht befreit, müssen wir das zuerst noch erledigen (siehe "Die verschwundenen Bauern").

### Die Stinkende Höhle





Legende:

- (1) Eingang
- (2) Amöbennest
- (3) Parzalon
- (4) Tatzelwurm (Wurm)
- (5) Ausgang der Höhle

### Stelle die Bestie

Da die Bauern den Weg freigeräumt haben, steht es uns nun frei, Parzalon, der schon einmal "vorgegangen" ist, zu folgen. In der Höhle treffen wir auf eine Vielzahl von Gruftasseln und Amöben. Glücklicherweise sind Asseln und Amöben nicht besonders glücklich, wenn sie sich eine Höhle teilen müssen und kämpfen teilweise gegeneinander, wenn sie aufeinander treffen. Sind die Höhlenbewohner gerade in einen Revierkampf verwickelt, empfiehlt es sich daher abzuwarten und erst anzugreifen, wenn eine der Parteien den Kürzeren gezogen hat.

Da die Gruftasseln immer in Fünfergruppen angreifen, sind sie nicht zu unterschätzende Gegner. Außerdem gibt es eine Menge dieser Gruppen die wir beseitigen müssen, bis wir letztendlich zur Bestie gelangen. Mit genug Verbandszeug und einem Heiler, der Vergiftungen kurieren kann, sollte der Weg allerdings zu schaffen sein, wenn man nicht blindlings vorstürmt.

*Anmerkung: Vergesst nicht die Hinterlassenschaften der Amöben zu durchsuchen. Sie haben meistens den ein oder anderen Heil- oder Zaubertrank im Gepäck. Es kann sich sogar lohnen, hier mehrmals durch die Höhlengänge zu wandern, um sich mithilfe der respawnenden Gegner einen kleinen Vorrat davon anzulegen.*

Am Ende des Weges nähern wir uns letztendlich der Bestie und es beginnt eine Zwischensequenz, in der der vorstürmende Parzalon vom Mundgeruch des Wyrms niedergestreckt wird. Nun sind wir an der Reihe.



### **Töte den Tatzelwurm**

Der Atem der Bestie ist auch für unsere Helden eine Gefahr, der wir nach Möglichkeit ausweichen sollten. Um den Tatzelwurm zu besiegen, sollten unsere Recken nun nicht mit Hilfsmitteln wie Waffenbalsam oder Schleifsteinen geizen. Außerdem empfiehlt es sich, dass jeder der Recken ein paar Heiltränke parat hat, um im Notfall die Lebensenergie aufzubessern. Sobald ein Mitglied der Gruppe zu schwer verletzt ist, sollten wir uns zurück ziehen, um nach einer kurzen Erholungsphase den Kampf in voller Stärke fortsetzen zu können. Eine effiziente Möglichkeit ist es, die Aufmerksamkeit des Wurmes auf zwei Nahkämpfer zu lenken, während im Hintergrund ein oder zwei magisch begabte Charaktere die Bestie mit Fernkampfangriffen und -zaubern wie "Fulminictus Donnerkeil" oder "Kulminatio Kugelblitz" bekämpfen oder bei Bedarf einen Heilzauber auf die Nahkämpfer sprechen bzw. deren Wunden versorgen.

*Anmerkung: Der Wurm ist immun gegen Wunden. Fernkampftalente wie Scharfschütze oder Meisterschütze sind also nur von bedingter Wirksamkeit.*

Nachdem wir den Wurm bezwungen haben, kommt Parzalon wieder zu sich und ergreift die Flucht. Wir nehmen uns natürlich die Zeit, um den Wurm nach Beute zu untersuchen und verlassen die Höhle nun ebenfalls durch den Hinterausgang (5). Hier stoßen wir noch auf das Skelett eines Magiers, das ebenfalls Beute enthält. Entscheiden wir uns, den Rückweg durch die Höhle zu nehmen, weil wir noch nicht alles erforscht haben, sollte man mit neuen Gegnergruppen rechnen.

### **Hole die Belohnung ab**

Nachdem wir nun alle beiden Aufgaben erfüllt haben, geht es zu Bauer Ebergrütz, um die Belohnung zu kassieren. Hier bekommen wir nochmal die Möglichkeit, um unseren Lohn zu feilschen und wir können, je nachdem wie wir die Angelegenheit mit den Schweinen erledigt haben, bis zu 120 Dukaten herausschlagen.

Parzalon treffen wir ebenfalls auf dem Hof an. Seine Sicht der vorgefallenen Ereignisse ist durchaus interessant. Alle Versuche unsererseits, ihn auf den Boden der Tatsachen zurückzuholen, sind vergebens. Aber ein wahrer Abenteurer muss sich auch mal in Bescheidenheit und Selbstlosigkeit zu üben wissen, nicht wahr?

## **Nebenquests und sonstige Begebenheiten in Tallon**



### **Die Edelfrau Ingania**

Kurz nach Betreten der Region treffen wir auf eine hochnäsige Edelfrau. Wenn wir das Verhalten der Frau persönlich nehmen und infolgedessen unfreundlich reagieren, lehnt Ingania alle Hilfsangebote von uns ab. Verweigern wir die Hilfe oder lehnt die Gute selbst unsere Hilfe ab, ist Inganias Schicksal besiegelt, denn sie wird, nachdem man die Stadt ohne sie betritt, von Goblins getötet. Deshalb sollten wir ihr arrogantes Verhalten ignorieren, oder noch besser ein wenig mit guter Etikette kontern. In diesem Fall erhalten wir den Auftrag ihren Kutscher zu suchen.

### **Inganias Kutscher**

Inganias Kutscher ist losgezogen um Hilfe zu holen und seither verschwunden.

### **Suche den Kutscher**

Wir umrunden den umgefallenen Baum, der den Weg versperrt und folgen weiter dem Pfad. Wir treffen auf eine Dreiergruppe Goblins, die wir schnell erledigen und sehen von Ferne, etwas abseits der Straße auf der linken Seite einen Goblin-Berserker, der sich gerade über die Leiche des Kutschers her macht. In den folgenden Kampf mischen sich noch weitere Goblins und eine Herde von Wildschweinen ein, die wir allesamt erledigen müssen.

### **Erstatte Ingania Bericht**

Nach getaner Arbeit kehren wir zur Edelfrau zurück und überbringen ihr die schlechten Neuigkeiten. Da Ingania alleine im Wald verloren ist, versprechen wir ihr, sie sicher nach Tallon zu geleiten.

### **Begleite Ingania nach Tallon**

Mit Ingania als Gast in unserer Abenteurergruppe machen wir uns auf den Weg und werden schon nach wenigen Metern von drei Goblins erwartet. In den folgenden Kämpfen müssen wir darauf achten, dass keiner der Gegner Ingania zu nahe kommt, da sich die Edelfrau praktisch nicht verteidigen kann.



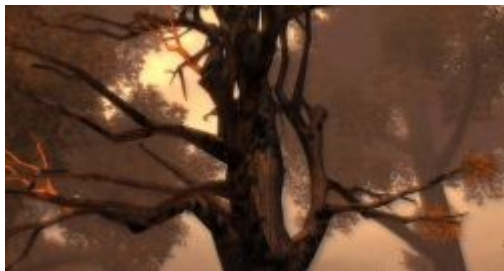
Nach dem Kampf folgen wir dem Weg weiter und werden kurz nach einer Wegbiegung erneut von Goblins angegriffen. Wir erledigen auch diese und folgen dem Weg, bis wir zu einem toten Pferd kommen, das Ingania zu einer entsetzten Äußerung veranlasst. Kurz dahinter erwarten uns 6 Goblins, die sich hinter Baumstämmen verschanzen. Darunter befindet sich auch ein Armbrustschütze, den wir als erstes aus dem Verkehr ziehen müssen. Danach folgen wir unbehelligt dem Weg zum Stadttor, wo unsere Eskortierung als erfüllt gilt. Ingania kümmert sich nun darum, dass wir die Stadt betreten können und händigt uns unsere Belohnung aus. Mit genügend hoher Fertigkeit im Feilschen, können wir noch weitere Dukaten heraus schlagen, oder im Austausch gegen Abenteurpunkte auf die Belohnung ganz verzichten.

## **Mord an einer Geweihten**

Haben wir mit dem Abt in Tallons Peraine-Tempel über Prenshain gesprochen oder das Tagebuch des Nekromanten (Nebenquest "Überzeuge den Kaufmann") gelesen, können wir in Prenshain die Geweihte Ulinai auf ihre ermordete Ordensschwester Hesperia ansprechen. Wir unterstellen Ulinai, dass sie etwas verschweige und überreden sie anschließend, uns die ganze Geschichte zu erzählen. Die Geweihte Hesperia wurde vor über 100 Jahren ermordet, nachdem sie den Machenschaften des heimlichen Nekromanten Xindan Eichrich auf die Schliche kam. Eichrich hat sich danach mit hohen Zuwendungen das Schweigen der Kirche erkaufte und die Gebeine Hesperias irgendwo verscharrt.

### **Finde Hesperias Gebeine**

Damit Hesperia nun endlich ein anständiges Begräbnis bekommt, müssen wir ihre Gebeine in der Verlassenen Erzmine finden und diese zu Ulinai zurück bringen. Diese Höhle müssen wir im Zuge der Hauptquest ohnehin betreten ("Finde den Schlüssel zum Hort"). In der Höhle angekommen halten wir uns nach Osten, wo uns ein schmaler Pfad in eine Sackgasse führt. Hier begegnen wir einigen Smaragdspinnen und ganz am Ende des Ganges finden wir einen Schutthaufen, aus dem ein paar Knochen heraus schauen. Wir durchsuchen den Schutt und erhalten Hesperias Gebeine als Questgegenstand.



### **Bringe die Gebeine nach Prenshain**

Sobald wir zurück in Prenshain sind, übergeben wir der Geweihten Ulinai die Gebeine und

haben damit die Aufgabe erfüllt. In einer kleinen Zwischensequenz können wir nun bestaunen, wie der verkohlte Apfelbaum wieder aufblüht.

*Anmerkung:* Ulinai ist ein Lehrmeister für Heilkunde Gift und verkauft allerlei Utensilien zur Behandlung von Wunden sowie verschiedene Heil- und Zaubertänke. Außerdem findet sich direkt bei ihr ein Labor, das zur Herstellung eurer alchemistischen Rezepturen dienen kann.

## Eine Jungfrau für den Drachen



Nachdem der Drache Prenshain angegriffen hat, kommt der Bürgermeister von Prenshain auf die Idee, den Drachen durch die Opferung einer Jungfrau zu besänftigen. Die Zeremonie soll auf der Klippe hinter dem Tempel von Tallon stattfinden (11). Dort finden wir die Auserwählte, die wir ansprechen um die Quest zu starten.

### Rette die Jungfrau

Wir sprechen nun mit dem Bürgermeister und dieser erklärt sich bereit die Opferung sein zu lassen, wenn wir beweisen können, dass wir in der Lage sind, den Drachen zu bezwingen. Als Beweis müssen wir mindestens zwei der Quests "Der Rattelshof", "Die Plünderer", "Mord an einer Geweihten" erledigt haben. Wir weisen den Bürgermeister auf unsere erbrachten Taten hin, sofern wir das können, und dieser lässt die Jungfrau gehen.

*Anmerkungen:*

- Betreten wir den Drachenhorst bevor wir diese Aufgabe gelöst haben, gilt die Aufgabe als gescheitert.
- Die Quest wird erst nach der Vernichtung Meredins in der Verlassenen Erzmine freigeschaltet

## Zurück in Ferdok

### Auralias Rezept

In der Grafenstadt von Ferdok können wir nun Auralia das vom Kobold korrigierte Rezept übergeben (Nebenquest "Löse das Rätsel des Kobolds"). Kaum ist das Wort "Kobold" gefallen, erscheint dieser auch prompt auf der Bildfläche. Am Ende des Gesprächs übernimmt der Kobold Auralias Marktstand, wo er weiter als Händler für alchemistisches Allerlei und Lehrmeister zur Verfügung steht. Auralia schließt sich unserer Gruppe an und wir können sie mitnehmen oder in unser Anwesen schicken.

## **Sonstige Aufgaben**

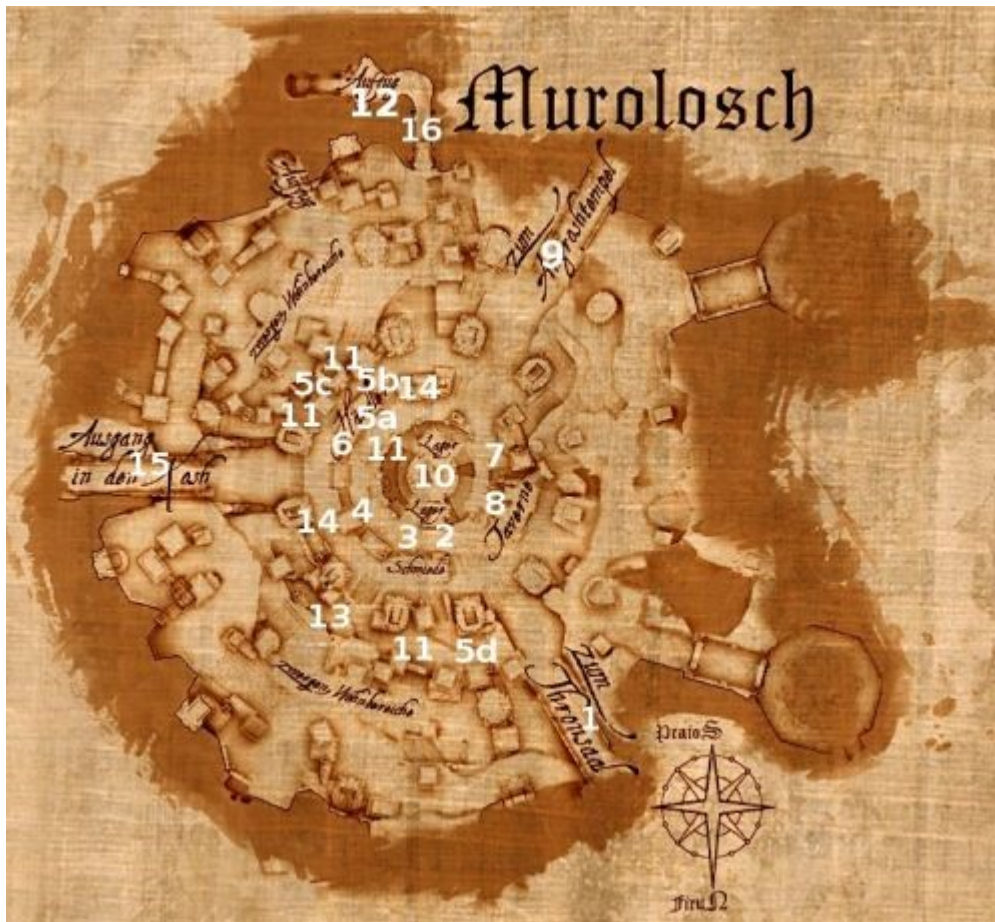
### **Heiße Ware in Tallon**

Wenn wir nach Hehlerware Ausschau halten, die man nicht bei jedem Händler bekommen kann (Haarnadeln, Dietriche), wenden wir uns gleich nach dem Stadttor nach links und sprechen auf dem Hinterhof mit Bekelbrecht. Außerdem fungiert er auch als Lehrmeister, bei dem man die eine oder andere nützliche Fertigkeit erlernen kann.

### **Ein Abnehmer für Koschammernzungen**

Gleich nach Betreten von Tallon treffen wir auf einen Unterhändler und einen Edelmann, die sich angeregt am Stand von Mutter Süßen unterhalten. Nachdem das Gespräch der beiden beendet ist, können wir den Edelmann ansprechen und erfahren, dass es ihn nach Koschammernzungen verlangt. Sind wir noch im Besitz des Päckchens aus Avestreu, können wir es hier für 20 Dukaten verkaufen. Haben wir noch etwas Geduld, warten wir noch, bis wir Murolosch erreichen, um das Tauschgeschäft für 50 Dukaten mit einem Zwerg abzuschließen.

## Kapitel 8: Murolosch, die Stadt der Zwerge



- Legende:
- (1) Thronsaal
- (2) Zeugwart Otosch
- (3) Schmied Kulorax
- (4) Händler Watzmosch und Waffenhändler Dornax
- (5) Schwestern Marimroscha
- (5) - a) Felika
- (5) - b) Fadelika
- (5) - c) Diota
- (5) - d) Darelitta
- (6) Schreiber Simbart
- (7) Waffenmeister Gnorrblasch und Händler Momplosch
- (8) Taverne (Wirt Baschurr, Angraxa vom Stein, Wache Argmar, Orgrim)
- (9) Lugosch
- (10) Zentraler Schacht (Bierlager, Grazimas Lager, Aldessias Gemächer)
- (11) Freie Minenarbeiter
- (12) Eingestürzter Stollen
- (13) Gemächer Salinas
- (14) Geheimgang zum Zellentrakt
- (15) Ausgang zur Weltkarte

- (16) Eingang zur Pilzhöhle



Nach der Ankunft in Murolosch werden wir direkt von Arom, dem Sohn Aromboloschs, empfangen. Er würdigt nochmals unsere Tapferkeit bei der Bezwingung des Purpurdrachens und lädt uns zu einer kleinen Privatzeremonie, bei der er im ehrfürchtigen Thronsaal feierlich den Karfunkel des Drachens an den König übergibt.

Als Belohnung dürfen wir uns etwas aus der königlichen Waffenkammer aussuchen (Quest: Ehrenwerte Gäste). Dafür statten wir dem Zeugwart, der an der Schmiede, direkt vor dem Ausgang des Thronsaals wartet, einen Besuch ab (2).

Im Thronsaal selbst können wir durch ein Gespräch mit Arom und diverse Bücher, die über den Raum verteilt sind, noch einiges über die Geschichte der Zwerge erfahren.

#### **Hauptquest: Die tiefen Höhlen von Murolosch**

Auf die Anfrage nach dem Einlass in die Höhlen weist uns Arombolosch mit ungewöhnlicher Vehemenz ab. Es gilt also zunächst, etwas mehr über die Höhlen zu erfahren (Quest: Finde mehr über die Höhlen heraus) und unsere Loyalität gegenüber den Zwergen erneut unter Beweis zu stellen (Quest: Gewinne das Vertrauen der Zwerge).

Wir sollten uns nun etwas im Angebot der Händler umschaun und möglicherweise die kleinen Nebenquests erledigen, die es in diesem Bereich gibt. Nach dem Abschluss der Quest "Ehrenwerte Gäste", wird automatisch "Die Vergiftung Xolgorax" gestartet, derer wir uns zu diesem Zeitpunkt annehmen sollten.

#### **Hauptquest: "Die Vergiftung Xolgorax"**

Arom berichtet uns ganz außer Atem, dass Xolgorax, der Hohepriester des hiesigen Tempels, vergiftet worden sei. Wir sollen ihm zum Geweihten Lugosch (9), der sich nahe des Tempels aufhält, folgen, um weitere Einzelheiten zu erfahren.

Lugosch bittet uns, in die Pilzhöhlen der Zwerge (16) hinabzusteigen, um den für das Gegengift notwendigen Glautamasch Pilz zu besorgen.





**Legende:**

- 1) Eingang
- 2) Grimbolosch
- 3) Purpurfarbene Pilze

Von einer Berkwerkswache in die Höhlen geleitet, treffen wir auf Grimbolosch (2). Er erklärt, dass der von uns gesuchte Pilz purpurfarben ist und meist nur einzeln wächst. Außerdem können wir von ihm die Nebenquest "*Schädlingsbekämpfung*" bekommen, die wir fast im Vorbeigehen bei der Suche des Pilzes erledigen können. Dafür müssen wir lediglich der Riesenskorpionplage, es sind insgesamt achtzehn Exemplare, ein Ende bereiten. Als Belohnung für unsere mal wieder exzellenten kammerjägerischen Talente schenkt Grimbolosch uns zehn Drachenspeichelfallen.

Während wir die Pilzhöhle erkunden, treffen wir nicht nur auf Riesenskorpione, sondern auch auf kleinere Gruppen von Smaragdspinnen sowie Trollkröten. Insgesamt eher harmlose Gegner.

In der Höhle gibt es mehrere purpurfarbene Pilze (3), die wie Glautamasch aussehen. Sobald wir einen echten gefunden haben, wird unser Questlog automatisch aktualisiert, die unidentifizierten Pilze müssen also nicht selbsttätig untersucht werden.

Solltet ihr an dieser Stelle tatsächlich noch einige Dukaten gebrauchen können:

Skorpionstachel und Spinnenfangzähne lassen sich für eine Dukate das Stück sehr gut an den Mann bzw. die Frau bringen.

Bevor wir die Höhle verlassen, weiß Grimbolosch noch davon zu berichten, dass vor kurzem ein "Außenweltling" Interesse an den tiefen Höhlen von Murolosch gezeigt habe. Dessen Schatzsucherei hat ihm allerdings nur Ärger mit Arombolosch eingebracht. Vielleicht der Grund für die harsche Zurückweisung des Königs auf unsere Nachfragen?

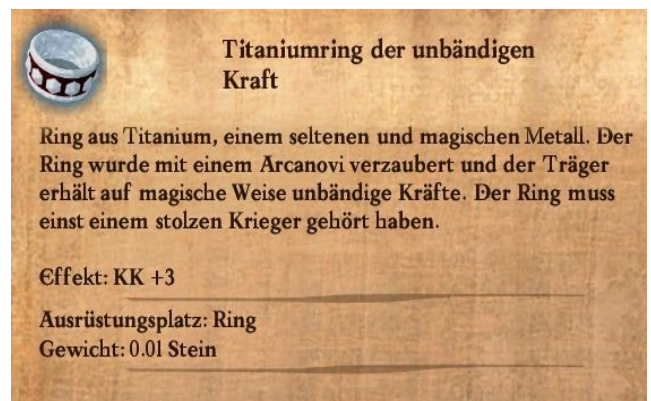
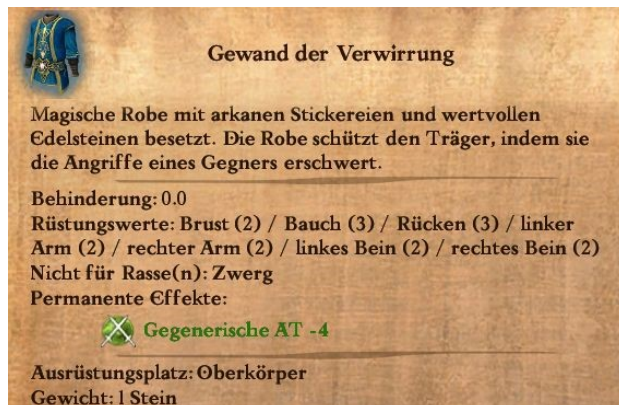
Mit dem Glautamasch Pilz geht es nun zurück zu Lugosch (9), der diesen dankend entgegen nimmt und sich gleich an die Zubereitung eines Gegengiftes macht. Der Abschluss dieser Quest startet zugleich eine neue, "Eine Freundin unter Verdacht".

## Nebenquests

### Ehrenwerte Gäste



Um unsere Belohnung abzuholen, begeben wir uns zum Zeugwart (2). Bei ihm haben wir die Auswahl zwischen vier Ausrüstungsgegenständen:



Die Beendigung der Quest bringt euren Helden 100 Abenteuerpunkte ein und startet automatisch "Die Vergiftung von Xolgorax".

### Reiseführer

Diese Nebenquest ist von dem Schreiber Simbart, Sohn des Sangarom, zu bekommen. Er hält sich direkt bei Felika auf (6). Er möchte der Stadt Murolosch ein Denkmal setzen, indem er einen umfassenden Reiseführer anfertigt. Dafür möchte er, dass unsere Gruppe die verschiedenen Angebote der Händler begutachtet, um hinterher eine Bewertung bei ihm dafür abzugeben. Im einzelnen sollten wir also den Wirt Baschurr (8), Aldessia, Waffenhändler Dornax (4) und die beiden Händler Watzmosch (4) und Momplosch (7) aufsuchen. Haben wir das erledigt, geht es zurück zu Simbart. Unabhängig davon, wie unsere geschätzte Meinung lautet, können wir damit die Quest abschließen und erhalten einige Abenteuerpunkte.

### Trinke die Zwergin unter den Tisch



Im Gespräch mit Angraxa vom Stein (8) in der Taverne werden wir von ihr zu einem Trinkwettstreit herausgefordert. Akzeptieren wir, können wir noch entscheiden, ob Zwergenbier oder Zwergenschnaps getrunken werden soll. Es empfiehlt sich, das Bier zu wählen, da es für jede bestandenen Runde Abenteuerpunkte gibt. Es wird übrigens automatisch der Charakter aus der Gruppe für den Wettstreit ausgewählt, der die höchste Konstitution hat. Haben wir unsere Trinkfestigkeit bewiesen, gibt es 50 Abenteuerpunkte und 10 Dukaten.

## **Vertauschte Erbstücke**



In der Nähe der Wohndistrikte trefft ihr auf die vier zerstrittenen Schwestern Felika (5a), Fadelika (5b), Diota (5c) und Darelitta (5d) Groschna Marimroscha. Durch ein Gespräch mit jeder von ihnen kann die Quest gestartet werden.

Die Schwestern haben vor langer Zeit vier Erbstücke von ihrer Mutter erhalten, jedoch hat keine genau das, das sie haben wollte. Da sie aber schon seit Jahren zerstritten sind und nicht miteinander sprechen, sitzen alle gleichsam auf einem Schmuckstück, das sie selbst nicht wollen, das aber von einer anderen begehrt wird.

Darelitta (5d) ist die einzige unter ihnen, die ihres freiwillig an euch weiterzureichen bereit ist (entweder ihr hinterlasst ein Pfand in Höhe von 10 Dukaten oder einer eurer Helden hat einen entsprechend hohen Talentwert in Überreden oder Betören). Nun besucht ihr die anderen Schwestern in der Reihenfolge Diota (5c), Felika (5a), Fadelika (5b), tauscht jeweils Schmuckstücke und kommt am Schluss wieder zu Darelitta (5d) zurück.

Als Belohnung erhaltet ihr 70 Abenteuerpunkte und eine Anleitung für die Armbrust "Marimroscha Eisenwalder". Neben einem relativ hohen Talentwert ist für die Herstellung der Armbrust ebenfalls eine "Eisenwalder Kurbel" notwendig, die beim Schmied Kulorax (3) zu erwerben ist.

### **Eine schmackhafte Delikatesse**

Sind wir die Koschammern-Zungen, die wir in Avestreu gefunden haben sollten, immer noch nicht losgeworden, findet sich in Murolosch der letzte mögliche Abnehmer für unser wertvolles Paket. Der Zeugwart Otosch (2) bietet uns satte fünfzig Dukaten dafür.

### **Tipps für Taschendiebe**

Xolgorax: Zwei Dukaten, großer Ausdauertrank, Drachenzahn,

König Arombolosch: Ring der Ausdauer, Ring des Lebens

Arom: Diamantschleifstein, Drachenzahn, fünfzig Dukaten, Edelsteine

Gerling: Amulett der Rondra, Schlössermesser

## Trainer und Lehrmeister

<b>Schmied Kulorax</b>	Der Schmied Kulorax (3) kann euch die Fertigkeiten Schmieden, Bogenbau, Armbrust, Fallen entschärfen und Schlösser öffnen beibringen.
<b>Waffenmeister Gnorrblasch</b>	Waffenmeister Gnorrblasch (7) kann euch so ziemlich jede Kampffertigkeit beibringen, die man in Drakensang erlernen kann.

## Hauptquest "Eine Freundin unter Verdacht"



Nach der Übergabe des Glautamasch Pilzes bittet Lugosch uns den König aufzusuchen. Man habe eine Verdächtige festgenommen, die für die Vergiftung verantwortlich sein soll und überdies noch behauptet, mit uns befreundet zu sein. Wir eilen also in den Thronsaal (1) und sind nicht wenig überrascht, dort Salina als Verdächtige vorzufinden. Neben der Vergiftung werden ihr auch noch eine Reihe anderer Sabotageakte vorgeworfen. Wir erklären uns natürlich bereit, die Verteidigung für unsere alte Freundin zu übernehmen, zumal diese aufrichtig ihre Unschuld beteuert.

Unsere Aufgabe besteht nun darin, Beweise zu sammeln, um den wahren Übeltäter zu finden und damit Salina zu entlasten. Salina selbst hat auch gleich ein Verdachtsmoment. Die aus der Khom-Wüste stammende Aldessia sei ihr nicht ganz geheuer und sie will ein heimtückisches Grinsen in deren Gesicht beobachtet haben, als sie von der Wache abgeführt wurde.

### **Teilaufgabe: "Der Zeuge" (-> "Das Alibi")**

Salina behauptet, während der Tatzeit eine geheime Aufführung gehabt zu haben. Dafür soll es auch mehrere Zeugen geben, unter anderem den Zwergen Krimbart, der sich nahe der Taverne aufhält (8). Er scheint ein großer Bewunderer Salinas zu sein, gibt jedoch nicht ohne weiteres zu, bei der Privataufführung dabei gewesen zu sein. Ist euer Talentwert in Einschüchtern oder Überzeugen hoch genug, könnt ihr ihn dazu bewegen, eine Zeugenaussage zu verfassen. Sollte das nicht der Fall sein, müsst ihr folgendem Antwortschema folgen:

"Man könnte wohl sagen, dass Ihr dafür verantwortlich seid, dass sie jetzt in diesem Schlamassel steckt. Ihr habt sie schließlich eingeladen."

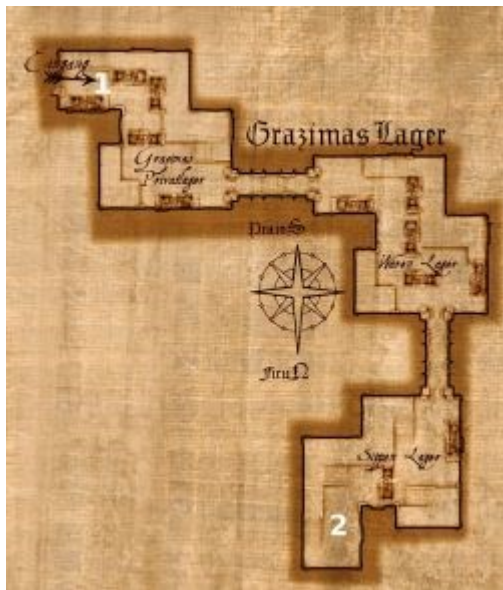
"Nein, das nicht. Aber ich finde, Ihr tragt einen Teil der Verantwortung, indem Ihr Salina überhaupt erst in die Stadt gebracht habt."

"Außerdem habt Ihr sie dazu überredet, eine Privataufführung zu geben – trotz des Verbots."  
"Wie auch immer, Ihr habt ihr damit einen Gefallen getan, denn damit hat sie ein Alibi für eine der Taten, die ihr zur Last gelegt werden..."

Mit der Zeugenaussage bekommen unsere Helden außerdem 60 Abenteuerpunkte.

### **Teilaufgabe: "Die Asselplage" (-> "Die Khom Verbindung")**

Wenn wir versuchen, den Thronsaal zu verlassen, direkt nachdem wir von Salinas Anklage erfahren haben, werden wir von der Zwergin Grazima angesprochen. Unser kammerjägerisches Talent scheint sich herum gesprochen zu haben. Die Lagerhalle ihrer Sippe sei von Gruftasseln heimgesucht worden und sie vermutet einen Anschlag dahinter, da es für dieses Ungeziefer kaum Essbares da unten gibt. Wir treffen sie im zentralen Schacht der Stadt (10) und begleiten sie hinein, in der Hoffnung in den Lagerhallen irgendwelche Hinweise auf die Drahtzieher des Anschlags zu finden.



Wie von Grazima angekündigt, treffen wir hier auf mehrere Gruppen von Gruftasseln, die es zu beseitigen gilt, damit die Zwergin einen Mechanismus betätigen kann, der das weitere Eindringen der Insekten verhindert. Wir arbeiten uns Raum für Raum vor. Hin und wieder kann ein Klarum Purum Zauberspruch oder das Talent Heilkunde Gift angebracht sein, da der Schwere Wundbrand doch merklich die Körperkraft unserer Recken beeinträchtigt. Gegen Ende der Quest gesellen sich auch noch größere Exemplare der Gruftasseln zu den gewöhnlichen. Sind alle Asseln beseitigt, gilt die Quest als beendet. Grazima hat für unsere Hilfe zwar keine Belohnung anzubieten, erwähnt jedoch, dass eine Steintafel, mit der bisher keiner so recht etwas anfangen konnte, fehle, die ihr Großvater einst als Trophäe aus den Höhlen unter Murolosch mitgebracht habe.

Im letzten Raum (2) finden wir außerdem eine "Gelbe Flüssigkeit", die wir aufsammeln und zum Alchimisten Lugosch (9) bringen, um uns deren Funktion erklären zu lassen. Wie befürchtet handelt es sich bei der Flüssigkeit um einen Lockstoff für allerlei kriechendes Getier, der vornehmlich in der Khom Wüste Verbreitung findet.

### **Teilaufgabe: "Der Jonglierball"**

Ebenfalls beim ersten Verlassen des Thronsaals nach Bekanntgabe der Anklage, werden wir von Hogmasch, dem Torwächter, angesprochen. Er weiß uns zu berichten, dass am Tatort eines Diebstahls, mehrere Glasscherben gefunden wurden, die zu genau einem solchen Jonglierball gehören, wie ihn Salina gewöhnlich für ihre Vorführungen benutzt. Salina bestätigt dies zwar, behauptet aber, dass der Ball lange vor der Tatzeit zerbrochen sei, nämlich

in dem Moment als sie von den königlichen Wachen von ihrem Auftrittsverbot erfahren habe. Eine dieser Wachen und damit ein Zeuge für den Vorfall ist Argmar, der sich bei der Taverne (8) aufhält. Ohne weitere Umschweife ist er bereit, Salinas Fassung für uns schriftlich zu bestätigen.

### **Teilaufgabe: "Der eingestürzte Stollen" (-> "Der Stoffetzen")**

Sprechen wir mit Orgrim bei der Taverne (8), erzählt er uns, dass bei den aktuellen Minengrabungen ein wichtiger Stollen eingestürzt sei und mehrere Arbeiter nun darin verschüttet wurden. Er sucht fünf Arbeiter, die ihm dabei helfen sollen, die eingeschlossenen Zwerge zu befreien. Um diese Quest zu erfüllen, müssen wir lediglich die in der Stadt verstreuten Minenarbeiter finden und sie um Hilfe bitten. Sie befinden sich bei den Ziffern 11 in der [Hauptübersichtskarte](#). Haben wir alle gefunden, suchen wir erneut Orgrim auf, der sich nun beim eingestürzten Stollen befindet (12). Neben seinem Dank für unsere Mithilfe übergibt er uns außerdem einen *Stoffetzen*, der allem Anschein nach Salina gehören soll.



Im Thronsaal sprechen wir die Angeklagte auf den Stoffetzen an. Salina bestätigt uns, dass das Material von einem ihrer neuen Kleider stammen könnte, sie dieses jedoch noch nie getragen habe. Als Zeugen vermittelt sie uns an ihren etwas grantigen und überbeschäftigten Hauswart Ungrimm weiter, der sich in den Gemächern Salinas (13) aufhält und uns auf Anfrage das Kleid aushändigt. Es scheint tatsächlich ungetragen und frisch gebügelt, keine Spur von einem Spaziergang durch die staubigen Minen. Stattdessen fehlt ein kleines offensichtlich mit einem Werkzeug herausgeschnittenes Stück daraus.

### **Teilaufgabe: "Der Einbruch"**

Begeben wir uns zu den südlichen zwergischen Wohnbereichen, finden wir in der Nähe von Salinas Wohnstatt (13) den Zwergen Schrobosch. Er ist offensichtlich verletzt und bittet uns um unsere Hilfe, die wir ihm in Form des Zaubers Balsam Salabunde, einem Heiltrank oder der Anwendung des Talentes Heilkunde Wunden zukommen lassen. Hat er sich ein wenig erholt, erzählt er uns, er sei, als er jemanden dabei beobachtete, in Salinas Gemächer einzudringen und gerade im Begriff war, die Wachen zu informieren, von hinten niedergeschlagen worden.

Auf Anfrage fasst er seine Aussage in schriftlicher Form zusammen, damit wir diese für den später stattfindenden Prozess verwenden können.



### **Teilaufgabe: "Das vergiftete Bier" (->"Das rote Haar")**

Sprechen wir mit Lugosch (9), dem Geweihten des Tempels, darüber, wie man Xolgorax vergiftet haben könnte, teilt dieser uns mit, dass das Gift aller Wahrscheinlichkeit nach in das Zwergenbier gemischt worden sei, zumal Xolgorax auch ein eigenes kleines Bierfass mit seinem eigenen Gebräu besitze, das nur für ihn im Bierlager aufbewahrt wird.

Konfrontieren wir nun also den Wirt Baschurr (8) mit dieser Erkenntnis und verlangen Zugang zu seinem Bierlager. Um von ihm den Schlüssel zu bekommen, braucht es entweder etwas Kleingeld, einen respektablen Talentwert in Überzeugen oder wir legen dem Wirt einfach unsere bisherigen Ermittlungserfolge dar. Das Bierlager befindet sich im zentralen Schacht (10).

Dort angekommen sind zunächst einige harmlose Wolfsratten aus dem Weg zu räumen. Nahe des Eingangs stoßen wir außerdem auf Xolgorax' Bierfass (X), an dem wir bei näherer Untersuchung ein einzelnes rotes Haar finden. Da Salina aber pechschwarzes Haar hat, sollte sich dieses Beweismittel sicher als hilfreich erweisen.

### **Teilaufgaben "Aldessias Verschwinden" und "Aldessias Neugierde"**

Erkundigen wir uns bei dem Waffenhändler Dornax (4) nach brauchbaren Informationen für unsere Untersuchungen, gesteht er uns nicht nur seine offensichtlich unerwiderte Schwärmerei für Aldessia, sondern auch sein Misstrauen ihr gegenüber. Für eine Händlerin, hält sie sich nur selten an ihrem Stand auf, führt stattdessen Expeditionen in irgendwelchen Höhlen durch. Schon seltsam für jemanden, der eine so lange Reise aus der Wüste Khom hierher unternommen hat, um zu handeln. Außerdem verweist er uns wiederum an Lugosch (9), der gemeinsam mit ihr und Xolgorax desöfteren Gespräche über die Höhlen geführt haben soll. Der Aussage des Tempelgeweihten zufolge habe Aldessia dabei besonderes Interesse bei der Erwähnung der zuvor im Besitz von Grazima gewesenen Steintafel gezeigt, die nun verschollen ist.





### **Hauptquest: "Eine Freundin unter Verdacht"- Die Verhandlung**

Haben wir mindestens fünf Indizien zur Entlastung Salinas gesammelt, bekommen wir von König Arombolosch (1) die Gesprächsoption, den Prozess beginnen zu lassen.

Im Folgenden führt der König der Reihe nach alle Anklagepunkte auf. Unsere Aufgabe ist es nun, Salinas Unschuld mithilfe der gesammelten Indizien und der anwesenden Zeugen zu beweisen.

Haben wir alle acht möglichen Teilaufgaben absolviert, ist es ein Leichtes den König von der Falschanklage zu überzeugen. Nach erfolgreichem Prozessverlauf startet automatisch die Quest "Aldessia". Außerdem können wir Salina erneut in der Nähe der Taverne (8) aufsuchen. Als Dank übergibt sie uns einen Ring der Gewandtheit.

Haben wir im Vorfeld schlampig ermittelt oder stellen uns bei der Verhandlung zu ungeschickt an, gibt es auch eine andere Möglichkeit, Salinas Unschuld zu beweisen, wenn die Quest "Eine Freundin unter Verdacht" dann auch als gescheitert gilt.



### **Alternativlösung: "Die Befreiung von Salina"**

Geht der Prozess zu unseren Ungunsten aus, wird Salina abgeführt und muss wohl mit einer harten Bestrafung wenn nicht sogar mit der Hinrichtung rechnen.

Vor dem Thronsaal treffen wir auf Krimbart, den Bewunderer Salinas, der sich auch schon als Zeuge zur Verfügung gestellt hatte. Er eröffnet uns, dass es einen Geheimgang zu Salinas Zellentrakt (14) geben soll und fordert uns zu ihrer Befreiung auf.

Hinter der Eingangstür (E) befindet sich tatsächlich ein langer gewundener Gang. Wir halten uns auf der ersten Ebene und beseitigen die sich uns in den Weg stellenden Kleingruppen von Wühlschraaten und Kleinen Smaragdspinnen ohne Mühe. Bei (G) muss die rissige Tür erst aktiviert werden, um weiterzukommen. Haben wir Salinas Zelle erreicht, stellt sich uns ein zwergischer Handlanger entgegen, der soeben die Ermordung Salinas im Sinn hatte. Auch ihn räumen wir aus dem Weg, er hinterlässt ein Schriftstück, das Aldessia als die Urheberin der Sabotageakte entlarvt und mithilfe dessen nun auch der König von der Unschuld Salinas überzeugt werden kann.

### **Hauptquest: "Aldessia"**

Haben wir König Arombolosch auf die eine oder andere Weise davon überzeugen können, dass Salina zu Unrecht angeklagt wurde und Aldessia an ihrer statt zur Verantwortung gezogen werden sollte, überträgt er uns die Aufgabe, die Drahtzieherin der Sabotageakte zu verhaften. Aldessia hat ihren sonstigen Standort indessen verlassen und sich in ihre Gemächer zurückgezogen (10).



Tatsächlich finden wir Aldessia, die sich keineswegs kampfflos festnehmen lassen möchte, dort vor. Kurzerhand beschwört sie zwei mächtige Steingolems (jeder mit 200 Lebenspunkten, respektabler Magieresistenz und einem hohen Rüstungsschutz) herbei. Sie selbst kommt dabei eher harmlos daher, weder gefährliche Zauber noch außergewöhnliche Kampfesfertigkeiten sind von ihr zu befürchten. Die Golems sind mit ein wenig Geduld aber auch gut zu besiegen. Konzentriert eure Kämpfer stets nur auf einen davon, mit Wuchtschlägen, Finten, schwächenden Zaubern wie Corpofrigo Kälteschock oder Blitz Dich Find und wenn nötig dem ein oder anderen Heiltrank sind auch diese Riesen bald bezwungen und wir kommen in den Besitz der *"Plattenschuhe der Flammen"*.

Sind alle Widersacher ausgelöscht, treten Xorgorax und Arom auf die Bildfläche, die feststellen, dass Aldessia vor ihrem Tod an einem Portal zu den Höhlen tief unter Murolosch gearbeitet hat. Um das Kapitel zu beenden, müssen wir nur noch durch das Portal schreiten. Vorher sollten wir jedoch die Truhen und den Leichnam Aldessias durchsuchen, darunter findet sich unter anderem ein aufschlussreiches Tagebuch, ein maraskanisches Schwert sowie ein Ring der Gewandheit.

Außerdem werden wir für eine Weile nicht mehr nach Murolosch oder Ferdok zurückkehren können. Deshalb ist es ratsam, die Vorräte an Pfeilen, Wund-/Brandsalben und Tränken nun aufzufrischen, bevor wir uns auf die Reise durch das Portal begeben.

# Kapitel 9: Die Tiefen von Gruldur

## Hauptquest: "Die Tiefen von Gruldur"

Durch das Portal in Aldessias Gemächern haben wir nun also die Tiefen von Gruldur erreicht (1), um unsere Suche nach dem Adamantenen Herzen fortzusetzen. Der direkte Rückweg durch den Teleporter ist versperrt, wir müssen eine fehlende Obsidianscheibe finden, um ihn erneut zu aktivieren.



Legende:

- (1) Portal
- (2) Zwergischer Leichnam (Erstes zyklolisches Artefakt)
- (3) Zyklopentor 1
- (4) Zyklopentor 2
- (5) Werkstatt
- (6) Geheimwand (nur von Osten zu öffnen)
- (7) Erscheinungen
- (8) Schatztruhe
- (9) Zweites zyklolisches Artefakt
- (10) Geheimer Durchgang
- (11) Geheimer Durchgang
- (12) Drittes zyklolisches Artefakt

(A) Aufgang zur zweiten Ebene

(B),(C),(D) - Durchgänge



### Ebene 1:

Die Hauptaufgabe hier besteht für uns darin, die drei zyklischen Artefakte zu finden, um die verschlossenen Tore (3, 4, A) öffnen zu können und weiter hinab in die Höhlen zu steigen. Ganz in der Nähe des Portals erblicken wir einen zwergischen Leichnam (2), der uns als etwas verwirrter Geist erscheint. Er behauptet, sich nicht mehr an seinen eigenen Namen erinnern zu können, in diesen Höhlen eingesperrt zu sein, verdammt, auf ewig als ruheloser Geist umherzuwandeln. Ein Amulett, das ihm einst von seiner Liebsten geschenkt wurde, könnte ihn von diesem Fluch erlösen. Es befindet sich jetzt im Besitz der "verfaulten Grolmurim". Das Gespräch startet die Quest "Der Zwergengeist" und wir werden erst auf Ebene Vier finden, wonach der Ruhelose sucht. Am Leichnam finden wir außerdem das "Erste zyklische Artefakt", mit dem wir Zugang zum Bereich hinter dem Tor nordwestlich des Portals (4) erhalten.

Mit dem Öffnen des Tores, verstehen wir auch die Inschrift an der Tür, die uns einen Hinweis auf den Verbleib des Adamantenen Herzens gibt: "Das schwarze Herz aus Adamant liegt sicher verborgen hinter den Feuerfällen von Algormosch."

Auf der Suche nach dem zweiten Artefakt, das uns eine weitere Tür öffnen sollte, finden wir eine Werkstatt (5) mit Amboss, Alchimietisch und Werkbank. Außerdem sollten wir uns die Truhe bei (8) nicht entgehen lassen. Darin befindet sich das "*Schutzamulett der acht Splitter*", das uns dauerhafte Immunität gegen Gift verleiht. Auf dem Weg dorthin und auch an anderen Stellen dieses Dungeons werden wir Zeuge seltsamer Erscheinungen (7). Offensichtlich hat hier vor langer Zeit ein erbitterter Kampf der Grolme gegen die Zwerge stattgefunden. Haben wir den Raum, in dem sich das Artefakt befindet (9) erreicht und nähern uns ihm, bekommen wir es mit drei Feuergeistern zu tun. Diese können mit ihren Flammenzaubern nicht nur kräftig austeilten, sondern stecken unsere Abenteurer zusätzlich auch noch in Brand. Hier helfen, wie schon beim Purpurdrachen am Ende des Kapitels in Tallon, Brandsalben, vielleicht wird auch der ein oder andere Heiltrank fällig. Sollte der Kampf aussichtslos für euch werden, könnt ihr versuchen, euch zur Werkstatt zurückzuziehen und damit euren Kontrahenten zu entkommen. Die Feuergeister sind immun gegen Wunden und regenerieren Lebensenergie, es ist also angeraten, sich jeweils auf einen von ihnen zu konzentrieren.



Sind diese Ungetüme erledigt, sammeln wir das Artefakt ein und begeben uns auf den Rückweg zum nächsten Zyklopentor (3). Achtung, die vorher auf dem Weg erlegten Gegner stehen wieder auf der Matte und wollen erneut bezwungen werden. Generell begegnen uns in diesem Gebiet große Smaragdspinnen (hohe Lebensenergie, aber sehr empfindlich gegen Wunden), Tiefenamöben (sehr hohe Lebensenergie-Regenerationsrate, immer nur auf eine konzentrieren; unbedingt Hinterlassenschaften untersuchen, oft gibt es hier hochwertige Heil-/Zaubertränke zu finden) und Gruppen untoter Grolme, die gerne mal das ein oder andere Partymitglied vergiften (Klarum Purum oder Talent Heilkunde Gift verwenden!) aber ansonsten eher lästig als gefährlich sind.

Beim Benutzen des zweiten zyklöpischen Artefaktes, wird uns auch die Bedeutung der nächsten Inschrift klar: "Das Volk der Einaugen bewacht das Herz vor der Gier der Grolmenwesen und den Augen finsterner Drachen".

Durch den Durchgang B gelangen wir in einen anderen Bereich der Karte, in dem wir nach Durchstöbern des Alten Lagers und der Schatzkammer, wo wir im besten Fall jedoch nur Zutaten für den alchimistischen Gebrauch finden, dem Durchgang C folgend wiederum in einen neuen Bereich gelangen. Auch hier kämpfen wir uns unseren Weg frei, um über D auf einen bisher nicht erschlossenen Bereich der ersten Karte zurück zu kommen. Hinter der Wand bei 11 sollten wir uns nicht die Truhe, gefüllt mit reichlich Tränken und Dukaten, entgehen lassen. Von hier aus östlich (12) befindet sich das *dritte zyklöpische Artefakt*. Wieder bekommen wir es bei Annäherung mit Feuergeistern, dieses Mal vier an der Zahl, zu tun.

Sind auch diese eliminiert, begeben wir uns durch den rissigen Durchgang (6) zurück nach Westen zum Ausgang A, der uns in die nächste Ebene bringt.



### Ebene 2:

Hier über die Treppe (A) angekommen stehen wir vor dem letzten Zyklopentor (1), das wir mithilfe des auf Ebene 1 gefundenen dritten zyklöpischen Artefaktes öffnen. Die letzte Botschaft, die wir dabei entziffern, lautet: "Nur der Träger des Flammenhelms wird lebend durch die Feuer des Berges treten können." Unsere Aufgabe ist es also nun, den Flammenhelm in den Höhlen ausfindig zu machen, um damit zu den Feuerfällen von Algormosch aufbrechen zu können.

Auf dieser wie auch in der nächst tieferen Ebene, treffen wir zumeist auf Gruppen untoter Grolmenwesen. Seltener stellt sich uns eine Amöbe oder ein einzelner Feuergeist in den Weg.

Die Grolme sollten kein Problem darstellen, solange ihr die Angriffskraft eurer Gruppe möglichst nur auf einen von ihnen konzentriert.

Wenden wir uns zunächst nach Süden, um am Ende eines eingestürzten Tunnels (2) einen am Boden herumliegenden *zerbeulten Sappeurhelm* aufzuheben. Diese Aktion startet die gleichnamige Quest. Bringen wir den Helm zum Zeugwart Otosch in Murolosch, erkennt dieser den Helm. Vor langer Zeit soll er einem Verwandten von ihm gehört haben. Für das Wiedererlangen dieses Familienstücks, wird unsere Gruppe mit 50 Abenteuerpunkten und 20 Dukaten belohnt.

Auf keinen Fall sollten wir uns den Schatz bei 3 entgehen lassen. Hinter einer verschlossenen Geheimtür umfasst er eine Reihe von Anleitungen zum Schmieden (Diamantschleifstein, Weidener Kriegsbeil, Thaloschroms Zwergenskraja [Einhand-Hiebwaaffe] ).

Den versperrten Durchgang bei 4 können wir übrigens erst auf dem Rückweg aus einer tieferen Ebene nutzen.

Ist alles erforscht, begeben wir uns zur Wendeltreppe (B), um in die dritte Ebene zu gelangen.



### Ebene 3:

Von der Wendeltreppe kommend (B) schlagen wir zunächst den Weg nach Südosten ein. Im äußersten Raum finden wir nicht nur eine Verbindung zu einer Kammer auf Ebene 2 (C), sondern auch ein Amulett der Konstitution (5).

Nun wenden wir uns dem "Gang des Rätsels" (6) zu. In den mit glühenden kryptischen Inschriften ausgeschmückten Gängen ragen drei Schalter aus dem Boden. Betätigen wir sie in der richtigen Reihenfolge (a,b,b,a,c), öffnet sich ein Durchgang, an dessen Ende ein *Grolmenschlüssel* (e) gefunden werden kann, mithilfe dessen sich auf der nächsten Ebene eine Tür öffnen lässt.

Viel mehr gibt es hier nicht zu tun, die nächste Ebene wird über die Wendeltreppe bei D erreicht.



#### Ebene 4:

Wir betreten diese Ebene über die Wendeltreppe D, schreiten über die sich aufbauende Brücke und werden sogleich Opfer eines Hinterhalts, den die Grolmengeister hier gelegt haben. Sind diese besiegt, warten im nächsten Raum (7) zwei Steingolems mit hohem Rüstungsschutz und viel Lebensenergie. Als sehr effizient erweisen sich Fernkampftalente wie Scharfschütze, gezielter Schuss, Meisterschütze, da diese den Rüstungsschutz des Gegners (teilweise) ignorieren. Weiterhin ist wie immer darauf zu achten, dass sich die Gruppe jeweils nur auf einen der beiden konzentriert.

Nach erfolgreichem Kampf wenden wir uns nach Westen in einen großen Raum (8), der zahlreich von Grolmengeistern bevölkert wird. Nach ihrem Ableben untersuchen wir die darin befindliche Schatztruhe. Das Öffnen derselben beendet übrigens die Quest "*Seltsame Erscheinungen*". Neben einem Buch mit Aufzeichnungen über die Grolmenkriege, finden wir darin eine exzellente Armbrust und das zwergische Amulett, das dem Zwergengeist auf der ersten Ebene seinen wohlverdienten Frieden zurückbringen soll.

Weiter geht es zu einer verschlossenen Tür (9), die wir mit dem Grolmenschlüssel, der auf Ebene 3 gefunden werden kann, öffnen. Folgen wir als nächstes dem Gang bzw. der Treppe (E) zum Schalter (10) und betätigen diesen ein Mal. Diese Aktion deaktiviert die feuerspeiende Statue bei 11 und erleichtert den nun folgenden Endkampf ein wenig.

Bevor wir dem Zyklopenskelett (12) gegenübertreten, ist es sinnvoll, die Party bestmöglichst für die nun folgende Auseinandersetzung bereit zu machen. Spart nicht mit Wundpulvern, Schleifsteinen, diversen Attributo Zaubersprüchen und ähnlichem. Das Skelett ist für sich genommen schon ein zäher Gegner mit 700 Lebenspunkten, der Fähigkeit kräftig auszuteilen und die Mitglieder der Heldentruppe regelmäßig niederzuwerfen und damit für kurze Zeit kampfunfähig zu machen. Zu ihm gesellen sich dann noch ein knappes Dutzend Grolme, die zwar wenig Schaden anrichten, dafür aber sehr schnell ihren Kontrahenten mit einem wirkungsvollen Gift schwächen.



Die einfachste Möglichkeit ist es, direkt nach der Zwischensequenz den Raum zu verlassen und solange zu fliehen, bis man nicht mehr verfolgt wird. Kommen wir nun wieder, können

wir eine strategisch günstige Position suchen, um uns erst um das Zyklopenskelett alleine und danach die Grolme zu kümmern. Die ehrlicheren Gemüter unter uns stellen sich natürlich allen Gegnern auf einmal ohne davonzulaufen. Zunächst sollten dabei die Grolme einzeln bezwungen werden, danach das Skelett. Diese Möglichkeit verschlingt allerdings einiges mehr an Ressourcen.

Ist diese Schlacht auf die eine oder andere Weise beendet und der Zyklopenschädel an uns genommen, gehen wir in den östlichsten Teil des Raumes, wo wir einen Schalter betätigen, der das riesige Podest in der Mitte etwas absenkt, damit wir an den darin befindlichen Flammenhelm und eine für die Rückkehr nach Murolosch notwendige Teleporterscheibe kommen.

Wir verlassen diese Ebene über die Wendeltreppe (F) ganz im Osten, die uns über eine Abkürzung zurück auf das zweite Stockwerk bringt. Von hier aus geht es zum Raum mit dem Portal und dem zwergischen Leichnam auf der ersten Ebene. Ein letztes Mal stellen sich uns ca. zehn von allen Seiten strömende Grolmengeister entgegen. Bevor wir die Teleporterscheibe in das Portal einsetzen, um es zu aktivieren, lassen wir das soeben gefundene zwergische Amulett beim Leichnam des einstigen Streiters der Drachenqueste, um auch diese Quest abzuschließen.

### **Rückkehr nach Murolosch**

Kaum treten wir durch das Portal zurück in Aldessias ehemaliger Behausung, scheint es neue Probleme zu geben. Der Geweihte Lugosch tritt auf uns zu und berichtet uns von den neuerlichen Unruhen in Murolosch (Quest: *Der Wahnsinn von Murolosch*). Der König Arombolosch scheint den Verstand verloren zu haben und wendet sich zusammen mit seiner Leibgarde gegen die Bewohner Muroloschs. Ursache dafür ist wohl der kürzlich in seine Krone eingesetzte Karfunkelstein, wie uns vor dem Thronsaal Xolgorax und der Königssohn nahelegen.

Innerhalb des Thronsaals wird der König von nicht weniger als zwanzig Zwergenkriegern geschützt. Auch hier gibt es wieder zwei verschiedene Vorgehensweisen:

Entweder ihr lockt mit einem Fernkämpfer jeweils eine kleine Gruppe der Garde zu euch, um dem König so Stück für Stück näher zu kommen und ihn schließlich selbst in die Mangel zu nehmen oder ihr entscheidet euch dafür, gleich von Anfang an Arombolosch zu attackieren und seine Beschützer gänzlich zu vernachlässigen. Letzter Vorschlag bringt euch einen kleinen Bonus. Bei Lösung dieser Quest könnt ihr euch wiederum einen Gegenstand aus der zwergischen Schatzkammer beim Zeugwart Otosch abholen. Sind die Zwergenkrieger unverletzt geblieben, sind es sogar zwei Gegenstände (für die mögliche Auswahl, siehe Nebenquest "[Ehrenwerte Gäste](#)").

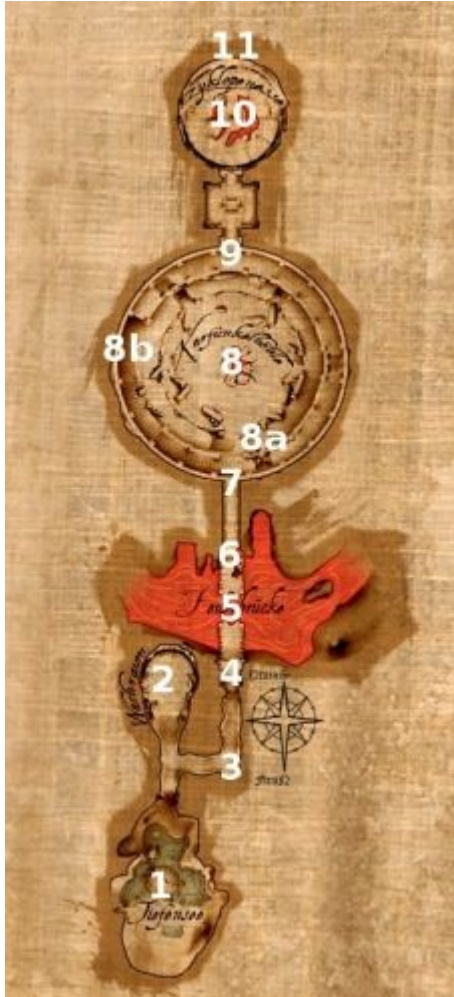
Bevor wir nun mittels des von Xolgorax neu ausgerichteten Portals hinter die Feuerfälle aufbrechen, immer noch auf der Suche nach dem Adamantenen Herzen, können wir den in den Höhlen gefundenen Zyklopenschädel bei dem Geweihten Lugosch abgeben. Hierfür gibt es eine Reihe hochwertiger Tränke und fünfzig Abenteuerpunkte.





# Kapitel 10: Hinter den Feuerfällen

## Die Karfunkelhöhle



- Legende:
- (1) Portal nach Murolosch
- (2) Schalter für verschlossenes Tor bei (4)
- (3) Lavavorhang
- (4) Verschlossenes Tor
- (5) Brücke mit Steinsäulen
- (6) Lavavorhang
- (7) Mit Fallen gespickter Gang
- (8) Adamantenes Herz
- (8) a) und b) Aufgänge
- (9) Zunächst verschlossene Tür
- (10) Zyklopenwächter
- (11) Durch den Zyklopen geöffnetes Portal nach Murolosch

Nachdem wir uns in Murolosch mit den nötigsten Vorräten ausgerüstet und einen ausreichenden Vorrat an Tränken und Pfeilen erbeutet haben, geht es erneut durch das Portal in Aldessias Gemächern, das uns dieses Mal in ein Gebiet bringt, das auf den Namen "*Hinter den Feuerfällen*" hört. Zwar ist es nicht besonders groß, aber es gibt hier eine Vielzahl an Gegnern zu besiegen und einige mehr oder minder anspruchsvolle Rätsel zu lösen. Das Fernziel ist es, das Adamantene Herz (8) in unseren Besitz zu bringen.

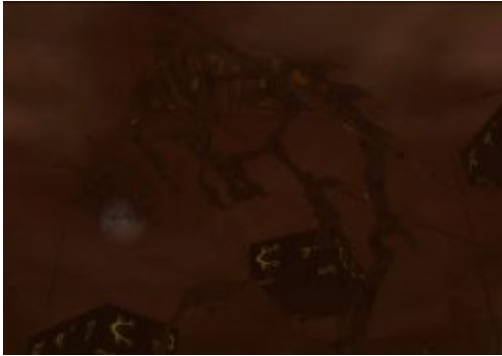
Wir beginnen beim Portal (1) und arbeiten uns unbeeindruckt von den Smaragdspinnen und Feuergeistern zunächst in den nördlichen Raum (2) vor. Dort gibt es neben einem leblosen Zyklopenskelett an der östlichen Seite einen erhöhten Schalter. Um ihn betätigen zu können, müssen wir die Säule am Fuße der Wand durch einfaches Anklicken zum Einsturz bringen, die wiederum wie zufällig den Schalter für uns betätigt. Diese Aktion öffnet den Durchgang bei 4.



Hinter diesem Durchgang erblicken wir eine durch sengende Lavaströme unterbrochene Brücke (5). Davor sind zwei mit leuchtenden Glyphen verzierte Säulen platziert. Werden diese untersucht, sehen wir deren Inhalt, der aus einer bestimmten Anzahl ausgebrannter Herzen besteht. Um eine Überquerung der Brücke möglich zu machen, muss nun genau dieselbe Anzahl an brennenden Feuerherzen darin eingelagert werden. Für die linke Säule sind das also drei, für die rechte eines. Die Feuerherzen bekommen wir aus den Ascheresten der erlegten Feuergeister. Solltet ihr nicht genügend davon besitzen, könnt ihr einfach eine Weile warten, denn die Elementarwesen rücken ständig von Süden her nach. Ist diese Aufgabe erledigt und die Brücke begehbar gemacht, kehren wir noch einmal nach Süden. Dort wo ehemals eine Lavawand (3) war, ist nun eine Truhe zugänglich, die vor allem weitere nützliche Tränke beinhaltet.

Überqueren wir nun die Brücke Richtung Norden. Erneut hindert uns ein Vorhang aus flüssiger Lava (6) am Weiterkommen. Dieser wird auf dieselbe Art und Weise aus dem Weg geräumt, wie auch schon der erste Teil der Brücke passierbar gemacht werden konnte. Eines der Steinfächer muss nun mit vier das andere mit zwei Herzen gefüllt werden. Verbringt hier nicht mehr Zeit als notwendig, denn die Feuergeister mögen zwar nur wenig Lebensenergie haben, schaden aber umso mehr mit einer Explosion bei ihrem Ableben, die eure Schützlinge in der Menge sicher ein wenig in Bedrängnis bringen könnten. Eine Strategie könnte hier sein, jeweils nur einen oder maximal zwei Nahkämpfer bzw. beschworene Wesen anzuweisen, den Kampf gegen die Feuerelementare aufzunehmen. Aus der Ferne lassen sie sich sicherer eliminieren.

Ist der Lavavorhang (6) passiert, rücken nunmehr auch keine neuen nach. Aber Vorsicht, der folgende Gang ist mit allerlei (zum ersten Mal im Spiel!) wirklich tödlichen Fallen präpariert, die unabhängig von eurem Talentwert nicht entschärft werden können. Alle Felder, die mit einem Augensymbol versehen sind, sollten gemieden werden. Am besten ihr steuert jedes Partymitglied einzeln durch dieses Minenfeld. Als Belohnung für einen fehlerfreien Parcours zur nächsten Tür (7), bekommt ihr nicht nur 200 Abenteuerpunkte, außerdem tun sich auch zwei Steinhohlräume bei 6 auf, die einen Ring des Lebens und einen Ring der Astralkraft beinhalten.



Als nächstes betreten wir den zentralen Raum der Karfunkelhöhle. Hier befindet sich das Adamantene Herz im Maul eines riesigen skellettierten, in großer Höhe aufgehängten Drachens (8). Wir nutzen den Ausgang 8a, in der Hoffnung dem Artefakt so ein wenig näher kommen zu können. Schon am Fuße des Aufgangs dürfen wir Bekanntschaft mit dem Grolmenkönig machen. Er beansprucht das Adamantene Herz für sich und die ihm untertänigen Grolmengeister. Er selbst verschwindet nach einem gelungenen Treffer wieder, allerdings beschwört er vorher einige Grolmenkristalle herbei, aus denen unentwegt neue Grolmengeister strömen. Die Kristalle sollten deshalb zunächst Priorität haben (mit Fernkämpfern lassen sie sich komfortabel zerstören). Die gewöhnlichen Grolmengeister sind an sich ungefährlich, auch wenn sie regelmäßig Blitz Dich Find auf eure Charaktere sprechen. Diesem Zauber kann übrigens mit einer hohen Klugheit bzw. mit Tränken der Klugheit vorgebeugt werden. Manchmal gibt es unter ihnen aber auch Exemplare, die äußerst mächtige Schadenszauber sprechen. Entdeckt ihr einen solchen magiebegabten Geist, sollte dieser als erstes eliminiert werden.

Auf dem nach oben gewundenen Weg werden wir desöfteren auf den Grolmenkönig treffen, der jedoch immer gleich nach einem Treffer verschwindet. Weiterhin gibt es insgesamt fünf Grolmenkonsolen (eine davon ist defekt), die bei der richtigen Einstellung eine nahe schwebende Plattform so manipulieren, dass ihr euren Weg nach oben fortsetzen könnt. Jede Aktivierung einer falschen Steinplatte an solch einer Konsole löst eine Falle aus, die eurem Charakter sowohl Schaden zufügt als auch ihn vergiftet. Schafft ihr es, alle Konsolen ohne einen Fehler richtig zu aktivieren, wartet auf euch auf der unteren Ebene des Raumes ganz im Osten in einer Aushöhlung ein Ring der Ausdauer sowie einige Abenteurpunkte.

Dabei verrät uns das Symbol, das auf den Konsolen zu sehen ist, wenn wir selbst darauf (in Richtung der Mitte des Raumes) schauen, welcher Schalter aktiviert werden muss:

- Drei schräg nach unten geschwungene Linie: Erster Schalter von oben
- Horizontale Wellenlinien: Zweiter Schalter
- Ein Einfacher Kreis: Dritter Schalter
- Verschnörkeltes rundes Symbol: Vierter Schalter

Sind alle Schalter aktiviert und der oberste Bereich erreicht, stellt sich uns nun der Grolmenkönig zum letzten Mal entgegen – dieses Mal ohne sich wegzuteleportieren. Ihm zu Hilfe gesellen sich natürlich auch eine Handvoll Grolmengeister. Wir sollten uns ganz auf den König konzentrieren, der mit Flächenzaubern wie Ignisphaero Feuerball nicht nur uns, sondern auch seinen Untertanen schadet. Ist dieser besiegt, verschwinden auch die restlichen Geister und die Barriere zum Adamantenen Herzen, das nun greifbar nahe erscheint.

Trotzdem können wir es nicht in unseren Besitz nehmen, denn eine letzte magische Schutzvorrichtung scheint immer noch zu bestehen. Wieder ganz unten in diesem Raum, entdecken wir, dass sich nicht nur die Barriere gelöst, sondern auch die Tür nach Norden hin (9) geöffnet hat. Vorher nehmen wir noch die Truhe direkt neben der Tür in Augenschein und nehmen uns daraus unter anderem ein Amulett der Konstitution.



In der Zyklopenesse (10) treffen wir auf Pal'Na'Thar, den uns freundlich gesinnten Zyklopen, der über viele Jahre schon hier über das Adamantene Herz gewacht hat. Von ihm gibt es eine Vielzahl an Informationen über das Herz, den Drachen Umbracor und den Hintergrund der Drachenqueste.

Wir sollen nun, als erfolgreiche Streiter der Drachenqueste, über Jahrhunderte an seiner statt über das Artefakt wachen. Wir fühlen uns zwar geschmeichelt, jedoch können wir uns nicht in diese Rolle fügen und überzeugen den Zyklopen davon, die letzte Barriere zu öffnen und uns das Herz zugänglich zu machen, damit wir es mit Hilfe von Rakorium dazu benutzen können, Umbracor womöglich wieder zu neuem Leben zu erwecken.

Unser Plan geht nicht auf, denn sofort nach der Auflösung des magischen Schutzes taucht Malgorra auf, die uns das Herz vor der Nase wegschnappt. Pal'Na'Thar ist zutiefst erschüttert, fängt sich jedoch wieder schnell und überreicht uns für unsere letzte Aufgabe auf dem Berg Drakensang eine epische Waffe unserer Wahl. Die Waffe kann wie auch die Einzelteile der Rüstung, die wir im Verlaufe der Drachenqueste gesammelt haben, nur von eurem Hauptcharakter getragen werden. Die Wahl sollte also nicht allzu schwer fallen. Der Zyklop öffnet ein Portal (11), mithilfe dessen wir nach Murolosch zurückkehren und uns für unsere letzte Schlacht wappnen können.

## Nebenquests

### Dukaten und Kristallsplitter

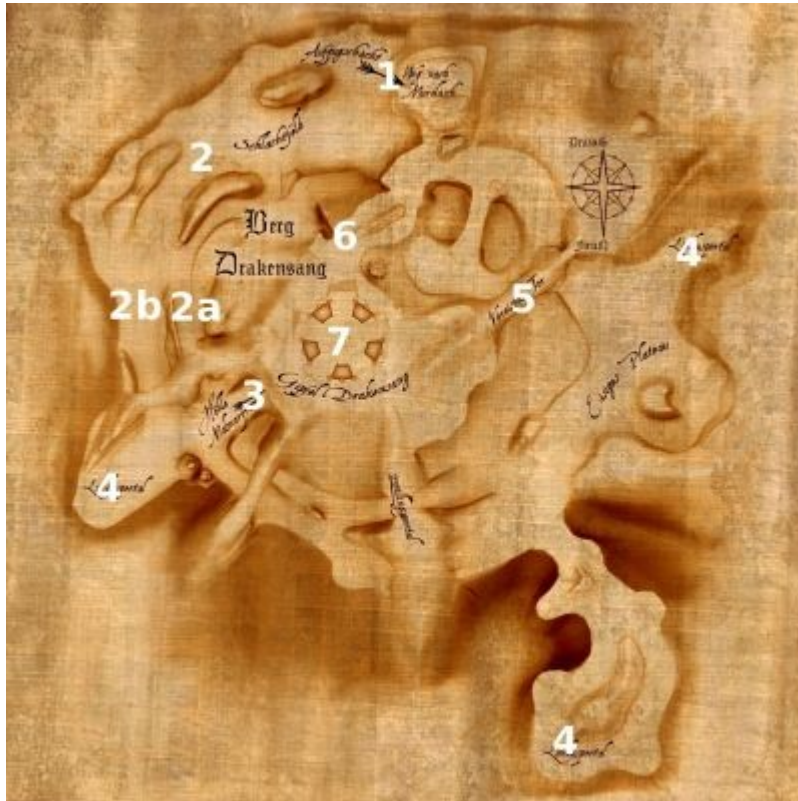
Hat man in der Karfunkelhöhle zwanzig Kristallsplitter gesammelt, kann man diese an den Händler Watzmosch in Murolosch gegen 50 Dukaten und einige Abenteuerpunkte verkaufen. Die Splitter gibt es in den Überresten der Grolmenkristalle. Je nachdem wie schnell diese zerstört sind, enthalten sie zwischen einem und fünf Exemplaren.

### Informationen für Gerling

Zurück in Murolosch können wir von dem Diplomaten Gerling, der sich nahe des Eingangs zum Thronsaal befindet, die Nebenquest "Informationen für Gerling" bekommen. Um diese abzuschließen, müssen wir lediglich die vier im Thronsaal verteilten Schriften zur Geschichte Muroloschs studieren. Zwei befinden sich in der Nähe des Throns und zwei in der Mitte, jeweils an der Seite des Raumes. Übergeben wir ihm die Informationen, gibt es neben 50 Abenteuerpunkten und 30 Dukaten und einen Ring der Ausdauer.

# Kapitel 11: Berg Drakensang

## Der Berg Drakensang



- Legende:
- (1) Weg aus Murolosch
- (2) König Arombolosch
- (3) Hammerhöhle Malmarzrom
- (4) Limbusportale
- (5) Durchgang zum Gipfel
- (6) Mantra'ke Leutnants
- (7) Gipfel - Malgorra, Adamantenes Herz

Durch das Portal, das uns von dem Zyklopen Pal'Na'Thar in der Karfunkelhöhle geöffnet worden ist, gelangen wir zurück in den Thronsaal von Murolosch. Xolgorax erzählt uns, dass die Zwerge in Aufruhr wegen Horden feindlicher Kreaturen drachischen Ursprungs sind, die auf dem sagenumwobenen Berg Drakensang gesichtet wurden. König Arombolosch sei schon dahin aufgebrochen, um sich um sie zu kümmern. Außerdem sichten wir unseren alten Bekannten, Meister Rakorium, der uns frohe Kunde bezüglich seiner Forschungen bringt. Seine Arbeiten an dem Thesiskristall, den er uns mit auf unsere weitere Reise gibt, sind nun soweit fortgeschritten, dass er glaubt, damit einen Drachen wiedererwecken zu können. Über den Dialog mit Prinz Arom bekommen wir die Möglichkeit mit ihm gemeinsam zum Berg Drakensang zu reisen. Vorher sollten wir uns allerdings mit allem eindecken, was uns in langen und zähen Kämpfen hilfreich sein kann, eine Rückkehr nach Murolosch ist später nicht mehr möglich. Insbesondere ein komfortabler Vorrat an Heil-, Mana- und Ausdauertränken ist sehr ratsam, wir werden sie brauchen...

Dieses letzte Areal ist sehr kampftensiv und kann bei falscher Vorgehensweise – insbesondere im Bereich der Limbusportale - frustrierend oder gar unfair wirken. Einen Thread mit allerlei Strategien und Erfahrungsberichten gibt es auch in unserem [Forum](#). Die folgenden Tipps sind nur eine mögliche Herangehensweise.



Auf dem Berg angekommen (1) werden wir sogleich in einen Kampf verwickelt. Die Zwerge in diesem Bereich werden von einer Vielzahl Drachenkultisten und Mantra'ke (-Leutnants) angegriffen, die wir mit Leichtigkeit aus dem Weg räumen. Etwas westlich von hier treffen wir König Arombolosch (2) wieder, der uns bittet, mit ihm gemeinsam die Hammerhöhle Malmarzrom (3), die für die Rasse der Zwerge eine heilige Stätte ist, vor dem Ansturm des Feindes zu verteidigen. Dabei überlässt er uns die Wahl, ob wir uns aus sicherer Entfernung mit Fernkampfswaffen oder lieber im direkten Kampf gegen den Angriff zur Wehr setzen wollen. Je nachdem für welchen Weg wir uns entscheiden (im Grunde spielt es keine tragende Rolle), schlagen wir den sich nach oben windenden Pfad zur linken für die Fernkampfvariante (2a) oder den ebenen zur rechten für die Nahkampfvariante (2b) ein. Wieder bekommen wir es mit Drachenkultisten und Mantra'ke zu tun. Sind alle erledigt, wird das erste Limbusportal (4), aus dem die Gegnerscharen strömten, im Südwesten von den Zwergen zerstört.



Dieser Vorplatz zur Hammerhöhle (3) dient euch von nun an als Rückzugsraum und Versorgungsstation. Neben einem nützlichen Händler hält sich hier auch Angraxa vom Stein auf, die einen sehr lange wirkenden Stärkungszauber (wiederholt) auf euren Hauptcharakter sprechen kann.

Bevor wir zum Gipfel stürmen können, müssen zuerst die noch verbliebenen *zwei Limbusportale* (4) im Südosten und Nordosten der Karte zerstört werden. Als erstes sollte das südlichere der beiden Priorität haben, aus dem anderen kommen vornehmlich nur Steingolems, die zwar gefährlich, dafür aber umso langsamer sind. Auf dem Weg dorthin stellen sich euch eine Horde an Gegnern (Riesenskorpione, Drachenkultisten, Mantra'ke, Golems) entgegen. Ihr solltet nicht einmal versuchen, diese alle besiegen zu wollen. Spätestens die bis zu fünf (!) (einzelnen Aussagen zufolge sogar bis zu neun..) Steingolems geben euch den Rest. Deshalb ist es angeraten, erst einmal alle Gegner zu ignorieren und an ihnen vorbei zum Portal zu laufen, um dieses zu beschädigen und rechtzeitig zu fliehen oder noch besser es mit einem Versuch ganz zu zerstören. Habt ihr es zerstört, könnt ihr entweder

zurück zum Lager rennen – denn dort werdet ihr von den Zwergen im Kampf gegen eure zahlreichen Verfolger unterstützt - oder euer Glück mit den noch aufrecht stehenden Helden versuchen.

Dieselbe Porzedur sollte auch für das letzte der Portale (, das überdies von vielen Fallen geschützt wird, deshalb am besten ganz links am Rand orientieren) angewandt werden, mit dem Unterschied, dass ihr dieses Mal besser nicht mehr zurück zur Hammerhöhle lauft, denn dann stehen euch erneut sehr viele respawnte Gegner an dieser Stelle im Weg.

Stattdessen peilen wir nun den sich durch das Zerstören der Portale geöffneten Durchgang (5) an. Vorsicht, auch hier gibt es zahlreiche Fallen. Auf dem Weg zum Durchgang stellen sich uns erneut sehr viele Feinde entgegen (Kultisten und Mantra'ke). Hier gilt es, auf keinen Fall übereilt voranzugehen, sondern erst einmal alle oder zumindest den Großteil der neu aufgetauchten Gegner zu erledigen, da ansonsten bei Überschreiten bestimmter Grenzen immer neue auftauchen und ihr euch irgendwann einer übermächtigen Armee gegenüberseht. Mit etwas Glück könnt ihr einige der feindlichen Nahkämpfer in die Fallen locken. Sind alle besiegt, bewegt ihr euch weiter Richtung Gipfel und seht zwei steile Bergwege mit auf euch zustürmenden Mantra'ke und Harpyien. Gehen wir hier sehr langsam vor, besteht die Chance, dass sich die beiden Parteien erst einmal gegenseitig bekriegen und schwächen.



Weiter oben treffen wir auf vier Mantra'ke Leutnants (6), die zwar etwas stärker als ihre Artgenossen sind, aber verwundet werden können und daher auch keine große Herausforderung an dieser Stelle mehr darstellen sollten. Einige der Leutnants können, wenn ihr denn noch für derlei Tand empfänglich seid, einen magischen Ring mäßiger Qualität bei sich haben. Ein Durchsuchen der Überreste könnte sich also lohnen.

Bevor es weitergeht, sollten wir die kurze Verschnaufpause für ein vollständiges Versorgen unserer Wunden und Vorbereitungen für den nun folgenden finalen Kampf nutzen.

Nun endlich am Gipfel angekommen (7) treffen wir auf die Hexe Malgorra samt einige ihrer schwachbrüstigen Schützlinge und sehen das Adamantene Herz. Malgorra selbst hat zwar einige Zaubersprüche auf Lager, eine wirkliche Herausforderung stellt sie aber nicht dar. Kümmert euch am besten zunächst um die Fernkämpfer und dann um die Hexe. Erstere landen gerne einmal einen kritischen Treffer auf euren Charakter, der ihn mit etwas Pech sofort kampfunfähig machen kann.





Doch der Kampf ist noch nicht vorbei. Klicken wir auf das Adamantene Herz, erscheint Malgorra erneut in Gestalt einer *mehrköpfigen Hydra*. Diese Bestie hat sage und schreibe 1200 Lebenspunkte. Von Zeit zu Zeit kann sie außerdem einige Skelette und andere Monster zu ihrer Unterstützung herbeirufen sowie einen Feuerzauber sprechen, der alle Nahkämpfer kurzfristig niederwirft. Diese Aktionen werden nach Erreichen eines bestimmten Lebenspunkteniveaus getriggert. Gibt es außer ihr noch weitere herbeigerufene Gegner, solltet ihr einen oder kurzfristig zwei Charaktere damit beschäftigen diese auszuschalten. Spätestens nach ein oder zwei Treffern sind diese Exemplare ohnehin meistens Geschichte. Mehrmals im Kampf wird Malgorra außerdem ihre Position auf dem Schlachtfeld ändern, vergesst nicht insbesondere eure Fernkämpfer dann neu auszurichten. Zwischendurch verliert Malgorra hin und wieder einen ihrer Köpfe, dabei werden auch eventuell gefallene Charaktere wiederbelebt. Trotzdem solltet ihr versuchen euch vorrangig mit Heiltränken über Wasser zu halten. Malgorra ist im Vergleich zum sehr harten Anstieg eine sehr gut lösbare Aufgabe.



Ist ihr letzter Kopf abgetrennt, habt ihr die Bestie besiegt, dürft den Abspann bewundern und euch sicher sein, dass eure Helden "in die Geschichte Aventuriens eingehen".

## Drakensang - Charaktererstellung

### Allgemein



#### Die Geburt eines Helden:

Bevor man sich ins Abenteuer stürzen kann, gilt es zunächst einmal den Hauptprotagonisten, den aufstrebenden neuen Helden Aventuriens, zu erschaffen. Drakensang bietet hier die Möglichkeit aus insgesamt 20 Charakterklassen zu wählen. Enthalten sind Kämpfer-, Schurken- und Magierklassen in diversen Variationen mit jeweils speziellen Eigenschaften und Fähigkeiten. Vor Spielbeginn sollte man sich daher genau überlegen welche Charakterklasse dem eigenen Spielstil und persönlichen Vorlieben am Besten entspricht.

Drakensang ist ein Party-RPG in dem man mit bis zu 4 Charakteren auf Abenteuer auszieht, wovon jedoch nur der Spielercharakter selbst erstellt wird. Während des Verlaufs des Abenteuers trifft man auf eine ganze Reihe abenteuerlustiger Mitstreiter, die sich auf Wunsch des Spielers gerne der Gruppe anschließen werden. Darunter befindet sich eine kratzbürstige Amazone, ein charmanter Dieb, eine magiebegabte Scharlatanin und noch 7 weitere Nichtspieler-Charaktere, die vollwertige und auch voll steuerbare Mitglieder der Heldengruppe werden können. Je nachdem welchen Klasse man für seinen Protagonisten gewählt hat, lässt sich dadurch eine kampfstärke, ausgewogene Heldengruppe zusammenstellen, mit der man die vielfältigen Herausforderungen im Fürstentum Kosch auf unterschiedlichste Weise meistern kann.

### Expertenmodus:

Die einzelnen Charakterklassen sind grundsätzlich startbereit, um mit ihnen auf Abenteuer ausziehen zu können. Wenn man allerdings mit den Regeln von DSA vertraut ist, kann man den Helden mit Hilfe des Expertenmodus noch weiter den eigenen Wünschen anpassen. Man kann diverse vorab verteilte Talentwerte herabsetzen, um Steigerungspunkte zu erlangen. Mit diesen Punkten lassen sich dann andere Talente, Eigenschaften oder Lebens- bzw. Astralenergie steigern.

### Charakterentwicklung:

Im Verlauf eines ereignisreichen Heldenlebens wird man etliche Aufträge abschließen und zahlreiche Gegner überwinden. Dafür heimst man Abenteuerpunkte ein, die jederzeit zur Verbesserung von Spielwerten eingesetzt werden können. Abenteuerpunkte die noch nicht in diverse Eigenschaften, Fertigkeiten, Talente oder Zauber investiert wurden, werden im Charakterbogen als Steigerungspunkte angezeigt.

Talente, Fertigkeiten, oder auch Zauber, die der Held nicht von "Geburt an" mit sich bringt, können bei Bedarf nachträglich von Lehrern oder Trainern erworben werden. Dafür benötigt man neben einigen Dukaten, auch ein gefordertes Maß an Steigerungspunkten. Sobald die neue Fähigkeit allerdings ins Repertoire aufgenommen wurde, kann man sie wie alle anderen Talente durch Einsatz von Steigerungspunkten Stück für Stück weiter ausbauen.

Grundsätzlich gilt: Da man im Verlauf des Abenteuers noch eine ganze Reihe talentierter Mitstreiter findet, sollte man besser darauf verzichten, aus dem Helden einen "Alleskönner" zu basteln. Zielführender ist, man kann wenig richtig gut, anstatt alles so halbwegs. Da bei den passiven Talenten meist der beste Wert der Gruppe herangezogen wird, wäre es Verschwendung solche Talente bei mehr als einem Mitglied auszubauen.

## Archetypen und Charakterklassen

### Mittelländische Kämpfer

#### Mittelländischer Krieger

##### Vor- und Nachteile:

- Bonus Schwerter (+2 auf das Kampftalent Schwerter)

##### Talente:

- Körper: Schleichen, Selbstbeherrschung, Sinnesschärfe
- Wissen: Heilkunde Wunden
- Gesellschaft: Etikette, Menschenkenntnis, Überreden

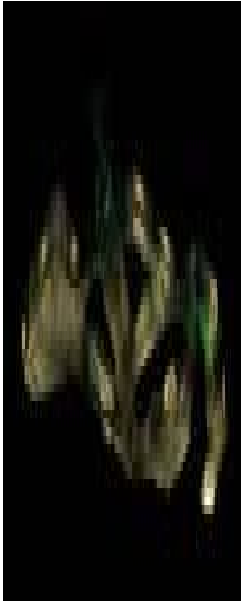
##### Kampftalente:

- Nahkampf: Dolche, Hieb Waffen, Säbel, Schwerter, Zweihand-Schwerter, Raufen
- Fernkampf: Wurf Waffen

##### Sonderfertigkeiten:

- Nahkampf: Wuchtschlag
- Defensiv: Rüstungsgewöhnung 1, Schildkampf 1





## **Mittelländischer Bogenschütze**

### Vor- und Nachteile:

- Entfernungssinn (+2 auf das Kampftalent Schwerter)
- Malus Nahkampf (-1 auf alle Nahkampftalente)

### Talente:

- Körper: Schleichen, Selbstbeherrschung, Sinnesschärfe
- Natur: Wildnisleben
- Wissen: Heilkunde Wunden
- Gesellschaft: Menschenkenntnis, Überreden

### Kampftalente

- Nahkampf: Dolche, Hieb Waffen, Säbel, Schwerter, Raufen
  - Fernkampf: Armbrust, Bogen, Wurf Waffen
- ### Sonderfertigkeiten:
- Fernkampf: Gezielter Schuss
  - Defensiv: Rüstungsgewöhnung 1

## **Mittelländischer Soldat**

### Vor- und Nachteile:

- Malus Wissen (-2 auf alle Wissenstalente)

### Talente:

- Körper: Schleichen, Selbstbeherrschung, Sinnesschärfe
- Natur: Wildnisleben
- Wissen: Gassenwissen, Heilkunde Wunden
- Gesellschaft: Menschenkenntnis, Überreden
- Handwerk: Schmieden

### Kampftalente

- Nahkampf: Dolche, Hieb Waffen, Säbel, Schwerter, Zweihandschwerter, Raufen
- Fernkampf: Wurf Waffen

### Sonderfertigkeiten:

- Nahkampf: Wuchtschlag
- Defensiv: Rüstungsgewöhnung 1



## Mittelländische Magier



### **Mittelländischer Kampfmagier**

#### Vor- und Nachteile:

- Bonus auf Selbstbeherrschung von +3
- Malus Gesellschaft (-2 auf alle Gesellschaftstalente)

#### Talente:

- Körper: Schleichen, Selbstbeherrschung, Sinnesschärfe
- Natur: Tierkunde, Pflanzenkunde
- Wissen: Heilkunde Wunden, Magiekunde
- Gesellschaft: Etikette, Menschenkenntnis, Überreden

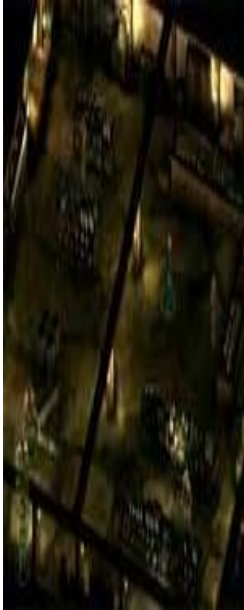
#### Kampftalente

- Nahkampf: Dolche, Hieb Waffen, Säbel, Stäbe, Raufen
- Fernkampf: Wurf Waffen

#### Zauber:

- Eigenschaft: Armatrutz, Attributo Fingerfertigkeit, Attributo Gewandtheit, Plumpumbarum Schwerer Arm
- Kampfzauber: Eisenrost und Patina, Fulminictus Donnerkeil  
Ignifaxius Flammenstrahl
- Spezialzauber: Flim Flam Funkel

### **Mittelländischer Heilmagier**



#### Vor- und Nachteile:

- Hohe AE-Regeneration (+1 auf Regeneration der Astralenergie)
- Malus Ausdauer (-3 Ausdauerpunkte)

#### Talente:

- Körper: Schleichen, Selbstbeherrschung, Sinnesschärfe
- Natur: Tierkunde, Pflanzenkunde, Wildnisleben
- Wissen: Heilkunde Gift, Heilkunde Wunden, Magiekunde
- Gesellschaft: Menschenkenntnis, Überreden
- Handwerk: Alchimie

#### Kampftalente

- Nahkampf: Dolche, Hieb Waffen, Säbel, Stäbe, Raufen
- Fernkampf: Wurf Waffen

#### Zauber:

- Eigenschaft: Armatrutz, Attributo Intuition, Attributo Charisma, Plumpumbarum Schwerer Arm
- Kampfzauber: Fulminictus Donnerkeil
- Spezialzauber: Flim Flam Funkel
- Heilung: Balsam Salabunde, Klarum Purum, Ruhe Körper Ruhe Geist

### **Mittelländischer Scharlatan**

#### Vor- und Nachteile:

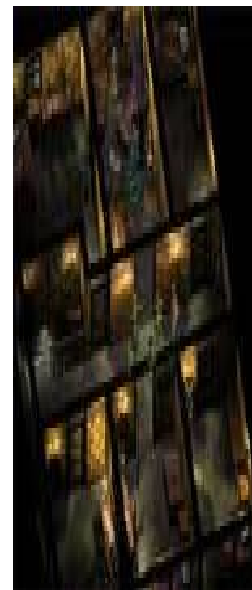
- Anpassungsfähigkeit (+2 auf Etikette, Feilschen und Überreden)
- Malus Natur (-2 auf alle Naturtalente)

#### Talente:

- Körper: Schleichen, Selbstbeherrschung, Sinnesschärfe, Taschendiebstahl
- Wissen: Gassenwissen, Heilkunde Wunden, Magiekunde
- Gesellschaft: Betören, Etikette, Feilschen, Menschenkenntnis, Überreden
- Handwerk: Schlösser knacken

#### Kampftalente

- Nahkampf: Dolche, Fecht Waffen, Hieb Waffen, Säbel, Raufen
- Fernkampf: Wurf Waffen



### Sonderfertigkeiten

- Nahkampf: Finte

### Zauber:

- Eigenschaft: Sensibar Empathicus
- Kampfzauber: Blitz Dich Find
- Spezialzauber: Flim Flam Funkel
- Beschwörung: Favilludo Funkentanz



### Mittelländische Schurken

#### **Mittelländischer Streuner**

#### Vor- und Nachteile:

- Gutes Aussehen (+1 auf Charisma)
- Malus Natur (-2 auf alle Naturtalente)

#### Talente:

- Körper: Schleichen, Selbstbeherrschung, Sinnesschärfe, Taschendiebstahl
- Wissen: Gassenwissen, Heilkunde Wunden
- Gesellschaft: Betören, Etikette, Feilschen, Menschenkenntnis, Überreden
- Handwerk: Schlösser knacken

#### Kampftalente

- Nahkampf: Dolche, Hieb Waffen, Fechtwaffen, Säbel, Raufen

- Fernkampf: Wurfwaffen

#### Sonderfertigkeiten

- Nahkampf: Finte
- Defensiv: Ausweichen 1



### **Mittelländischer Einbrecher**

#### Vor- und Nachteile:

- Bonus Feilschen (+3 auf Feilschen)
- Gefahreninstinkt: (+3 auf Sinnesschärfe)

#### Talente:

- Körper: Schleichen, Selbstbeherrschung, Sinnesschärfe, Taschendiebstahl
- Natur: Fallenstellen
- Wissen: Gassenwissen Heilkunde Wunden, Magiekunde
- Gesellschaft: Betören, Feilschen, Menschenkenntnis, Überreden
- Handwerk: Schlösser knacken, Fallen entschärfen

#### Kampftalente

- Nahkampf: Dolche, Hieb Waffen, Säbel, Raufen

- Fernkampf: Wurf Waffen

#### Sonderfertigkeiten:

- Nahkampf: Finte
- Defensiv: Ausweichen 1

### **Mittelländischer Dieb**

#### Vor- und Nachteile:

- Bonus Dolche (+2 auf Dolche)
- Bonus Sinnesschärfe (+3 auf Sinnesschärfe)

#### Talente:

- Körper: Schleichen, Selbstbeherrschung, Sinnesschärfe, Taschendiebstahl
- Natur: Fallenstellen
- Wissen: Gassenwissen, Heilkunde Wunden, Magiekunde
- Gesellschaft: Betören, Feilschen, Menschenkenntnis, Überreden
- Handwerk: Schlösser knacken, Fallen entschärfen

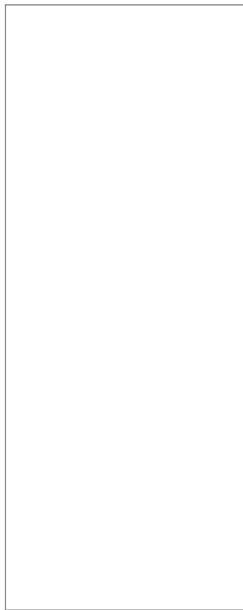
#### Kampftalente

- Nahkampf: Dolche, Hieb Waffen, Säbel, Raufen
- Fernkampf: Wurf Waffen

#### Sonderfertigkeiten

- Fernkampf: Gezielter Wurf
- Defensiv: Ausweichen 1, Ausweichen 2

## Tulamidische Magier



### **Elementarist**

#### Vor- und Nachteile:

- Hohe Astralenergie (+3 Astralpunkte)
- Malus Ausdauer (-3 Ausdauerpunkte)

#### Talente:

- Körper: Schleichen, Selbstbeherrschung, Sinnesschärfe
- Wissen: Heilkunde Wunden, Magiekunde
- Gesellschaft: Menschenkenntnis, Überreden

#### Kampftalente

- Nahkampf: Dolche, Hieb Waffen, Säbel, Stäbe, Raufen
- Fernkampf: Wurf Waffen

#### Zauber:

- Eigenschaft: Attributo Intuition, Attributo Gewandtheit
- Kampfzauber: Blitz Dich Find, Ignifaxius Flammenstrahl
- Spezialzauber: Flim Flam Funkel
- Beschwörung: Elementarer Diener

### **Metamagier**

#### Vor- und Nachteile:

- Bonus Magieresistenz (+3 auf Magieresistenz)
- Malus Handwerk (-2 auf alle Handwerktalente)

#### Talente:

- Körper: Schleichen, Selbstbeherrschung, Sinnesschärfe
- Natur: Tierkunde, Pflanzenkunde, Wildnisleben
- Wissen: Heilkunde Gift, Heilkunde Wunden, Magiekunde
- Gesellschaft: Menschenkenntnis, Überreden
- Handwerk: Alchimie

#### Kampftalente

- Nahkampf: Dolche, Hieb Waffen, Säbel, Stäbe, Raufen
- Fernkampf: Wurf Waffen



Zauber:

- Eigenschaft: Attributo Charisma, Attributo Gewandtheit
- Kampfzauber: Corpofrigo Kälteschock
- Spezialzauber: Flim Flam Funkel
- Beschwörung: Skelettarius

**Alchimist**

Vor- und Nachteile:

- Bonus Alchemie (+3 auf Alchemie)

Talente:

- Körper: Schleichen, Selbstbeherrschung, Sinnesschärfe
- Natur: Tierkunde, Pflanzenkunde, Wildnisleben
- Wissen: Heilkunde Gift, Heilkunde Wunden, Magiekunde
- Gesellschaft: Feilschen, Menschenkenntnis, Überreden
- Handwerk: Alchimie

Kampftalente

- Nahkampf: Dolche, Hieb Waffen, Säbel, Raufen
- Fernkampf: Wurf Waffen

Zauber:

- Eigenschaft: Attributo Gewandtheit
- Kampfzauber: Blitz Dich Find
- Spezialzauber: Flim Flam Funkel
- Heilung: Balsam Salabunde



## Thorwaler

### **Thorwaler Pirat**

#### Vor- und Nachteile:

- Hohe Lebensenergie (+3 Lebenspunkte)
- Malus Magieresistenz (-3 auf Magieresistenz)

#### Talente:

- Körper: Schleichen, Selbstbeherrschung, Sinnesschärfe
- Wissen: Heilkunde Wunden
- Gesellschaft: Menschenkenntnis, Überreden

#### Kampftalente

- Nahkampf: Dolche, Hieb Waffen, Säbel, Raufen
- Fernkampf: Wurf Waffen

#### Sonderfertigkeiten:

- Nahkampf: Wuchtschlag
- Fernkampf: Gezielter Wurf
- Defensiv: Schildkampf 1



## Tulamidische Amazone

### **Amazone**

#### Vor- und Nachteile:

- Bonus Nahkampf (+1 auf alle Nahkampftalente)
- Malus Gesellschaft (-2 auf alle Gesellschaftstalente)

#### Talente:

- Körper: Schleichen, Selbstbeherrschung, Sinnesschärfe
- Wissen: Heilkunde Wunden
- Gesellschaft: Menschenkenntnis, Überreden

#### Kampftalente

- Nahkampf: Dolche, Hieb Waffen, Säbel, Speere, Raufen
- Fernkampf: Bogen, Wurf Waffen

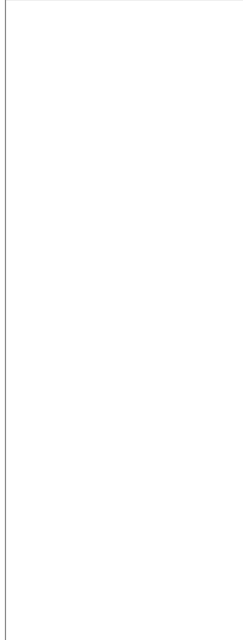
#### Sonderfertigkeiten:

- Nahkampf: Finte
- Defensiv: Rüstungsgewöhnung 1, Schildkampf 1



## Elfen

### Waldläufer



#### Vor- und Nachteile:

- Bonus Natur (+2 auf alle Naturtalente)
- Malus Gesellschaft (-2 auf alle Gesellschaftstalente)

#### Talente:

- Körper: Schleichen, Selbstbeherrschung, Sinnesschärfe
- Natur: Tierkunde, Pflanzenkunde, Wildnisleben, Fallenstellen
- Wissen: Heilkunde Wunden
- Gesellschaft: Menschenkenntnis, Überreden
- Handwerk: Bogenbau, Fallen entschärfen

#### Kampftalente

- Nahkampf: Dolche, Fechtwaffen, Hiebwaffen, Raufen
- Fernkampf: Bogen, Wurfwaffen

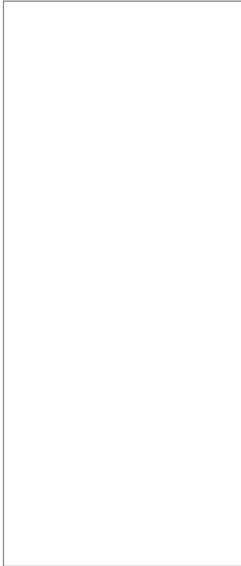
#### Sonderfertigkeiten

- Fernkampf: Gezielter Schuss
- Defensiv: Ausweichen 1

#### Zauber:

- Eigenschaft: Adlerauge Luchsenohr, Attributo Mut, Falkenauge Meisterschuss
- Spezialzauber: Flim Flam Funkel
- Heilung: Balsam Salabunde
- Beherrschung: Sanftmut

## Zauberweber



### Vor- und Nachteile:

- Hohe AE-Regeneration (+1 auf Regeneration der Astralenergie)
- Malus Gesellschaft (-2 auf alle Gesellschaftstalente)

### Talente:

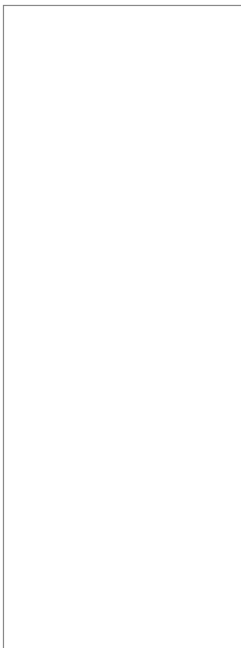
- Körper: Schleichen, Selbstbeherrschung, Sinnesschärfe
- Natur: Tierkunde, Pflanzenkunde, Wildnisleben
- Wissen: Heilkunde Gift, Heilkunde Wunden, Magiekunde
- Gesellschaft: Menschenkenntnis, Überreden

### Kampftalente

- Nahkampf: Dolche, Fechtwaffen, Hiebwaffen, Raufen
- Fernkampf: Bogen, Wurfwaffen

### Zauber:

- Eigenschaft: Adlerauge Luchsenohr, Attributo Intuition, Attributo Charisma
- Kampfzauber: Fulminictus Donnerkeil
- Spezialzauber: Flim Flam Funkel
- Heilung: Balsam Salabunde
- Beschwörung: Hilfreiche Tatze
- Beherrschung: Sanftmut



## Kämpfer

### Vor- und Nachteile:

- Gefahreninstinkt (+3 auf Sinnesschärfe)
- Niedrige AE-Regeneration (-1 Astralenergieregeneration)
- Malus Gesellschaft (-2 auf alle Gesellschaftstalente)

### Talente:

- Körper: Schleichen, Selbstbeherrschung, Sinnesschärfe
- Wissen: Heilkunde Wunden
- Gesellschaft: Menschenkenntnis, Überreden

### Kampftalente

- Nahkampf: Dolche, Fechtwaffen, Hiebwaffen, Speere, Raufen
- Fernkampf: Bogen, Wurfwaffen

### Sonderfertigkeiten

- Nahkampf: Finte

Zauber:

- Eigenschaft: Adlerauge Luchsenohr, Attributo Körperkraft
- Spezialzauber: Flim Flam Funkel
- Beherrschung: Sanftmut

Zwerge

**Söldner**

Vor- und Nachteile:

- Bonus Hieb Waffen (+2 auf das Kampftalent Hieb Waffen)

Talente:

- Körper: Schleichen, Selbstbeherrschung, Sinnesschärfe, Zwergennase
- Wissen: Gassenwissen, Heilkunde Wunden
- Gesellschaft: Menschenkenntnis, Überreden
- Handwerk: Schmieden

Kampftalente

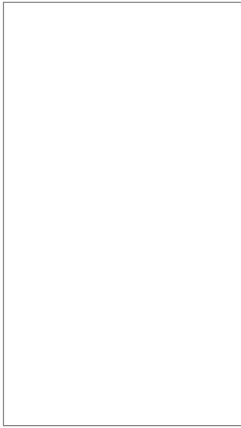
- Nahkampf: Dolche, Hieb Waffen, Säbel, Zweihand-Hieb Waffen, Raufen
- Fernkampf: Wurf Waffen

Sonderfertigkeiten:

- Nahkampf: Wuchtschlag
- Defensiv: Rüstungsgewöhnung 1, Schildkampf 1







## **Sappeur**

### Vor- und Nachteile:

- Bonus Schmieden (+3 auf das Talent Schmieden)
- Malus Fernkampf (-1 auf alle Fernkampftalente)

### Talente:

- Körper: Schleichen, Selbstbeherrschung, Sinnesschärfe, Zwergennase
- Natur: Fallenstellen
- Wissen: Gassenwissen, Heilkunde Wunden

- Gesellschaft: Feilschen, Menschenkenntnis, Überreden
- Handwerk: Schmieden, Schlösser knacken, Fallen entschärfen

### Kampftalente

- Nahkampf: Dolche, Hieb Waffen, Säbel, Zweihand-Hieb Waffen, Raufen
- Fernkampf: Wurf Waffen

### Sonderfertigkeiten:

- Nahkampf: Wuchtschlag
- Defensiv: Rüstungsgewöhnung 1

## **Prospektor**

### Vor- und Nachteile:

- Bonus Natur (+2 auf alle Naturtalente)
- Malus Gesellschaft (-2 auf alle Gesellschaftstalente)

### Talente:

- Körper: Schleichen, Selbstbeherrschung, Sinnesschärfe, Zwergennase
- Natur: Tierkunde, Pflanzenkunde, Wildnisleben, Fallenstellen
- Wissen: Heilkunde Wunden
- Gesellschaft: Feilschen, Menschenkenntnis, Überreden
- Handwerk: Bogenbau, Fallen entschärfen

### Kampftalente

- Nahkampf: Dolche, Hieb Waffen, Säbel, Zweihand-Hieb Waffen, Raufen
- Fernkampf: Armbrust, Wurf Waffen

### Sonderfertigkeiten:

- Fernkampf: Gezielter Schuss
- Defensiv: Rüstungsgewöhnung 1



## Eigenschaften:

Eigenschaften sind die wichtigsten Werte jedes Helden. Sie definieren die grundsätzlichen körperlichen und geistigen Fähigkeiten und werden auch bei Talentproben berücksichtigt. Eigenschaften liegen im Allgemeinen über 8 und können im Verlauf des Spieles bis über 18 gesteigert werden. Allerdings ist das Steigern der Eigenschaften aufgrund ihrer Wichtigkeit sehr teuer.

### Jeder Held verfügt über die folgenden acht Eigenschaften:

MU... Mut

KL... Klugheit

IN... Intuition

CH... Charisma

FF... Fingerfertigkeit

GE... Gewandtheit

KO... Konstitution

KK... Körperkraft

### Basiswerte:

Neben den Grundeigenschaften sind natürlich auch die Basiswerte des Helden von großer Bedeutung. Ein Charakter mit viel Lebensenergie (LE) kann mehr Schaden einstecken. Ein magisch begabter Charakter benötigt Astralenergie (AE) zum Wirken der Zauber. Je mehr AE umso öfter kann man umso mächtigere Zauber wirken. Die Ausdauer (AU) beeinflusst wie häufig man Sonderfertigkeiten im Kampf ausführen kann, bis man außer Atem gerät.

Die Magieresistenz (MR) wiederum bestimmt, wie leicht bzw. schwer ein Charakter zu verzaubern ist.

Lebensenergie und Astralenergie lassen sich im Spielverlauf durch den Einsatz von Steigerungspunkten erhöhen.

**LE... Lebensenergie** Berechnung:  $(KO + KO + KK)/2$  +/- Charaktermodifikationen + Steigerung

**AE... Astralenergie** Berechnung:  $(MU + IN + CH)/2$  +/- Charaktermodifikationen + Steigerung

**AU... Ausdauer** Berechnung:  $(MU + KO + GE)/2$  +/- Charaktermodifikationen + Sonderfertigkeiten Ausdauer 1-3

**MR... Magieresistenz** Berechnung:  $(MU + KL + KO)/5$  +/- Charaktermodifikationen

**AW... Ausweichen** Berechnung:  $(IN + GE + KK)/5$  +/- Behinderung +  
Sonderfertigkeiten Ausweichen 1-3

**AT... Attacke** Berechnung:  $(MU + GE + KK)/5$  - Effektive Behinderung + Waffen-  
Talentwert +/- Waffenmodifikator

**PA... Parade** Berechnung:  $(IN + GE + KK)/5$  - Behinderung + Waffen-Talentwert +/-  
Waffen-Modifikator

**FK... Fernkampf** Berechnung:  $(IN + FF + KK)/5$  - Behinderung + Waffen-Talentwert

**TP... Trefferpunkte** Berechnung: Schaden der Waffe + evtl. Körperkraftzuschlag

## Kampftalente

### Nahkampf:

Dolche

Fechtwaffen

Hiebwaffen

Säbel

Schwerter

Speere

Stäbe

Zweihand-Hiebwaffen

Zweihand-Schwerter

Raufen

### **Fernkampf:**

Armbrust

Bogen

Wurfaffen

### **Talentliste**

**Schleichen:** (Mut/Intuition/Gewandtheit)

**Selbstbeherrschung:** (Mut/Konstitution/Körperkraft)

**Sinnesschärfe:** (Klugheit/Intuition/Intuition)

**Taschendiebstahl:** (Mut/Intuition/Fingerfertigkeit)

**Zwergennase:** (Fingerfertigkeit/Intuition/Intuition)

**Natur:**

**Tierkunde:** (Mut/Klugheit/Intuition)

**Pflanzenkunde:** (Klugheit/Intuition/Fingerfertigkeit)

**Wildnisleben:** (Intuition/Gewandtheit/Konstitution)

**Fallenstellen:** (Klugheit/Fingerfertigkeit/Körperkraft)

**Wissen:**

**Gassenwissen:** (Klugheit/Intuition/Charisma)

**Heilkunde Gift:** (Mut/Klugheit/Intuition)

**Heilkunde Wunden:** (Klugheit/Charisma/Fingerfertigkeit)

**Magiekunde:** (Klugheit/Intuition/Intuition)

## Gesellschaft:

**Betören:** (Intuition/Charisma/Charisma)

**Etikette:** (Klugheit/Intuition/Charisma)

**Feilschen:** (Mut/Klugheit/Charisma)

**Menschenkenntnis:** (Klugheit/Intuition/Charisma)

**Überreden:** (Mut/Intuition/Charisma)

## Handwerk:

**Alchimie:** (Mut/Klugheit/Fingerfertigkeit)

**Bogenbau:** (Klugheit/Intuition/Fingerfertigkeit)

**Schmieden:** (Fingerfertigkeit/Körperkraft/Konstitution)

**Schlösser knacken:** (Intuition/Fingerfertigkeit/Fingerfertigkeit)

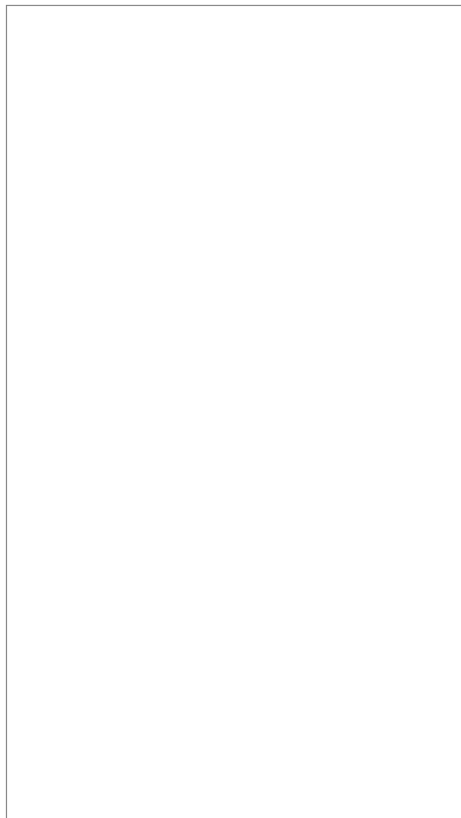
**Fallen entschärfen:** (Intuition/Fingerfertigkeit/Fingerfertigkeit)

# Begleiter

## Rhulana

**Profession:** Amazone

**Fundort:** Avestreu - Taverne "Scharfes Schwert"



**Bedingung:** Keine

AP: 470

Stufe 1

Körper

- Schleichen 0

- Selbstbeherrschung 6

- Sinnesschärfe 4

Natur

- Tierkunde 2

- Pflanzenkunde 2

- Wildnisleben 2

Wissen

- Heilkunde Wunden 6

Gesellschaft

- Menschenkenntnis -2

- Überreden -2

Nahkampf (AT/PA)

- Dolche 4 (11/10)

- Hieb Waffen 3 (11/ 9)

- Säbel 9 (14/12)

- Speere 2 (10/ 9)

- Raufen 5 (12/10)

Fernkampf

- Bogen 8/15

- Wurfaffen 2/ 9

Sonderfertigkeiten

- Nahkampf Wuchtschlag

- Fernkampf Gezielter Schuss

- Defensiv Ausweichen 1

Schildkampf 1



## Drakor der Schöne

**Profession:** Streuner

**Fundort 1:** Avestreu - Räuberlager auf dem Kahlkopffelsen

**Bedingung 1:** Befreie ihn aus den Klauen der Räuberbande

**Fundort 2:** Grafenstadt

**Bedingung 2:** Befreie ihn aus dem Gefängnis

AP: 1350

Stufe 3

	Körper	
	- Schleichen	8
	- Selbstbeherrschung	2
	- Sinnesschärfe	6
	- Taschendiebstahl	6
	Wissen	
	- Gassenwissen	8
	- Heilkunde Wunden	0
	- Magiekunde	0
	Gesellschaft	
	- Betören	9
	- Etikette	2
	- Menschenkenntnis	4
	- Überreden	6
	- Feilschen	2
	Nahkampf	(AT/PA)
	- Dolche	4 ( 9/10)
	- Hieb Waffen	0 ( 7/ 8)
	- Säbel	4 ( 9/10)

- Fechtwaffen	8 (10/13)
Fernkampf	
- Wurfwaffen	8/16
Sonderfertigkeiten	
- Nahkampf	Meisterparade
	Finte
- Fernkampf	Gezielter Wurf
- Defensiv	Ausweichen 1
	Ausweichen 2

### **Forgrimm Sohn des Ferolax**

**Profession:** Söldner

**Fundort:** Ferdok Praiosplatz - Taverne "Silberkrug"

**Bedingung:** Man hat mit Barla Dorkenschmied über die Morde in Ferdok gesprochen.

AP: 950

Stufe 2

Körper

- Schleichen -2

- Selbstbeherrschung 8

- Sinnesschärfe 0

- Zwergennase 6

Wissen

- Gassenwissen 2

- Heilkunde Wunden 2

## Gesellschaft

- Menschenkenntnis -2

- Überreden 0

Nahkampf (AT/PA)

- Dolche 3 ( 9/10)

- Hieb Waffen 12 (17/12)

- Säbel 1 (10/ 8)

- Zweihand-Hieb Waffen 6 (12/11)

- Raufen 6 (12/11)

Fernkampf

- Wurf Waffen 1/ 9

Sonderfertigkeiten

- Nahkampf Wuchtschlag

Niederwerfen

- Defensiv Rüstungsgewöhnung 1

## Kladdis Schladromir

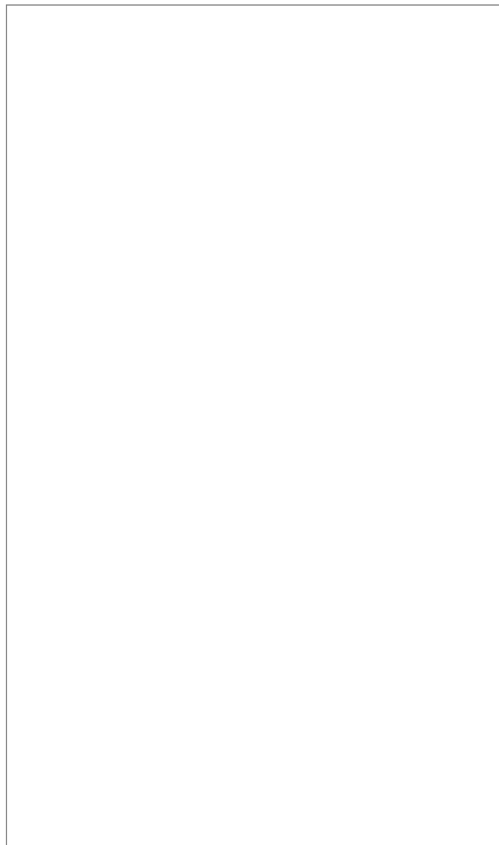
**Profession:** Scharlatanin

**Fundort:** Ferdok Fuhrmannsheim

**Bedingung:** Finde Kladdis!

AP: 1030

Stufe 3



### Körper

- Schleichen 6
- Selbstbeherrschung 4
- Sinnesschärfe 5
- Taschendiebstahl 6

### Wissen

- Gassenwissen 10
- Heilkunde Wunden 0
- Magiekunde 2

### Gesellschaft

- Betören 9
- Etikette 2
- Feilschen 4
- Menschenkenntnis 10
- Überreden 13

### Nahkampf (AT/PA)

- Dolche 4 ( 9/ 9)
- Fechtwaffen 8 ( 8/11)
- Hiebwaffen 0 ( 7/ 7)
- Säbel 0 ( 7/ 7)

- Raufen 2 ( 8/ 8)
- Fernkampf
- Wurfaffen 5/12
- Sonderfertigkeiten
- Nahkampf Finte
- Zauber
- Eigenschaft: Sensibar Empathicus
- Kampfzauber: Blitz Dich Find
- Spezialzauber: Flim Flam Funkel
- Beschwörung: Favilludo Funkentanz

## Gwendala

**Profession:** Zauberweberin

**Fundort:** Moorbrücker Sümpfe - Böser Baum

**Bedingung:** Befreie Gwendala aus der Gewalt des bösen Baumes.

AP: 2800

	Stufe 5	
	Körper	
	- Schleichen	6
	- Selbstbeherrschung	5
	- Sinnesschärfe	7
	Natur	
	- Tierkunde	11
	- Pflanzenkunde	11
	- Wildnisleben	11
	- Fallen stellen	2
	Wissen	
	- Heilkunde Gift	8
	- Heilkunde Wunden	10
	Gesellschaft	
	- Menschenkenntnis	-2
	- Überreden	-4
	Nahkampf	(AT/PA)
	- Dolche	2 ( 8/ 9)
	- Fechtwaffen	4 ( 9/10)
	- Hiebwaffen	0 ( 7/ 8)
	- Säbel	0 ( 7/ 8)

- Raufen	2 ( 8/ 9)
Fernkampf	
- Wurfaffen	0/ 8
- Bogen	8/16
Sonderfertigkeiten	
- Fernkampf	Gezielter Schuss Pfeilhagel
- Defensiv	Ausweichen 1 Ausweichen 2
Zauber	
- Eigenschaft:	Adlerauge Luchsenohr Attributo Intuition Attributo Charisma
- Kampfzauber:	Fulminictus Donnerkeil
- Spezialzauber:	Flim Flam Funkel
- Beschwörung:	Hilfreiche Tatze
- Beherrschung:	Sanftmut

## Jost von Anderstein

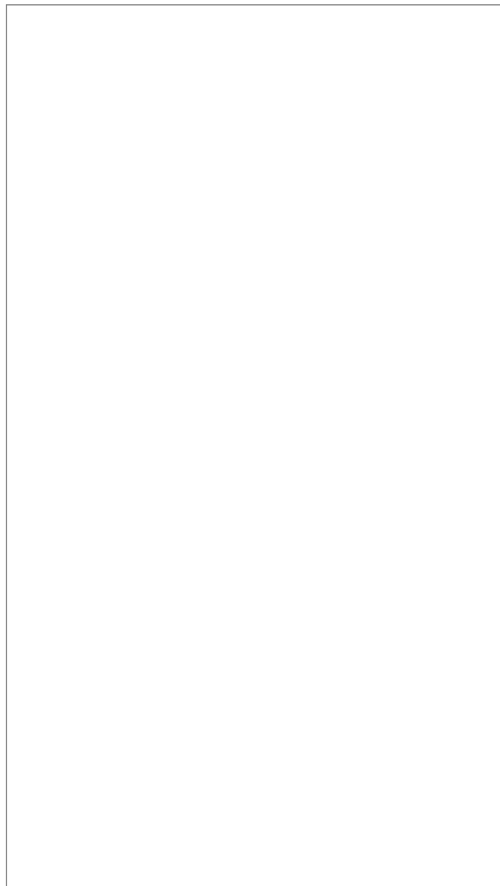
**Profession:** Kampfmagier

**Fundort:** Dunkelforst - Kerker der Burgruine

**Bedingung:** Befreie Jost aus seinem Gefängnis.

AP: 5630

Stufe 8



### Körper

- Schleichen 0
- Selbstbeherrschung 9
- Sinnesschärfe 3

### Natur

- Tierkunde 2
- Pflanzenkunde 2

### Wissen

- Magiekunde 12
- Heilkunde Wunden 4

### Gesellschaft

- Etikette 6
- Menschenkenntnis 5
- Überreden -2

### Nahkampf (AT/PA)

- Dolche 3 (10/ 9)
- Stäbe 12 (14/14)
- Hieb Waffen 2 ( 9/ 9)
- Säbel 0 ( 8/ 8)



- Raufen 3 (10/ 9)
- Fernkampf
- Wurfaffen 0/ 8
- Sonderfertigkeiten
- Nahkampf Defensiv 1
- Finte
- Umreißen
- Defensiv Ausweichen 1
- Ausweichen 2
- Zauber
- Eigenschaft: Armatrutz, Attributo  
Fingerfertigkeit, Attributo  
Gewandtheit,  
Plumpumbarum Schwerer  
Arm
- Kampfzauber: Eisenrost und Patina,  
Fulminictus Donnerkeil,  
Ignifaxius Flammenstrahl
- Spezialzauber: Flim Flam Funkel

## Nasreddin ben Rhuban

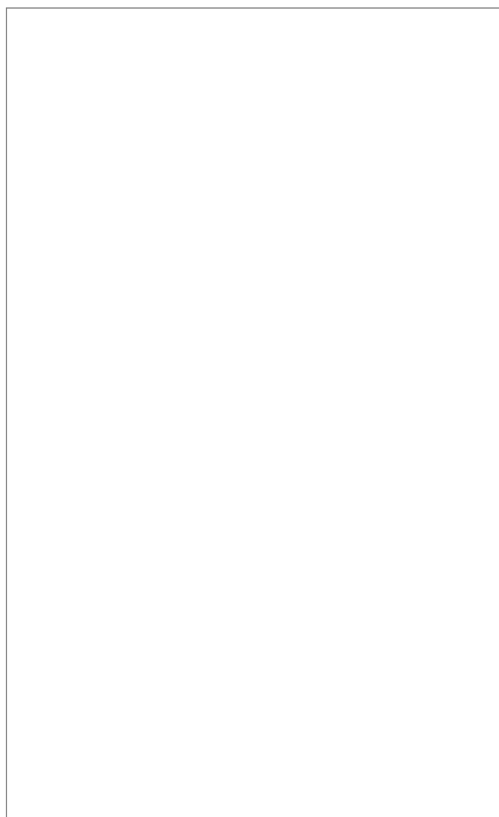
**Profession:** Tulamidischer Bogenschütze

**Fundort:** Ferdok - Ugdan Hafen

**Bedingung:** 200 Dukaten, nachdem man mit Chefdiplomat Gerling gesprochen hat.

AP: 5940

Stufe 8



### Körper

- Schleichen 8
- Selbstbeherrschung 13
- Sinnesschärfe 6

### Natur

- Wildnisleben 2

### Wissen

- Heilkunde Wunden 7

### Gesellschaft

- Menschenkenntnis 2
- Überreden 4

### Handwerk

- Bogenbau 2

### Nahkampf (AT/PA)

- Dolche 17 (18/16)
- Hieb Waffen 3 (11/ 9)
- Säbel 5 (12/10)

### Fernkampf

- Bogen 13/21
- Wurf Waffen 4/12

## Sonderfertigkeiten

### - Nahkampf

Defensiv 1

Offensiv 1

Finte

Meisterparade

Klingenwand

Gezielter Stich

Klingensturm

### - Fernkampf

Gezielter Schuss

Scharfschütze

### - Defensiv

Ausweichen 1

Ausweichen 2

Ausdauer 1

Rüstungsgewöhnung 1

## Ritter Traldar

**Profession:** Mittelländischer Krieger

**Fundort:** Ferdok - Grafenstadt, Grafenresidenz

**Bedingung:** Befreiung der Burg Grimmzahn abgeschlossen.

AP: 8470

Stufe 10

	Körper	
	- Schleichen	0
	- Selbstbeherrschung	14
	- Sinnesschärfe	6
	Wissen	
	- Heilkunde Wunden	8
	Gesellschaft	
	- Etikette	12
	- Menschenkenntnis	10
	Handwerk	
	Schmieden	7
	Nahkampf	(AT/PA)
	- Dolche	4 (12/11)
	- Hieb Waffen	4 (12/11)
	- Säbel	4 (12/11)
	- Schwerter	5 (13/11)
	- Zweihand-Hieb Waffen	2 (11/10)
	- Zweihand-Schwerter	17 (19/17)
	- Raufen	5 (13/11)
	Fernkampf	

- Wurfaffen

-1/7

Sonderfertigkeiten

- Nahkampf

Defensiv 1

Defensiv 2

Offensiv 1

Wuchtschlag

Niederwerfen

Befreiung

Meisterparade

Klingenwand

Windmühle

Finte

Klingensturm

- Defensiv

Ausweichen 1

Ausweichen 2

Ausdauer 1

Ausdauer 2

Rüstungsgewöhnung 1

Rüstungsgewöhnung 2

Schildkampf 1

Schildkampf 2

## Auralia

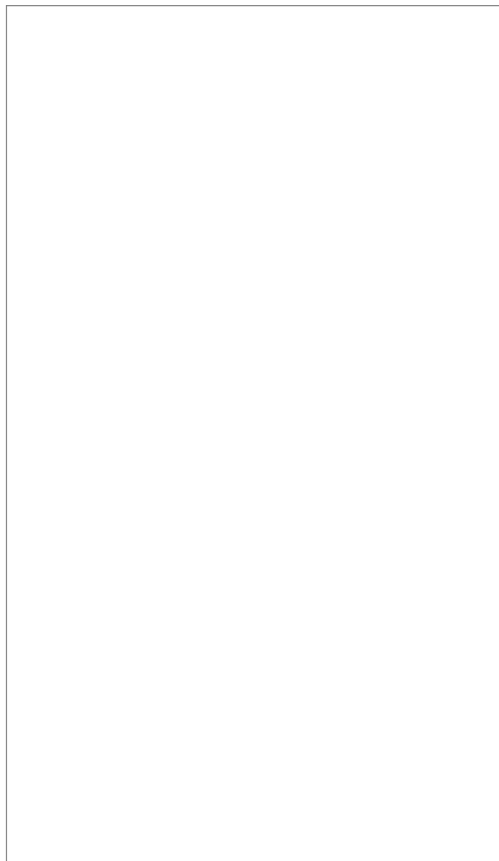
**Profession:** Tulamidische Alchimistin

**Fundort:** Grafenstadt - Auralias Stand am großen Markt

**Bedingung:** Jemanden finden, der Auralias Rezept korrigiert.

AP: 10350

Stufe 12



Körper	
- Schleichen	4
- Selbstbeherrschung	8
- Sinnesschärfe	10
Natur	
- Tierkunde	11
- Pflanzenkunde	12
- Wildnisleben	8
Wissen	
- Magiewissen	20
- Heilkunde Gift	13
- Heilkunde Wunden	13
Gesellschaft	
- Feilschen	14
- Menschenkenntnis	6
- Überreden	8

Handwerk	
Alchemie	23
Nahkampf	(AT/PA)
- Dolche	1 ( 8/ 8)
- Hieb Waffen	5 (10/10)
- Säbel	-1 ( 6/ 8)
- Raufen	1 ( 8/ 8)
Fernkampf	
- Wurf Waffen	0/8
Sonderfertigkeiten	
- Nahkampf	Defensiv 1 Defensiv 2 Wuchtschlag
- Defensiv	Ausweichen 1 Ausweichen 2 Ausdauer 1
Zauber	

Eigenschaft:	Armatrutz, Attributo Mut, Attributo Klugheit, Attributo Intuition, Attributo Charisma, Attributo Fingerfertigkeit, Attributo Gewandheit, Attributo Konstitution, Attributo Körperkraft, Axxeleratus Blitzgeschwindigkeit, Plumbumbarum Schwerer Arm
Kampfzauber:	Blitz Dich Find, Corpofrigo Kälteschock, Eisenrost und Patina
Spezialzauber:	Eigenschaft Wiederherstellen, Flim Flam Funkel, Foramen Foraminor
Heilzauber:	Balsam Salabunde, Ruhe Körper Ruhe Geist
Beschwörung:	Duplicatus Doppelbild



**Ancoron**

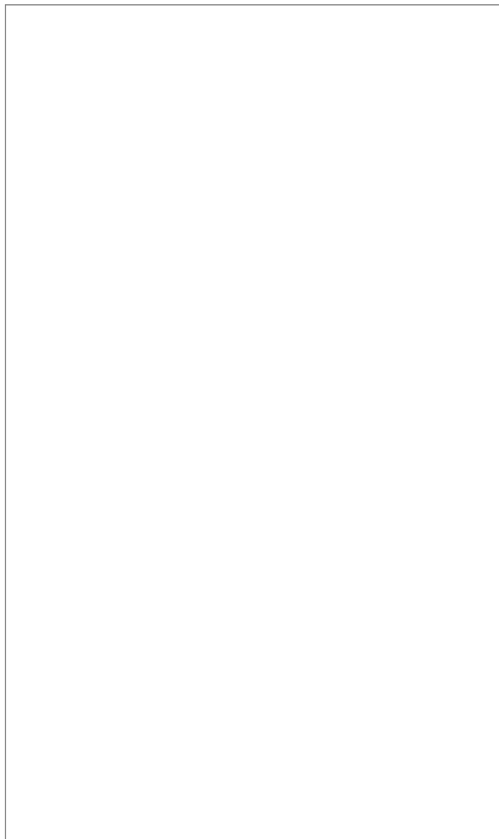
**Profession:** Elfischer Kämpfer

**Fundort:** Tallon - südlich des Plündererlagers

**Bedingung:** Nebenquest Die Plünderer: Hilf Ancoron das Lager der Plünderer auszuräuchern.

AP: 9850

Stufe 11



Körper	
- Schleichen	5
- Selbstbeherrschung	9
- Sinnesschärfe	7
Natur	
- Tierkunde	6
- Pflanzenkunde	4
- Wildnisleben	6
Wissen	
- Heilkunde Wunden	9
Gesellschaft	
- Überreden	-4
- Menschenkenntnis	-4
Nahkampf	(AT/PA)
- Dolche	8 (14/13)
- Hieb Waffen	7 (14/12)
- Säbel	12 (16/15)

- Speere	20 (20/19)
- Raufen	4 (12/11)
Fernkampf	
- Bogen	0/ 8
- Wurfaffen	10/18
Sonderfertigkeiten	
- Nahkampf	Defensiv 1 Offensiv 1 Offensiv 2 Meisterparade Klingenwand Windmühle Finte Gezielter Stich Todesstoss Klingensturm Umreissen
- Defensiv	Ausweichen 1 Ausweichen 2 Ausdauer 1 Ausdauer 2 Rüstungsgewöhnung 1
Zauber	

- Eigenschaft:	Adlerauge Luchsenohr, Armatrutz, Attributo Körperkraft, Axxeleratus Blitzgeschwindigkeit, Eiseskälte Kämpferherz
- Kampfzauber:	Blitz Dich Find
- Spezialzauber:	Flim Flam Funkel
- Heilzauber:	Balsam Salabunde
- Beherrschung:	Sanftmut

## Drakensang- Tipps und Tricks

### Cheats

#### So gewinnt man jeden Kampf:

Ihr habt genug das Euch Mutter Ratzinski mit ihren Wolfsratten vernichtend schägt? Ihr wollt endlich an einer Stelle weiterkommen, wo Euch einfach der/die Gegner zu stark erscheinen? Kein Problem, da gibt es eine Lösung.

Wie Ihr sicherlich wisst, gehört die erste Atktion in einem Kampf der Heldengruppe, erst danach greift der Gegner an. Dies kann man ganz leich ausnutzen indem Ihr angreift, dann speichert (quicksave ist in dem Fall sehr zu empfehlen) und das gerade gespeicherte Spiel wieder ladet. Schon ist Eure Gruppe wieder mit dem Angriff an der Reihe. Wiederholt das einfach so lange bis Ihr den/die Gegner besiegt habt und schon ist der Kampf gewonnen, ohne das Eure Helden auch nur einen Kratzer abbekommen haben.

#### Die Maske des Meisters - Die Freischaltung:

Ihr seid Besitzer der Limited Collector's Edition von Drakensang und ärgert euch das es Amazonbestellern der normalen Edition vorbehalten ist die Maske zu bekommen? Das kann man ganz leicht ändern, denn mit folgender Anleitung könnt ihr den Code einsehen.

- Verzeichnis wählen, z.B. xxx/drakensang
- finde: xxx/export/db/static
- öffnen static mit dem Editor.
- Suche nach "keyword"
- hinter "keyword" steht ein Code - den merken
- Den Code IG bei Erna Rübenfein
- Maske von Erna bekommen

Viel Spass mit der Maske des Meisters (Charismabonus +3!)



## **Game Guides**

Baldur's Gate

Baldur's Gate 2

Baldurs Gate 2: Thron des Bhaal

Divine Divinity

Drakensang

## **In Vorbereitung**

Icwind Dale

IWD: Herz des Winters

IWD: Trials of the Luremaster

Icwind Dale 2

Knights of the Old Republic

Neverwinter Nights

NWN: Schatten von Udernzit

NWN: Horden des Unterreichs

Planescape: Torment

Pool of Radiance

The Witcher

D&D History Special